



62. joukkuepikashakin SM, 1.–2.8.2026

Arvoisat shakinpelaajat,

Akaan Shakin puolesta toivotan teidät kaikki tervetulleeksi Akaaseen perinteiseen pikapelikisaan, jota on pelattu vuodesta 1963 saakka. Samalla vietetään Akaan Shakin 25-vuotisjuhlaa, sillä Akaan Shakki perustettiin 2001, kun Toijalan Ja Viialan Shakkikerhot yhdistyivät Akaan Shakiksi, johon Valkeakosken Shakkikerho sulautui 2021. Huomattakoon, että Akaan kaupunki perustettiin vuoden 2007 alussa, kun Toijala ja Viiala yhdistyivät. Shakkiväki oli tässäkin asiassa aikaansa edellä.

Kiitämme Suomen Shakkiliittoa rohkeudesta myöntää järjestämisvastuu näin pienelle seuralle, jonka voimavarat ovat rajalliset. Tätä vastuuta hieman lieventää se tosiseikka, että Akaan Shakki oli kisojen ainoa hakija.

Olemme harjoitelleet noin kymmenisen vuotta erilaisten SM-kisojen järjestämistä niin täällä Akaassa kuin naapurissa Päivölän opistolla. Molemmat paikat ovat nuorille pelaajapolville tulleet vuosien varrella tutuksi. Lisäksi on ollut hienoa seurata nousevia pelaajia, jotka aikoinaan olivat ns. vaahtosammuttajan kokoisia, mutta nyt ovat jo mestariehdokkaita, mestareita ja vielä korkeampiakin kansainvälisiä titteleitä omaavia.

Näiden kisojen järjestäminen on vaatinut tekijänsä ja taustansa, joista haluan erityisesti mainita shakkiin erittäin myönteisesti suhtautuneet Arvo Ylpön koulun rehtorin Visa-Matti Vuoriston ja Toijalan Yhteiskoulun rehtorin Jukka Saariahon. Samoin Päivölän henkilökunta nykyisen apulaisrehtori Esa Lapin johdolla mahdollistaa toimitsijoiden keskittymisen pelkästään shakkitoimiin.

Omista joukoistamme kaikille tutut Veikko Rantanen ja Harri Mikkonen ovat raataneet tinkimättömästi vuodesta toiseen. Samoin pitkään seuran varapuheenjohtajana toiminut Eetu Tiiva on hoidellut organisaation asioita pieteetillä

ja samalla päteväytyi Tammer-Shakin puheenjohtajan tehtäviin, josta koulutuksesta emme ihme kyllä vaadi erillistä korvausta.

Mutta sitten kisaviikonloppuun. Joudumme valitettavasti sijoittamaan molempina päivinä kaksi ryhmää viereiselle Toijalan Yhteiskoululle. Ei kuitenkaan anneta tämän häiritä tätä hienoa shakkifestivaalia, jonne shakkikansa kokoontuu tapaamaan toisiaan vuodesta toiseen. Tätä tunnelmaa lisäämään on parkkipaikalle perustettu virkistysjuomia sisältävä teltta, josta löytyy juomia jokaiseen makuun. Käyttäkää rohkeasti teltan palveluja hyväksenne.

Pidemmittä puheita toivotan näillä sanoilla kaikki tervetulleeksi Akaaseen!

Ossi Kuparinen, puheenjohtaja, Akaan Shakki ry

Suomen Shakkiliiton tervehdys

Arvoisa pikashakkikansa,

On aina ilo saada uusi paikkakunta joukkuepikashakin SM-kilpailujen kartalle, kisoja ei ole koskaan aiemmin pelattu Toijalassa. Pienellä paikkakunnalla tämän kokoluokan tapahtuma tuo silminnähden havaittavaa vilinää kesäviikonloppuun, ja paikallisia palveluita käyttävä shakinharrastaja tulee varmasti törmäämään tuttuihin missä ikinä sitten karsintojen jälkeisen iltansa viettääkään.

Kisajärjestäjän valinta oli luonnollista jatkumoa pitkäjänteiselle seuratyölle, sillä Akaan Shakki on viime vuosina ollut turnausjärjestäjänä kokoaan merkittävästi suurempi ja järjestänyt luultavasti enemmän SM-tason turnauksia kuin mikään muu seura. Nyt järjestettävä joukkuepikashakin SM-turnaus on suomalaisessa shakkikentässä omaa kokoluokkaansa oleva vuosittainen ponnistus, josta uskon kokeneen kisaorganisaation selviävän mallikkaasti.

