

## Vprašanja za sodniški test za nove sodnike in za napredovanje v državne sodnike.

Test je sestavljen iz pisnega in ustnega dela:

### Pisni del:

- 8 vprašanj iz spodnjega spiska vprašanj
- 2 vprašanja iz računanja kategorij, ratingov ali sestavljanja parov
- test za licenco

### Ustni del:

- 3 vprašanja iz spodnjega spiska
- tuj jezik (za državne sodnike)

Pri izpitu je dovoljeno uporabljati samo pripomočke, ki jih dobite od izpitnih vodij (svinčnik, radirko, tabela 1 in 2 za računanje ratingov, papir za odgovore).

Ocenjevanje:

- Pisni test 100 točk
- Ustni test 30 točk

Opravljen izpit:

- 80-90 točk: zadostno
- 91-102 točk: dobro
- 103-115 točk: prav dobro
- 116-130: odlično

1	Kako se pravilno izvede rokada?	<p>To je poteza kralja in ene od trdnjav iste barve na igralčevi prvi vrsti. Smatra se kot ena poteza kralja in se izvrši na naslednji način: kralj se premakne od svoje začetne pozicije za dve polji proti trdnjavi, nakar se ta trdnjava prenese preko kralja na polje, ki ga je ta pravkar prečkal.</p> <p>(1) Pravica do rokade je izgubljena:</p> <p>a) če je bil kralj že premaknjen ali</p> <p>b) če je bila trdnjava že premaknjena.</p> <p>(2) Rokada začasno ni možna:</p> <p>c) če je polje na katerem kralj stoji ali polje, ki ga mora prečkati ali zasesti napadeno z nasprotnikovo figuro ali figurami.</p> <p>d) če je med kraljem in trdnjavo za izvedbo rokade katerakoli figura.</p>
2	Kako se popravijo figure na šahovnici?	Ob predhodni najavi svoje namere (npr. z izjavo "j'adoube" ali "popravljam"), lahko samo igralec na potezi popravi položaj figure ali figur na njihovih poljih.
3	Kakšen je postopek v primeru reklamacije prijete figure?	<p>4.3 Če se igralec na potezi na šahovnici dotakne z namenom, da jih premakne ali vzame (razen v primeru člena 4.2):</p> <p>4.3.1 ene ali več svojih figur, mora premakniti prvo dotaknjeno figuro, s katero lahko igra</p> <p>4.3.2 ene ali več nasprotnikovih figur, mora vzeti prvo dotaknjeno figuro, ki jo lahko vzame,</p> <p>4.3.3 ene ali več figur vsake barve, mora vzeti prvo dotaknjeno nasprotnikovo figuro s prvo dotaknjeno svojo figuro, če pa je to nepravilno, mora premakniti ali vzeti prvo dotaknjeno figuro, ki jo lahko premakne ali vzame. Ob nejasnosti, katera figura je bila prva dotaknjena, se smatra lastna figura za prvo dotaknjeno pred nasprotnikovo.</p> <p>4.4 Če se igralec na potezi:</p> <p>4.4.1 dotakne kralja in trdnjave, mora rokirati na tisto stran, če je poteza dovoljena.</p> <p>4.4.2 namerno dotakne najprej trdnjave in nato še kralja, ne sme izvesti rokade, ampak se spor rešuje po členu 4.3.1</p> <p>4.4.3 ki namerava rokirati, dotakne kralja in trdnjave istočasno, vendar je rokada s to trdnjavo nepravilna, mora igralec odigrati drugo potezo s kraljem (kar lahko vključuje tudi rokado z drugo trdnjavo). Če igralec nima na voljo pravilne poteze s kraljem, lahko odigra katerokoli drugo pravilno potezo</p> <p>4.4.4 promovira kmeta, je izbira nove figure končana, ko se z novo figuro dotakne polja promocije.</p> <p>4.5 Če v skladu s členom 4.3 ali 4.4 z nobeno od dotaknjenih figur ni možno izvesti pravilne poteze, lahko igralec odigra poljubno pravilno potezo..</p> <p>4.8 Igralec izgubi pravico reklamiranja nasprotnikovih napak po členih 4.1 - 4.7, ko se dotakne figure z namenom, da jo premakne ali vzame.</p>
4	Kdaj se smatra, da je poteza izvršena?	<p>4.7 V primeru, ko je bila kot pravilna poteza ali del pravilne poteze figura spuščena na polje, ta figura v tej potezi ne more biti premaknjena na drugo polje. Poteza se smatra za izvršeno v primeru:</p> <p>4.7.1 jemanja, ko je vzeta figura odstranjena s šahovnice in igralec postavi</p>

