

Shakin ESM 2026: Kilpailusäännöt

Yleistä

Kilpailu pelataan kaksipäiväisenä:

- Perjantaina 20.2. pelataan neljä **ESM-karsintaturnausta**, joista kustakin kaksi parasta saa paikan lauantaina 21.2. pelattavaan ESM-finaaliin.
- Lauantaina 21.2. pelataan 16 pelaajan **ESM-finaali**, johon paikka on kahdeksalla kutsutulla pelaajalla sekä kahdeksalla pelaajalla karsintojen perusteella.

Aikataulu, palkinnot ja muut lisätiedot ilmenevät tapahtumakutsusta: <https://assembly.org/events/winter26/program/shakin-esm-suomen-mestaruus-ratkeaa-assembly-winter-2026-tapahtumassa>.

ESM-turnaus pelataan hybridishakkikilpailuna, mikä tarkoittaa sitä, että pelaajat pelaavat valvonnan alaisina verkossa ollessaan tapahtumassa paikan päällä. Pelialusta on chess.com, ja peleissä noudatetaan alustan sääntöjä, toiminnallisuuksia sekä huijaamisen ehkäisyyn liittyviä sääntöjä.

ESM-finaalissa pelaaja, joka saapuu yli 5 minuuttia myöhässä pelin alkamisajasta, katsotaan hävinneeksi.

Kilpailun toimihenkilöt

Kilpailun johtaja: Aleks Olander, aleksi.olander@shakkiliitto.fi, 0405101405

Päätuomari: Eetu Tiiva, eetu.tiiva@outlook.com, 0409357959

Muut tuomarit ja toimihenkilöt: Henri Pohjala, Nikita Räsänen, Henri Torkkola

Nimettyjen toimihenkilöiden lisäksi toimihenkilöihin voi lukeutua muita teknisiä tukihenkilöitä.

Kilpailujärjestelmä

ESM-karsintaturnaukset pelataan chess.com-areenaturnauksina. Kunkin karsintaturnauksen kesto on 2 tuntia. Areenaturnauksessa pelaaja paritetaan seuraavaan peliin mahdollisimman nopeasti edellisen pelin päätyttyä eikä kiinteää kierrosmäärää ole. Parit määräytyvät pelaajien pistemäärien perusteella.

Pistelasku

- Voitto = 2 pistettä
- Tasapeli = 1 piste
- Häviö = 0 pistettä

Voittoputkista pelaajat saavat lisäpisteitä:

- Toinen peräkkäinen voitettu peli = 3 pistettä
- Kolmas tai useampi peräkkäinen voitettu peli = 4 pistettä / voitettu peli

Tasatilanteessa pelaajien järjestyksen määrittävät:

1. Pisin voittoputki

2. Voittojen määrä
3. Pienempi hävittyjen pelien määrä

ESM-finaali pelataan Double-elimination-kaaviolla, eli ensimmäisen hävityn kierroksen jälkeen pelaaja putoaa alempaan kaavioon ja kahden hävityn kierroksen jälkeen pelaaja putoaa finaalista.

Kunkin kierroksen kilpailujärjestelmä:

- Kaksi peliä vaihtovärein peliajalla 10 min / pelaaja.
- Tasatilanteessa Armageddon, jossa valkeilla pelaava saa 5 min ja mustilla pelaava 4 min, mutta tasapeli riittää mustilla pelaavalla jatkopaikkaan / voittoon. Kaaviossa korkeammalle sijoitettu pelaaja saa valita värinsä.

ESM-finaalin kaavioon kutsutut pelaajat sijoitetaan kaavioon sijoille 1–8 kilpailukutsusta ilmenevässä kutsumisjärjestyksessä. Karsinnoista paikan finaaliin saaneet sijoitetaan kaavioon sijoille 9–16 Suomen vahvuusluvun (seloluvun) mukaisessa järjestyksessä. Seloluvuttomat pelaajat sijoitetaan kaavioon seloluvullisten jälkeen arvottavassa järjestyksessä.

Pelilaitteet

ESM-karsintaturnauksissa pelaajat käyttävät lähtökohtaisesti omia vapaavalintaisia laitteitaan. Järjestäjällä on pelaajien käyttöön rajallinen määrä tietokoneita. Järjestäjän koneet karsintaan varataan ilmoittautumisjärjestyksessä. Karsintoihin voi osallistua myös tapahtumasta varatulta konepaikalta, jonka sijainti on ilmoitettava kilpailun toimihenkilöille check-inin yhteydessä. Café 5:ssä on varattuna pelaajille pöytätilaa sekä sähköt ja verkkoyhteys.

ESM-finaalissa pelaajat eivät saa käyttää omia laitteitaan, vaan kaikki pelit pelataan kilpailun järjestäjän laitteilla valvotuissa olosuhteissa Café 5:n tiloissa.