Odotettavissa on viikonlopun täydeltä tiukkoja pelejä, vanhojen pelikavereiden kohtaamista sekä urheilujuhlan tuntua. Kilpailuformaatti ei ole vuosikymmeniin muuttunut merkittävästi, eikä toimivaa konseptia kannata lähteä liikoja muuttamaan. Toissa vuonna tehty ja pitkään harkittu päätös siirtyä inkrementtiaikoihin on osoittautunut onnistuneeksi. Kilpailu on siistiytynyt ja tuomaritapaukset vähentyneet selvästi, eivätkä pahimmat pelot kierrosten venymisestä ole realisoituneet. Kaikki muutokset totutusta aiheuttavat ensi alkuun huolta, mutta uskoisin että harva enää haikailee kiinteän peliajan pikapelikisoihin.

Toivottavasti tulevina vuosina myös yhä useampi kansainvälinen pelaaja ja -joukkue löytää tiensä joukkueblixteihin. Konsepti on erinomaisesti toimivaksi todettu, eikä kalpene vertailussa eurooppalaisiin suurturnauksiin. Tapahtumalla on mielestäni erinomaiset edellytykset kehittyä suomalaisen shakin vetonaulaksi, jonne kokoonnutaan viettämään kisaviikonloppua ympäri Eurooppaa.

Suomen Shakkiliiton puolesta haluan toivottaa kisajärjestäjille tsemppiä viikonlopun rutistukseen ja kaikille pelaajille ja tukijoukoille antoisaa shakkiviikonloppua!

Alexi Olander

Hallituksen puheenjohtaja

Suomen Shakkiliitto ry

Tietoja kilpailusta

Henkilöstö

Järjestäjä: Akaan Shakki ry

Pelipaikat: Toijalan monitoimihalli, Köyvärintie 8, Akaa
Toijalan yhteiskoulu, Kurisjärventie 18, Akaa

Kilpailutoimikunta: Ossi Kuparinen (pj.), Esa Lappi, Harri Mikkonen, Veikko Rantanen ja Eetu Tiiva

Tuomarit: Jyrki Raki (päätuomari), Veikko Rantanen ja Ari Sieranoja

Tulospalvelu: Mika Hakala (tulospalveluvastaava), 0505286565

Kilpailun johtaja: Ossi Kuparinen, 0443186511

Kilpailun aikataulu

Lauantai 1.8.

10.00–12.00	Osanoton varmistus, lisenssit ja kellojen luovutus
11.15–11.45	Akaa Cup, ilmoittautuminen (Monitoimihalli)
12.00	Akaa Cup, kierrokset 1 ja 2 (Monitoimihalli)
13.30	Avajaiset (Monitoimihalli)
14.00	Alkukilpailut
n. 20.00	Akaa Cup, ilmoittautuminen ja loput kierrokset
10.00–22.00	Anniskelualue avoinna (Monitoimihallin piha)

Sunnuntai 2.8.

10.15	Loppukilpailut
n. 17.30	Palkintojenjako (Monitoimihalli)
9.30–18.00	Anniskelualue avoinna (Monitoimihallin piha)

Pelipaikat

- **Lauantai:** Ryhmät A–E: Toijalan monitoimihalli, ryhmät F ja G: Toijalan yhteiskoulu
- **Sunnuntai:** Ryhmät M ja 1–3: Toijalan monitoimihalli, ryhmät 4 ja 5: Toijalan yhteiskoulu

[Palvelukartta \(linkki\)](#)

Henkilökohtainen Akaa Cup

Kaikille avoin Akaa Cup pelataan lauantaina 1.8. Pelaajalisenssiä ei vaadita.

Pelipaikka ja aikataulu

Henkilökohtainen Akaa Cup pelataan Toijalan monitoimihallin pelitilassa.

- 11.00 – 11.45: Ilmoittautuminen
- 12.00: Kierrokset 1 ja 2
- Alkukilpailujen jälkeen kierros 3 ja loput kierrokset

Kilpailujärjestelmä

Kierrokset pelataan Armageddon-pelimuodolla, jossa valkea saa 3 min + 2 s / siirto ja musta 2 min + 2 s / siirto. Järjestäjät arpovat parit ja värit. Voittaja menee jatsoon, tasapelin sattuessa musta. Heti pelin päätyttyä pelaajat ilmoittavat tuloksen toimitsijoille.