		<p>svojo figuro na izpraznjeno polje in jo izpusti iz roke,</p> <p>4.7.2 rokade, ko igralec izpusti trdnjavo iz roke na polje, ki ga je pred tem prečkal kralj. Ko igralec izpusti iz roke kralja, poteza še ni izvršena, vendar igralec ne sme izvesti druge poteze, kot je zaključek rokade, če je to dovoljena poteza. Če rokada na to stran ni dovoljena, mora igralec izvršiti drugo dovoljeno potezo s kraljem (kar lahko vključuje rokado z drugo trdnjavo). Če kralj nima na voljo nobene pravilne poteze, lahko igralec izvrši katerikoli dovoljeno potezo.</p> <p>4.7.3 promocije, ko igralec izpusti novo figuro, ki jo je postavil na polje promocije in ko odstrani kmeta z deske.</p>
5	Kdaj je partija dobljena?	<p>5.1.1. Igra je dobljena za igralca, ki matira nasprotnikovega kralja. Če je bila poteza, ki je izvršila matiranje v skladu s členom 3 in členu 4.2 – 4.7, se igra takoj konča.</p> <p>5.1.2 Igra je dobljena za igralca, katerega nasprotnik izjavi, da se vda. S tem se igra takoj konča.</p> <p>6.9 Razen v primerih iz členov 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, igralec izgubi igro, če ne izvrši predpisanega števila potez v za to določenem času. Igra je remi, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z nobenim možnim zaporedjem pravilnih potez.</p>
6	Kdaj se partija konča z remijem?	<p>5.2.1 Igra je remi, ko igralec na potezi nima na voljo pravilne poteze in njegov kralj ni v šahu. Rečemo, da se je igra končala s "patom". S tem se igra takoj konča, če je bila poteza, ki je izvršila pat v skladu s členom 3 in členu 4.2 – 4.7.</p> <p>5.2.2 Igra je remi, ko je nastala pozicija, v kateri nobeden od igralcev ne more matirati nasprotnika z zaporedjem pravilnih potez. Za partijo se reče, da se je končala z "mrtvo pozicijo". S tem se igra takoj konča, če je bila poteza, ki je povzročila pozicijo v skladu s členom 3 in členu 4.2 – 4.7.</p> <p>5.2.3 Igra je remi po sporazumu med obema igralcema med igro, če sta oba igralca izvršila vsaj eno potezo. S tem se igra takoj konča.</p> <p>9.6 Igra je remi, če se pojavi ena ali obe sledeči možnosti:</p> <p>9.6.1 ista pozicija, kot v 9.2.2 se pojavi najmanj 5x (petkrat).</p> <p>9.6.2 oba igralca sta zaključila katerikoli zaporedni niz najmanj 75 potez brez premikanja kmetov in brez jemanja figur. Mat v zadnji potezi ima prednost.</p> <p>Partije brez dodanega časa vključno s hitrim koncem partije:</p> <p>III.3.1 Če sta padli obe zastavici in ni možno ugotoviti, katera je padla prva:</p> <p>III.3.1.2 je igra remi, če se to zgodi v periodi, v kateri se morajo odigrati vse preostale poteze.</p>
7	Kdaj je partija lahko remi?	<p>Partija je lahko remi, če se na šahovnici trikrat pojavi ista pozicija. (Glej člen 9.2)</p> <p>Partija je lahko remi, če vsaj v zadnjih 50 zaporednih potezah obeh igralcev ni bilo premikanja kmetov in ni bila vzeta nobena figura. (Glej člen 9.3)</p>