Yhteyskatkokset ja tekniset ongelmat

ESM-karsintaturnauksissa pelaajat vastaavat laitteistaan ja verkkoyhteydestä, myös pelatessaan järjestäjän tarjoamalla koneella. Yksittäisen pelaajan yhteyskatkoksen tai teknisen ongelman korjaamisessa pyritään avustamaan, mutta karsintaturnausta ei keskeytetä tai aloiteta uudelleen yhteyskatkoksen tai teknisen ongelman vuoksi eikä pelaajaa hyvitetä aiheutuneesta keskeytyksestä.

Laajemman yhteyskatkoksen tai teknisen ongelman tapauksessa kilpailun johtaja ja päätuomari tarvittaessa yhteistyössä tapahtumajärjestäjän kanssa päättävät seuraavista vaihtoehdoista tilanteen sopivimman:

- ESM-karsintaturnaus aloitetaan kokonaan uudelleen joko samalla tai lyhennetyllä kestolla ja/tai miettimisajalla.
 - Mikäli ESM-karsintaturnaus keskeytyy ja sitä jatketaan lyhyemmällä kestolla, keskeytyneessä ESM-karsintaturnauksessa saavutetun pisteet huomioidaan lopputuloksissa, mikäli ne voidaan palauttaa.
- Keskeytyneen ESM-karsintaturnauksen tulokset jäävät voimaan lopputuloksina.

ESM-finaalissa kilpailun järjestäjä vastaa pelaamiseen käytettävistä laitteista ja verkkoyhteydestä.

Yksittäistä pelaajaa koskehtavan yhteyskatkoksen tai teknisen ongelman tapauksessa päätuomari päättää seuraavista vaihtoehtoista tilanteen sopivimman:

- Peliä jatketaan yhteyskatkosta edeltäneestä asemasta
- Peli aloitetaan uudestaan alkuperäisellä miettimisajalla
- Peli aloitetaan uudestaan lyhennetyllä miettimisajalla

Laajemman yhteyskatkoksen tai teknisen ongelman tapauksessa ESM-finaali voidaan keskeyttää ongelman korjaamisen ajaksi. Kilpailun johtaja ja päätuomari tarvittaessa yhteistyössä tapahtumajärjestäjän kanssa päättävät täsmällisemmin kilpailun jatkamisesta tällaisessa tilanteessa.

Fair Play

Pelaajat eivät saa tehdä mitään sellaista, joka pilaisi shakin maineen. Vastapelaajan tai muiden pelaajien häiritseminen tai ärsyttäminen millä tavalla tahansa on kiellettyä; tämä käsittää myös perusteettomat vaatimukset, asiattomien viestien lähettämisen ja häiritsevän äänilähteen tuomisen pelialueelle.

ESM-finaalissa pelaaja saa pelin aikana poistua pelialueelta vain tuomarin luvalla.

Pelin kestäessä pelaajat eivät saa käyttää mitään muuta elektronista laitetta kuin omaa pelilaitettaan eikä muistiinpanoja, tietolähteitä tai neuvoja eivätkä saa analysoida mitään peliä toisella shakkilaudalla.

Mikäli pelaaja jää kiinni huijaamisesta, kielletyn apuvälineen käytöstä tai muusta ulkoisesta avusta chess.comin tai tapahtuman tuomarien huijauksenestovalvonnassa, pelaaja suljetaan turnauksesta. Pelaajan tulokset voidaan mitätöidä myös yksittäisen ESM-karsintaturnauksen tai koko turnauksen jälkeen.

ESM-finaalissa noudatetaan soveltuvien osien SEUL ry:n yleistä kilpailuohjesääntöä: https://seul.fi/wp-content/uploads/2022/12/Kilpailuohjesaanto_v.1.8-2023.pdf

Sääntörikkomuksissa tuomarit voivat käyttää seuraavia rangaistuksia:

- Varoitus
- Pelistä saavutettujen pisteiden lisääminen rikkomuksesta kärsineelle pelissä jaossa olevaan maksimipistemäärään asti
- Pelistä saavutettujen pisteiden vähentäminen rikkomuksen tehneeltä
- Pelin häviö
- Pelaajan sulkeminen joko käynnissä olevasta karsintaturnauksesta tai koko kilpailusta.

Muuta

Tilanteissa, joita kilpailusäännöt eivät kata, kilpailun toimihenkilöillä on oikeus tehdä asiaa koskeva ratkaisu parhaan harkintansa mukaan.

Kilpailun johtaja ja kilpailun päätuomari päättävät viime kädessä kilpailun kulkuun vaikuttavien asioiden ratkaisusta tarvittaessa yhteistyössä tapahtumajärjestäjän kanssa. Päätöksistä ei voi valittaa.