Finaali pelataan kaksiosaisena miettimisajalla 3 min + 2 s / siirto. Tasatilanne ratkaistaan Armageddon-pelillä.

Pelaaja voi ostaa itsensä mukaan vapaasti kierroksille 1–3 yhden tai useamman kerran.

Osallistumismaksu

- 1. kierros: 5 EUR
- 2. kierros: 10 EUR
- 3. kierros: 15 EUR

Maksutapoina ovat käteinen ja MobilePay.

Palkinnot

- 1. 250 EUR
- 2. 150 EUR
- 3. ja 4. 100 EUR

Ohjeita joukkueiden kapteeneille

Osanoton varmistuksessa on vahvistettava joukkueen lopullinen kokoonpano ja ilmoitettava, mikäli joukkueen ilmoittautumiseen on tullut muutoksia.

Shakkiliitto tarkastaa lisenssimaksut ja osallistuvien seurojen jäsenmaksut. Osallistuminen edellyttää, että nämä maksut ovat suoritettuina ennen kilpailun alkua.

Kapteenien allekirjoittama pöytälapu on ottelun lopullinen tulos. Allekirjoitetun pöytälapun tuloksia voidaan korjata vain, mikäli joukkueiden kapteenit ovat yksimielisiä korjauksesta. Kapteenien on suotavaa pitää tuloksista kirjaa myös omaan liuskaansa.

Pöytälapussa ensin mainittu joukkue pelaa 1. pöydällä valkeilla. Pöytälapuista puuttuvia nimitietoja ei tarvitse täyttää.

Uusi kierros alkaa, kun ryhmänvetäjä on kerännyt edellisen kierroksen pöytälaput. Tauot pidetään ilmoitetun aikataulun mukaisesti, jollei toisin tiedoteta. Aikataulut ovat nähtävillä tulosten kirjauspisteellä.

Mikäli joukkue epäilee, että kilpailun tulospalvelussa on virhe, tulee tästä olla **viipymättä** yhteydessä tulospalvelupisteeseen. Ryhmän lopputuloksien julkaisun jälkeen virheellisistä tuloksista voi valittaa **10 minuutin ajan**. Valitus tulee tehdä suullisesti tulospalvelupisteellä. Myöhemmät tuloskorjaukset otetaan huomioon ainoastaan vahvuuslukulaskennassa.

Tietosuoja

Kilpailussa käytetään Swiss Manager -ohjelmistoa, ja tulokset julkaistaan chess-results.com-sivustolla. Tulokset välitetään myös pikashakin kansalliseen vahvuuslukulaskentaan.

Kilpailun yhteydessä pelaajia voidaan kuvata ja videoida. Näitä kuvia ja videoita sekä tuloksia ja niistä muodostettuja tilastoja voidaan toimittaa julkaistavaksi myös muilla verkkosivuilla, teksti-tv:ssä, televisiossa, radiossa, sanoma- ja aikakauslehdissä, sosiaalisessa mediassa sekä Suomen Shakkiliiton ja/tai Akaan Shakin hallinnoimissa video- ja valokuvagallerioissa.

Ryhmäjako

A	B	C	D
TammerSh	PSY	HSC	TuTS
VammSK	KSY	EtVaS	MatSK
Pässi	HämSK	Gambiitti 2	LahS
KäpSK	Franz Josef Rauch	VSS	KarjUra
Hyvät Siirrot Kielletty	SalSK	TammerSh 3	LprSK
EtVaS 3	TuSKa	MatSK 4	JärvSK
SeinSK	HSC 2	Jätkänshakki-57	Gambiitti 4
PSY 3	VammSK 2	HSK	KäpSK 2
Helsingin Pörssiklubi	KymS 2	LahS 2	TammerSh 4
HSC 3	Knightmares	CC Nokia	ESK
KS-58 2	Atleettien Klubi	SalSK 2	TaKS-18
TuSKa 2	RampKa	LauttSSK 2	OSS
LateGame	MatSK 3	KäpSK 3	CC Nokia 2
TuTS 5	Gambiitti 6	KokkSK 2	TSY 3
KarjUra 2	KSK	LeSi	EtVaS 5
SalSK 3	SeinSK 2	MäntSK	Gambiitti 7
KymS 3	JoeSK 3	HartSK 2	Neljä ratsumiestä
Gambiitti 8	PaimSK	VammSK 4	KurVi 2
KirkSK	Moukat 2	Helsingin Pörssiklubi 2	HSK 2
Daamit	LahS 5	TuTS 6	HSC 5
Joensuun Mieshakkaajat	HartSK	This Is The Way	St. Ale Mates
KSY 4	Rupushakki	PSY 5	KSK 2