8	Kdaj se smatra, da je zastavica padla?	<p>6.8 Za zastavico velja, da je padla, ko to opazi sodnik ali to reklamira kateri od obeh igralcev na veljaven način.</p>
9	Kako se določi rezultat partije po padcu zastavice?	<p>Igralec izgubi igro, če ne izvrši predpisanega števila potez v za to določenem času. Igra je remi, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z nobenim zaporedjem pravilnih potez, tudi ob najslabši možni igri. Če sta padli obe zastavici in ni mogoče ugotoviti, katera je padla prej, potem je igra remi.</p>
10	Kakšen je postopek v primeru pokvarjene ure?	<p>6.10.1 Vsak znak, ki ga da ura, šteje za končnega, če ne gre za očitno napako. Uro z očitno napako sodnik zamenja. Sodnik naj uporabi najboljšo možno presojo pri določanju časov na zamenjani uri.</p> <p>6.10.2 Če se med partijo ugotovi, da je bila nastavitev ene ali obeh ur napačna, naj katerikoli igralec ali sodnik takoj ustavi uro. Sodnik naj nastavi pravilno nastavitev ter prilagodi čas in števec potez, če je to potrebno. Sodnik naj uporabi najboljšo možno presojo pri določanju pravilnih nastavitvev.</p>
11	Kako je z ustavljanjem ure med igro?	<p>6.10.2 Če se med partijo ugotovi, da je bila nastavitev ene ali obeh ur napačna, naj katerikoli igralec ali sodnik takoj ustavi uro. Sodnik naj nastavi pravilno nastavitev ter prilagodi čas in števec potez, če je to potrebno. Sodnik naj uporabi najboljšo možno presojo pri določanju pravilnih nastavitvev.</p> <p>6.11.1 Če se mora partija začasno prekiniti, bo sodnik ustavil uri.</p> <p>6.11.2 Igralec lahko ustavi uro samo v primeru, če potrebuje pomoč sodnika, npr. ob promociji, ko ni na voljo zahtevane figure.</p> <p>6.11.3 Sodnik določi kdaj se igra nadaljuje.</p> <p>6.11.4 Če igralec ustavi obe uri, da bi poiskal sodnikovo pomoč, sodnik odloči ali je bilo ustavljanje ure z razlogom. Če je očitno, da igralec ni imel veljavnega razloga za tak postopek, se ga kaznuje v skladu s členom 12.9.</p>
12	Kakšen je postopek v primeru nepravilne poteze?	<p>7.5.1 Nepravilna poteza je zaključena takrat, ko igralec pritisne svojo uro. Če se med igro ugotovi, da je bila zaključena nepravilna poteza, se vzpostavi pozicija takoj pred ugotovljeno napako. Če se pozicija takoj pred ugotovljeno napako ne more določiti, se partija nadaljuje od pozicije najbližje napaki. Za potezo, ki nadomesti nepravilno, velja upoštevanje členov 4.3 in 4.7. Igra se potem nadaljuje od te novo nastavljene pozicije.</p> <p>7.5.5 Po izvršenem postopku v členih 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ali 7.5.4, sodnik za prvo nepravilno potezo doda nasprotniku 2 minuti časa; za drugo nepravilno</p>