E	F	G
RaahLi	Aatos	TammerSh 2
KymS	JyS	Gambiitti
TuTS 2	PSY 2	Aatos 2
Aatos 3	Gambiitti 3	KokkSK
JoeSK	EtVaS 2	RaahLi 2
Pässi 2	LauttSSK	MatSK 2
KurVi	AkaaS	KSY 2
Pitkäaikaisnuoret	Veteraani-Gurut	KS-58
VammSK 3	JoeSK 2	TuTS 3
NurmSK	TuTS 4	TSY 2
VSS 2	TSY	Moukat
Gambiitti 5	HSC 4	HyvSK
EtVaS 4	Inkoo Shipping	Jyväset26
The Stream Team	Hervannan Akateeminen Matti	LahS 3
Elohiiret	HämSK 2	Jarin Baari
PSY 4	LprSK 2	JämSS
HSC 7	TammerSh 5	VSS 3
LahS 4	LateGame 2	Pässi 3
LauttSSK 3	VammSK 5	HSC 6
KSY 3	JärvSK 2	CC Nokia 3
TammerSh 6	SeinSK 3	HämSK 3
SeinSK 4	OSS 2	LateGame 3

Tauot

- Tauko alkaa listassa merkityn kierroksen jälkeen.
- **Ruokatauko kestää n. 70 minuuttia.**
- **Kahvitauko kestää n. 15–20 minuuttia.**
- Pelien jatkumisajankohta ilmoitetaan ryhmän läheisyydessä olevilla opasteilla.

Lauantai	A	B	C	D	E	F	G
Ruoka (70 min)	6	7	8	9	10	11	12
Kahvi (15–20 min)	11	12	12	4	5	6	6
Kahvi (15–20 min)	16	17	17	14	15	15	16

Sunnuntai	M	1	2	3	4	5
Ruoka (50 min)	13	14	15	16	11	12
Kahvi (15–20 min)	6	7	8	8	5	6
Kahvi (15–20 min)	20	21	22	22	15	16

Ruoka ja juoma

Palvelut paikan päällä

Toijalan monitoimihalli

- Sisääntulokerroksessa palvelee kahvio, josta saa ostettua pientä suolaista ja makeaa purtavaa sekä alkoholittomia juomia.
- Piha-alueella palvelee anniskelualue, josta saa ostettua alkoholipitoisia ja alkoholittomia juomia. Anniskelualueen alaikäraja on 18 vuotta.

Toijalan yhteiskoulu

- Saatavilla on itsepalveluna juomapulloja.
- Toijalan monitoimihallin palvelut ovat noin 100 metrin kävelymatkan päässä.

Palvelut lähialueilla

Toijalan keskustassa tarjolla ovat kattavat kauppa- ja ravintolapalvelut:

- Akaan Shakin yhteistyökumppani **ravintola Leskirouva**, Valtatie 16
 - Seisova lounaspöytä la 1.8. klo 15.00–17.30 ja su 2.8. klo 11.30–15.00
 - Hinta 14,90 € / hlö. Lounas sisältää kahvin ja teen.
 - Ruokalistat:
 - **Lauantai 1.8.**
 - Pannupihvit L, G, Riistakäristys M, G, Broilerleike L
 - Muusi ja lämmin kasvis
 - Mustikkarahka L, G
 - **Sunnuntai 2.8.**
 - Härkäpata L, G, Uunibroileri M, G, Kalaleike L
 - Muusi ja lämmin kasvis
 - Marjakiisseli

Mikäli Leskirouvassa on täyttä, Valtatien varrella osallistujille ruokailupalveluita tarjoavat myös seuraavat ravintolat:

- Ravintola Oskari, Valtatie 7
- Ravintola Alibaba, Valtatie 3
- Adam Kebab Pizzeria, Valtatie 5

Sijainnit löydät [palvelukartasta](#).

Pysäköinti

Pysäköinti Toijalassa on pääosin maksutonta. Ainoa maksullinen pysäköinti sijaitsee Toijalan rautatieaseman edustalla.

Pelipaikalla

- **Toijalan monitoimihallilla** on jonkin verran pysäköintipaikkoja Köyvärintien varrella. Pyydämme huomioimaan, että osa pysäköintipaikoista on rajattu pois käytöstä anniskelualueen sijoittelun vuoksi.
- **Toijalan yhteiskoululla** on pysäköintipaikkoja Köyvärintien ja Kurisjärventien varrella.

Lähialueilla

- Kirkkotori 1: Kirkkotorin pysäköintialue Toijalan keskustassa (mikäli torilla ei ole tapahtumia). **Pelipaikalle 450 m.**
- Kurkelantie 10: Toijalan urheilukentän läheisyys. **Pelipaikalle 500 m.**
- Sontulantie 9: Sontulantien ja urheilukentän välinen pysäköintialue. **Pelipaikalle 800 m.**
- Toijalan rautatieaseman itäpuolella on maksuton parkkipaikka Ryödintien varrella. **Pelipaikalle 1,5 km.**
- Lisäksi keskusta-alueelta löytyy jonkin verran kadunvarsipysäköintiä. **Pelipaikalle n. 500 m – 1 km.**

[Kartta pysäköintialueista](#)

Suosittelimme mahdollisuuksien mukaan saapumista julkisilla kulkuneuvoilla.

Pikashakkisäännöt

1. Peliä pelataan Fiden shakkisääntöjen (normaali shakki sekä täydennykset nopeaa ja pikashakkia varten) mukaisesti seuraavin poikkeuksin.
2. Tuomarilla ei ole oikeutta huomauttaa ajan ylityksestä tai laittomasta siirrosta, vaan niistä huomauttaminen on pelaajan vastuulla. Tuomari voi kuitenkin lopettaa pelin, jos kummankin pelaajan aika on loppunut.
3. Virheellistä alkuasemaa saa korjata vain ensimmäisten kolmen siirron aikana
4. Kuninkaan lyöminen katsotaan laittomaksi siirroksi.
5. Linnoitus ei ole sallittu, jos siirtovuorossa oleva pelaaja tarkoituksellisesti koskettaa ensin torniaan ja vasta sitten kuningastaan.
6. Kaikki siirrot on tehtävä vain yhtä kättä käyttäen. Kahdella kädellä pelaaminen katsotaan laittomaksi siirroksi.
7. Virheellisesti tai puutteellisesti tehty sotilaan korotus katsotaan laittomaksi siirroksi.
8. Pelaaja saa korjata nappuloiden epätarkkaa sijaintia laudalla vain omalla ajallaan.
9. Jos pelaaja saattaa epäjärjestykseen yhden tai useamman nappulan ja painaa vastustajansa kellon käyntiin, se johtaa lähtökohtaisesti näiden sääntöjen kohdan 11 mukaisesti pelin häviöön. Jos pelaaja on kuitenkin ilmeisen tahattomasti aiheuttanut epäjärjestyksen ja painanut vastustajansa kellon käyntiin, hänelle on annettava mahdollisuus korjaukseen käynnistämällä hänen kellonsa.
10. Fiden kilpailusääntöjen kohdat 9.2 ja 9.3 (tasapelivaatimukset) eivät ole voimassa.
 - a. Peli voi shakin sääntöjen mukaan päättyä tasan usealla tavalla eli mm. aseman viisinkertaiseen toistumiseen tai kuolleeseen asemaan, jossa matin tekeminen ei ole mahdollista millään laillisilla siirroilla.
 - b. Pelaaja voi vaatia tasapeliä sen perusteella, että vastustaja ei yritä voittaa peliä ”normaalein keinoin”. Hänen on pysäytettävä kellonsa ja kutsuttava tuomari paikalle. Jos vastapelaaja ei suostu tasapeliin, hänen

on pelattava niin, että peli edistyy. Jos tuomari toteaa, ettei peli edisty, hän määrää pelin tasapeliksi. Jos peli ei ole edistynyt tasapelivaatimuksen jälkeen, tuomari voi tuomita pelin tasapeliksi, vaikka aika olisi ylittynyt.

- c. Tuomari voi tuomita, ilman pelaajan vaatimusta, pelin tasapeliksi, jos molempien pelaajien viimeksi tekemät 50 siirtoa ovat sellaisia, ettei ole tehty sotilaan siirtoa eikä lyöntiä.

11. Peli päättyy ensimmäiseen laittomaan siirtoon tai sellaiseksi katsottuun toimenpiteeseen, josta vastapelaaja esittää vaatimuksen. Laittomaan toimenpiteeseen syylistynyt häviää pelin. Kiistatilanteissa kutsutaan paikalle tuomari, joka tekee asiassa päätöksen.