		potezo sodnik razglasi partijo za izgubljeno za tega igralca. Igra je remi, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z nobenim možnim zaporedjem pravih potez.
13	Kakšen je postopek sodnika v primeru nepravilne pozicije?	7.1 Če se pojavi nepravilnost in morajo biti figure vrnjene v prejšnjo pozicijo, bo sodnik uporabil najboljšo možno presojo pri določanju časov na uri. To vključuje tudi pravico, da časa na uri ne spremeni. Če je potrebno bo sodnik prilagodil tudi števec potez. 7.2.1 Če je med igro ugotovljeno, da je bila začetna pozicija nepravilna, se partija razveljavi in odigra nova igra. 7.6 Če se med partijo ugotovi, da je bila katerakoli figura premaknjena s svojega pravih polja, se vzpostavi pozicija pred nepravilnostjo. Če pozicije neposredno pred napako ni možno določiti, se partija nadaljuje od pozicije najbližje napaki. Igra se potem nadaljuje od te novo nastavljenе pozicije.
14	Kakšen je postopek sodnika, če eden od igralcev podre pozicijo?	7.4.1 Če igralec podre eno ali več figur, mora vzpostaviti pravilno pozicijo na svoj čas. 7.4.2 Če je potrebno, igralec ali njegov nasprotnik zaustavi uro in pokliče na pomoč sodnika. 7.4.3 Sodnik lahko kaznuje igralca, ki je podrl pozicijo.
15	Kako je v primeru nepravilne začetne pozicije in barve figur?	7.2.1 Če je med igro ugotovljeno, da je bila začetna pozicija nepravilna, se partija razveljavi in odigra nova igra. 7.2.2 Če se med igro ugotovi, da je bila šahovnica nameščena v nasprotju s členom 2.1, se pozicija prenese na pravilno nameščeno šahovnico in igra nadaljuje. 7.3 Če se je igra začela z obrnjenimi barvami figur in je bilo izvršenih manj kot 10 potez, se igra prekine in prične nova, s pravihimi barvami. Po izvršenih 10 potezah ali več, se igra nadaljuje. V pospešenem šahu se po zaključenih desetih potezah ne upošteva nobena reklamacija v zvezi z nepravilno postavitvijo figur, šahovnice ali nastavitve ure.
16	Kako je če igralec ne more pisati potez?	8.1.6 Če igralec ne more zapisovati potez, lahko za to nalogo določi pomočnika, ki mora biti sprejemljiv za sodnika. Uro naravna sodnik na pravičen način. Ta prilagoditev ure ne velja za prizadetega igralca.
17	Kako je, če igralec ne more upravljati ure?	6.2.6 Če igralec ni sposoben upravljati ure, lahko zagotovi pomočnika, ki bo opravljal to delo in bo sprejemljiv za sodnika. Njegovo uro nastavi sodnik na pravičen čas. Ta prilagoditev ure ne velja za uro prizadetega igralca.
18	Kako je z zapisovanjem partije v časovni stiski?	8.4 Če ima igralec manj kot pet minut na svoji uri in nima dodatnega časa 30 sekund ali več na potezo v vsaki periodi igre, potem mu do konca periode ni treba pisati potez, kot navaja člen 8.1. 8.5.1 Če nobenemu od igralcev ni treba pisati potez, kot zahteva člen 8.4, bi sodnik ali pomočnik moral poskušati biti prisoten in pisati poteze. V tem primeru takoj po padcu ene zastavice sodnik ustavi uri. Nato oba igralca izpolnita formular ob pomoči sodnikovega ali nasprotnikovega zapiska. 8.5.2 Če le enemu od igralcev ni treba pisati potez, kot to zahteva člen 8.4, mora izpolniti zapisnik takoj po padcu zastavice. Pri tem lahko uporabi nasprotnikov zapisnik, če je na potezi. Igra lahko nadaljuje šele, ko je izpolnil svoj zapisnik in nasprotnikovega vrnil. 8.5.3 Če na voljo ni izpolnjenega formularja ali zapiska, morata igralca pod nadzorom sodnika ali pomočnika rekonstruirati partijo na drugi šahovnici, pred tem pa sodnik zapiše končno pozicijo, čase na urah in število potez, če je ta podatek na voljo.
19	Kako je, če se po časovni kontroli ne da izpolniti formularja?	8.6 Če igralca ne moreta izpolniti formularja, se igra nadaljuje s prvo potezo po časovni kontroli razen, če je očitno, da sta igralca odigrala ali zaključila več potez.
20	Kako je s ponudbo remija?	9.1.2.1 Igralec, ki želi ponuditi remi bo to storil potem, ko povleče potezo na šahovnici in pred pritiskom na svojo uro. Ponudba ob kateremkoli drugem času je prav tako veljavna, vendar se upošteva člen 11.5. Ponudba je brezpogojna. V obeh primerih ponudba ne more biti umaknjena in ostane v veljavi dokler je nasprotnik ne sprejme, odbije ustno ali z odigrano potezo ali če se partija kako drugače konča. 9.1.2.2 Ponudbo remija označita oba igralca na formularju s simbolom (=). 9.1.2.3 Zahteva za remi pod 9.2 ali 9.3 se smatra kot ponudba remija.
21	Kako se reklamira trikratno ponavljanje pozicije?	9.2.1 Partija je remi, po pravilni reklamaciji igralca na potezi, ko se ista pozicija najmanj tretjič (ni nujno s ponovitvijo potez): 9.2.1.1 bo pojavila, in če igralec najprej zapiše svojo potezo, ki je več ne more spremeniti, na zapisnik in sodniku najavi namero odigrati to potezo ali 9.2.1.2 že ta trenutek pojavi in je igralec, ki reklamira na potezi. 9.2.2 Pozicije se smatrajo za iste samo, če je isti igralec na potezi, figure iste vrste in istih barv pa so na istih poljih in so na razpolago iste možne poteze obeh igralcev. Takšne pozicije niso iste če: 9.2.2.1 kmet, ki bi lahko bil vzet z en passant, ne more biti več vzet na ta način. 9.2.2.2 ima kralj pravico rokade s trdnjavo, ki še ni premaknjena, vendar kasneje to pravico s premikom izgubi. Pravica do rokade je izgubljena samo s premikom kralja ali trdnjave.
22	Kako se reklamira pravilo 50 potez?	9.3 Partija je remi, po pravilni reklamaciji igralca na potezi, če: 9.3.1 zapiše svojo potezo, ki je več ne more spremeniti, na zapisnik in

		sodniku napove, da bo povlekel potezo, po kateri bo zadnjih 50 zaporednih potez obeh igralcev brez premikanja kmetov in brez jemanja figur ali 9.3.2 da je zadnjih 50 potez zaključenih brez premikanja kmetov in brez jemanja figur.
23	Kako ravna sodnik v primeru nepravilne reklamacije ponavljanja pozicije oz. pravila 50 potez?	9.5.1 Če igralec reklamira remi, kot je navedeno v členih 9.2 ali 9.3, mora on ali sodnik ustaviti obe uri (glej člen 6.12.1 ali 6.12.2). Svoje zahteve ne sme umakniti. 9.5.2 Če je reklamacija pravilna, je igra takoj remi. 9.5.3 Če reklamacija ni pravilna, bo sodnik dodal nasprotniku 2 minuti časa za razmišljanje. Potem se igra nadaljuje. Če je reklamacija temeljila na nameravani potezi, mora biti le-ta odigrana v skladu s členoma 3 in 4. "Hitri konec partije" je faza igre, ko je potrebno v omejenem času povleči vse (preostale) poteze.
24	Kaj je hitri konec partije?	
25	Kako je z reklamacijo remija v hitrem koncu partije?	III.4 Igralec na potezi, ki ima manj kot dve minuti na svoji uri lahko zahteva, da se partija nadaljuje v kumulativnem načinu, z dodatkom petih sekund na potezo za oba igralca. To predstavlja ponudbo remija. Če nasprotnik remija ne sprejme in se sodnik strinja z zahtevo, se uri nastavita z dodatkom časa; nasprotniku se dodeli dve minuti časovnega pribitka in igra se nadaljuje. III.5 Če se člen III.4 ne uporablja in če ima igralec manj kot dve minuti na svoji uri, lahko reklamira remi pred padcem svoje zastavice. Pokliče sodnika in lahko ustavi uro (glej člen 6.12.2). Reklamira lahko na osnovi tega, da nasprotnik nima namena zmagati na običajen način ali da ni možno zmagati na običajen način: III.5.1 Če se sodnik strinja, da nasprotnik nima namena zmagati na običajen način ali da ni možno zmagati na običajen način, potem razglasi igro za remi. Drugače lahko svojo odločitev preloži ali reklamacijo zavrne. III.5.2 Če sodnik preloži svojo odločitev, nasprotnik lahko dobi dve minuti dodatnega časa, igra pa se nadaljuje v prisotnosti sodnika, če je možno. Sodnik določi končni izid kasneje med partijo ali čim hitreje po padcu zastavice kateremukoli igralcu. Igro razglasi za remi, če meni, da se končna pozicija ne da zmagati na normalen način ali da nasprotnik ni skušal zmagati na normalen način. III.5.3 Če sodnik zavrne reklamacijo, nasprotnik dobi dve dodatni minuti za razmišljanje.
26	Kaj je prepovedano uporabljati med partijo?	11.3.1 Med igro je igralcem prepovedano uporabljati kakršnekoli zapiske, vires informacij, nasvete ali analizirati katerokoli partijo na drugi šahovnici. 11.3.2.1 V prireditvenem prostoru je med igro prepovedano imeti katerokoli elektronsko napravo, ki jo sodnik posebej ne odobri. Vendar lahko pravila tekmovanja dovolijo, da so takšne naprave, ki morajo biti popolnoma izključene, shranjene v torbi igralca. Ta torba mora biti odložena na mesto, ki je dogovorjeno s sodnikom. Oba igralca ne smeta uporabljati te torbe brez dovoljenja sodnika. 11.3.2.2 Igralec bo izgubil partijo, če je razvidno, da je takšno napravo prinesel v prireditveni prostor. Nasprotnik bo partijo zmagal. Pravila tekmovanja lahko določijo drugačne, manj ostre kazni. Formular se uporablja le za zapisovanje potez, časa na uri, predlogov za remi in zadev, ki se tičejo reklamacije in druge primerne podatke.
27	Kaj je to prireditveni prostor?	11.2.1 Prireditveni prostor je določen kot igralni prostor, prostor za počitek in za osvežitev, stranišče, ločen prostor za kadilce in drugi prostori, ki jih določa sodnik.
28	Kakšne kazni lahko uporabi sodnik?	12.9 Sodnik lahko uporabi naslednje kazni: 12.9.1 opomin, 12.9.2 dodajanje časa nasprotniku, 12.9.3 zmanjšanje preostalega časa kršitelju, 12.9.4 dodajanje točk nasprotniku, do največjega dovoljenega števila točk za to partijo, 12.9.5 odvzem točk kršitelju v tej partiji, 12.9.6 razglasitev partije za izgubljeno za kršitelja (sodnik tudi določa rezultat nasprotnika), 12.9.7 v naprej objavljene denarne kazni, 12.9.8 izključitev z enega ali več kol, 12.9.9 izključitev s turnirja.
29	Kako je s posredovanjem sodnika v pospešenem in hitropoteznem šahu?	Dodatka A in B Sodnik razsoja po členih 3 (Premikanje figur), 4 (Postopek premikanja figur) in 7.5 (Nepravilna poteza), tako kot pri standardnem šahu. A.4.2 Če sodnik opazi postopek igralca, opisanega v členih 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ali 7.5.4, bo postopal po členu 7.5.5, v kolikor nasprotnik še ni izvršil svoje naslednje poteze. Če sodnik ne posreduje, lahko nasprotnik reklamira, preden izvrši svojo naslednjo potezo. Nepravilna poteza ostane in partija se nadaljuje, če nasprotnik ne reklamira nepravilne poteze in če sodnik ne posreduje. Ko nasprotnik izvrši potezo, nepravilna poteza ne more biti več popravljena, razen če se igralca medsebojno dogovorita brez posredovanja sodnika. A.4.4 Če sodnik opazi, da sta oba kralja v šahu ali kmet na najbolj oddaljeni vrsti od svoje startne pozicije, bo počakal do zaključka naslednje poteze. Nato bo, če je nepravilna pozicija še vedno na šahovnici, razglasil remi. A.4.5 Sodnik bo tudi opozoril na padec zastavice, če to opazi.
30	Kako se reklamira zmaga na čas v	A.4.3 Za reklamiranje zmage na čas, lahko igralec ustavi uro in obvesti sodnika. Igra je remi, če je pozicija taka, da nasprotnik ne more matirati igralca z