12. Vastustajan ajan ylittyessä pelaaja voi vaatia voittoa vain, jos loppuasemasta on mahdollista saattaa vastustajan kuningas mattiin laillisilla siirroilla, "apumatti". Muussa tapauksessa peli on Fiden kilpailusääntöjen kohdan 5.2.2. mukaisesti tasapeli.

13. Jos havaitaan sekä pelaajan laitton siirto että vastustajan ajan ylitys, eikä tapahtumajärjestys ole kiistatta selvä, niin laittoman siirron tehnyt pelaaja häviää pelinsä.

14. Mikäli kummankin pelaajan aika on loppunut, peli on tasapeli.

15. Pelaajan matkapuhelin tai muu elektroninen kommunikaatiolaite on pidettävä täysin suljettuna. Sellaisen laitteen käsittelystä tai sen aiheuttamasta äänestä tuomitaan häviö.

16. Tuomareiden päätökset ovat lopullisia, eikä niistä voi valittaa.

Regulations for the Finnish Team Blitz Chess Championship

1. The play is governed according to the applicable FIDE Laws of Chess unless specified otherwise in these Regulations.
2. The arbiter shall not call a flag fall or an illegal move. It is the responsibility of the player to make claims on flag falls and illegal moves. The arbiter shall stop the game if the flag has fallen from both players.
3. Once 3 moves have been completed from the initial position, no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard.
4. Capturing the king shall be considered as an illegal move.
5. If a player having the move deliberately touches a rook and then the king, the player is not allowed to castle on that side on that move.
6. Each move must be played with one hand only. If a player uses two hands to make a single move, it shall be considered as an illegal move.
7. Promotion shall be made according to the FIDE Laws of Chess. A promotion done incorrectly or incompletely shall be considered as an illegal move.
8. If a player displaces one or more pieces, the player shall re-establish the correct position in his/her own time.
9. If a player displaces one or more pieces and starts his/her opponent's clock before re-establishing the correct position, it shall be considered as an illegal move. However, if the player has caused the displacement clearly unintentionally and started his/her opponent's clock before re-establishing the correct position, the player shall be given the opportunity to re-establish the correct position by starting his/her clock again.
10. Draw claims according to the FIDE Laws of Chess Articles 9.2. and 9.3. are not applicable.
 - a) The game can be drawn according to the FIDE Laws of Chess, Article 5.2.1–5.2.3 (stalemate, dead position, agreement) and Article 9.6 (5-fold repetition, 75-move rule).

- b) A player can claim for a draw in case his opponent does not try to win the game “by normal means”. If a player intends to claim a draw, the player has to stop the clock and call the arbiter. If the opponent does not agree to a draw, he/she has to play in a manner that progresses the game. If the arbiter concludes that the game is not progressing, the arbiter calls the game a draw. In case the game has not progressed after the draw claim, the arbiter may call the game a draw even if the flag has fallen.
 - c) Without a claim from either player, the arbiter may call the game a draw if the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.
- 11.** The game finishes on the first illegal move or an action that shall be considered as an illegal move which has been claimed by the player. The player who has committed the illegal action loses the game. In the event of a dispute, the arbiter shall be called to make a decision.
 - 12.** If a player’s flag falls, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player’s king by any possible series of legal moves.
 - 13.** If an illegal move and a flag fall are both detected, and the sequence of events is not undeniably clear, the player who made an illegal move loses the game.
 - 14.** If the flag has fallen from both players, the game is drawn.
 - 15.** During a game, the player’s phone and any other electronic device must be switched off. If the player uses such a device or if the device makes a sound, the player loses the game.
 - 16.** Arbiters’ decisions are final, and they cannot be appealed.

Joukkuepikashakin SM 2026: Tulostaulukot

Kierros, vastustajan seura	I	II	III	IV	Tulos	Oman vastustajan nimi
1					-	
2					-	
3					-	
4					-	
5					-	
6					-	
7					-	
8					-	
9					-	
10					-	
11					-	
12					-	
13					-	
14					-	
15					-	
16					-	
17					-	
18					-	
19					-	
20					-	
21					-	

Kierros, vastustajan seura	I	II	III	IV	Tulos	Oman vastustajan nimi
1					-	
2					-	
3					-	
4					-	
5					-	
6					-	
7					-	
8					-	
9					-	
10					-	
11					-	
12					-	
13					-	
14					-	
15					-	
16					-	
17					-	
18					-	
19					-	
20					-	
21					-	
22					-	
23					-	
24					-	
25					-	
26						
27						