	pospešenem in hitropoteznem šahu?	nobenim možnim zaporedjem pravih potez. Če sta padli obe zastavici, je partija remi.
31	Kako je z reklamacijo ure in nepravilno začetno pozicijo v pospešenem šahu in hitropoteznem šahu?	A.4 V primeru, da ni ustreznega nadzora, velja sledeče: A.4.1 Potem, ko sta oba igralca zaključila deset potez od začetne pozicije, A.4.1.1 nastavitve ure ni več dovoljeno spremeniti, razen če bi to negativno vplivalo na urnik tekmovanja A.4.1.2 se ne upošteva nobena reklamacija v zvezi z nepravilno postavitvijo šahovnice ali figur. V primeru nepravilne postavitve kralja, rokada ni dovoljena. V primeru nepravilne postavitve trdnjave, rokada s to trdnjavo ni dovoljena.
32	Kako je z nepravilno potezo v pospešenem šahu in hitropoteznem šahu?	A.4.2 Če sodnik opazi postopek igralca, opisanega v členih 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 ali 7.5.4, bo postopal po členu 7.5.5, v kolikor nasprotnik še ni izvršil svoje naslednje poteze. Če sodnik ne posreduje, lahko nasprotnik reklamira, preden izvrši svojo naslednjo potezo. Nepravilna poteza ostane in partija se nadaljuje, če nasprotnik ne reklamira nepravilne poteze in če sodnik ne posreduje. Ko nasprotnik izvrši potezo, nepravilna poteza ne more biti več popravljena, razen če se igralca medsebojno dogovorita brez posredovanja sodnika.
33	Kdaj je izvršena poteza pri slepih igralcih?	D.2.3 Poteza se smatra za "izvršeno": D.2.3.1 v primeru jemanja, ko je s šahovnice odstranjena vzeta figura igralca, ki bo na potezi D.2.3.2 ko je figura postavljena v drugo varovalno luknjo D.2.3.3 ko je poteza javljena. D.2.4 Le takrat se lahko požene nasprotnikova ura.
34	Kakšne naloge lahko opravlja asistent slepega igralca?	D.2.10 Vidno prizadeti igralec lahko ima pomočnika, ki opravlja eno ali več naslednjih dolžnosti: D.2.10.1 izvrši poteze na nasprotnikovi šahovnici, D.2.10.2 objavlja poteze obeh igralcev, D.2.10.3 piše poteze za vidno prizadetega igralca in poganja nasprotnikovo uro, D.2.10.4 obvešča slepega igralca o številu potez in porabljenem času obeh nasprotnikov, vendar le na zahtevo igralca, D.2.10.5 reklamira padec zastavice in obvešča sodnika o dotaknjeni figuri, D.2.10.6 ureja potrebne formalnosti ob prekinitvi partije.
35	Kateri so osnovni pogoji za mednarodni turnir za naslove?	najmanj 9 partij, igralci iz vsaj treh federacij (izjema DP), največ 20% neratingiranih igralcev, 50% igralcev z naslovi (3 GM za GM normo, 2 GM ali 3 IM za IM normo), trajanje turnirja max. 90 dni (izjema ekipno DP), ne več kot dve koli na dan, igralni čas najmanj 2 uri na igralca brez dodatka ali 90 min + 30 sec/potezo..
36	Katere podatke mora vsebovati razpis tekmovanja?	Razpis tekmovanja mora vsebovati: - ime turnirja - ime organizatorja - ime izvajalca - kraj turnirja, igralni prostor - datum začetka in konca turnirja - sistem tekmovanja, število kol, igralni čas - pravico nastopanja na turnirju - časovni raspored turnirja - nagrade - pristopnine - pogoje o nastanitvi v primeru večdnevni turnirjev - naslov za dodatne informacije
37	Kaj mora vsebovati turnirski pravilnik?	Turnirski pravilnik mora vsebovati: - ime turnirja - ime organizatorja - ime izvajalca - kraj turnirja, igralni prostor - datum začetka in konca turnirja - sistem tekmovanja, število kol, igralni čas, morebitni zamudni čas, morebitno omejitev glede dogovora o remiju - pravico nastopanja na turnirju - časovni raspored turnirja - nagrade - pristopnine - kriterije v primeru delitve mest - imena sodnika in pomočnikov - turnirski odbor in pogoje za predajo pritožb na sodnikovo odločitev. - opozorila in prepovedi (kajenje, mobilni telefoni, zapuščanje prostora..) in sankcije - ostala posebna določila - podpise organizatorja, sodnika in turnirskega odbora
38	Naštejte sisteme šahovskih tekmovanj!	Sistemi šahovskih tekmovanj so: - bergerjev (vsak z vsakim) - švicarski - ševeninški - pokalni - posamezni dvoboji
39	Naštejte osnovne značilnosti	Bergerjev sistem:

	bergerjevega sistema!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- vsak igralec igra z vsakim</li> <li>- število kol je določeno s številom igralcev</li> <li>- z žrebom so določeni pari od prvega do zadnjega kola in razpored</li> </ul>
40	Naštejte osnovne značilnosti švicarskega sistema!	<p>Švicarski sistem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pred tekmovanjem je treba določiti število kol</li> <li>- med seboj igrajo igralci po možnosti z istim številom točk</li> <li>- dva nasprotnika lahko igrata med seboj le enkrat</li> <li>- prejšnje kolo mora biti končano pred naslednjim</li> </ul>
41	Naštejte osnovne značilnosti pokalnega sistema!	<p>Pokalni sistem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- igralec, ki izgubi dvoboj, izpade iz nadaljnega tekmovanja</li> <li>- zmagovalec turnirja je tisti, ki izloči vse nasprotnike</li> <li>- število kol je odvisno od števila udeležencev (1,2,4,8,16,32, ...), logaritem števila udeležencev z osnovo 2</li> </ul>
42	Naštejte osnovne značilnosti ševeninškega sistema!	<p>Ševeninški sistem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- igralci se razdelijo v dve skupini z enakim številom igralcev, ki igrata ena proti drugi vsak igralec z vsakim.</li> <li>- igralci iste skupine med seboj ne igrajo</li> <li>- število kol je določeno s številom igralcev ene skupine</li> </ul>
43	Kateri so absolutni kriteriji za določanje parov pri švicarskem sistemu?	<p>Absolutni kriterij (To se ne sme kršiti. Če je potrebno, se igralci prestavijo v nižjo točkovno skupino.)</p> <p>B1. a. Dva igralca ne smeta igrati med seboj več kot enkrat. b. Igralec, ki prejme točko brez igre, bodisi kot prost ali pa se nasprotnik ni pojavil v določenem času, ne sme biti prost (bye)</p> <p>B2. a. Razlika v barvah ne sme biti večja od 2 (<math>&gt;+2</math>) ali manjša od -2 (<math>&lt;-2</math>). b. Noben igralec ne sme imeti trikrat (3x) zaporedoma isto barvo figur. Opomba: B2 ni obvezen pri določanju parov za zadnje kolo pri igralcih z več kot 50% točk.</p>
44	Kateri so relativni kriteriji za določanje parov pri švicarskem sistemu?	<p>Relativni kriterij (Navedeni so po padajoči pomembnosti. Izpolnjeni naj bi bili kar najbolj. Za zadostitev teh kriterijev se lahko uporabljajo zamenjave in menjave, toda prenos igralca v nižjo točkovno skupino ni dovoljen).</p> <p>B3. Razlika v točkah nasprotnikov naj bo najmanjša možna. (idealno brez razlike)</p> <p>B4. Kar največ igralcev naj ima izpolnjeno prednost do figur.</p> <p>B5. Noben igralec naj ne bi bil enak selivec v dveh zaporednih kolih.</p> <p>B6. Noben igralec naj ne bi bil enak selivec kot dve koli pred tem.</p> <p>Opomba: B2, B5 in B6 niso obvezni pri določanju parov za zadnje kolo pri igralcih z več kot 50% točk.</p>
45	Kakšna so pravila o dodeljevanju barve figur pri FIDE švicarskem sistemu?	<p>Pravila o določanju barve figur Za vsak par uporabi (po naslednjem vrstnem redu):</p> <p>E1. Upoštevaj obe prednosti do barve. E2. Upoštevaj strožjo prednost do barve. E3. Poglej zgodovino barv nazaj do razlike v barvah med igralcema. E4. Upoštevaj prednost do barv višje rangiranega igralca. V prvem kolu bodo vsi igralci s parnimi številkami v prvi skupini imeli drugačno barvo kot igralci z neparnimi številkami.</p>
46	Kako je z odstopanjem igralcev in neodigranimi partijami pri švicarskem sistemu?	<p>Igralci, ki so odsotni brez obvestila sodniku, se smatrajo, da so sami odstopili. Igralec, ki odstopi s turnirja, se ne določa več v pare. Za igralce, za katere se ve, da jih v določenem kolu ne bo, se par ne določi in dobijo za to kolo 0 točk.</p>
47	Kateri so organi Šahovske zveze Slovenije?	<p>Organi Šahovske zveze Slovenije so:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- občni zbor</li> <li>- upravni odbor</li> <li>- predsednik zveze</li> <li>- tajnik zveze</li> <li>- nadzorni odbor</li> <li>- disciplinska komisija</li> </ul>
48	Kdo lahko nastopa na tekmovanjih ŠZS?	<p>Na tekmovanjih, ki jih organizira ŠZS, lahko nastopajo le registrirani klubi in šahisti. Na posameznih tekmovanjih igralcev do 15 let lahko nastopijo šahisti, ki niso registrirani, morajo pa biti državljani Slovenije, na državnih prvenstvih lahko nastopijo le registrirani igralci. Samo registrirani šahisti, razen šahistov do 15 let, lahko osvajajo kategorije (po pravilniku o kategorizaciji) in predstavljajo svoj klub, regijo ali državo.</p>
49	Kako igralec lahko spremeni klub?	<p>Igralec, ki zahteva izpisnico, mora pri svojem klubu vložiti pisni zahtevek, kopijo tega pa priporočeno poslati na Registracijsko komisijo ŠZS. V 15 dneh od dneva, ko je igralec vložil pisni zahtevek, mora klub izdati izpisnico, razen če izda pisni sklep o zavrnitvi zahtevka. Zavrnitev zahtevka za izpisnico mora biti obrazložena na podlagi ustreznega člena (17., 18.) in mora navesti možnost pritožbe po 19. členu pravilnika, sicer je zavrnitev neveljavna. Vse pritožbe je treba pošiljati obvezno priporočeno na točne naslove klubov (prejemnik pošte) in šahistov.</p>
50	Navedite kategorije igralcev!	<p>Stopnje kategorij za šahiste od najnižje navgor so:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- igralec brez kategorije (brezkategornik),</li> <li>- igralec IV. kategorije (četrtkategornik),</li> <li>- igralec III. kategorije (tretjekategornik),</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- igralec II. kategorije (drugokategornik),</li> <li>- igralec I. kategorije (prvokategornik),</li> <li>- mojstrski kandidat,</li> <li>- slovenski mojster.</li> </ul> <p>Stopnje mednarodnih kategorij oziroma naslovov od najnižjega navzgor so:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mojster FIDE,</li> <li>- mednarodni mojster,</li> <li>- velemojster.</li> </ul>
51	Kako se upoštevajo kategorije tujih igralci na naših turnirjih?	Kadar sodelujejo na naših turnirjih tuji igralci, se računajo po svojih mednarodnih naslovih (velemojster, mednarodni mojster, mojster FIDE). Kolikor nimajo mednarodnih naslovov, so pa v svoji državi nosilci naslova nacionalnega mojstra ali mojstrskega kandidata, se izenačijo z našimi igralci, ki so nosilci teh naslovov. Vsi drugi se štejejo za igralce I. kategorije. Na kategoriškem turnirju (tekmovanju) lahko sodelujeta največ dva igralca iz tujine brez mednarodnih naslovov.
52	Kakšni so kriteriji za osvojitve kategorij na kategoriških turnirjih?	Kriteriji za osvojitve kategorij na kategoriških turnirjih šahistov in šahistk so naslednji: <ul style="list-style-type: none"> <li>- na turnirju brezkatégornikov, prva peterica osvoji IV. kategorijo,</li> <li>- na turnirju četrtokategornikov, prvi štirje osvojijo III. kategorijo,</li> <li>- na turnirju tretjekategornikov, prvi trije osvojijo II. kategorijo,</li> <li>- na turnirju drugokategornikov, prva dva osvojita I. kategorijo,</li> <li>- na turnirju prvokategornikov, prvi osvoji naslov mojstrskega kandidata.</li> </ul>
53	Kriteriji za dosego višje kategorije na mešanem turnirju?	Igralec osvoji prvo višjo kategorijo (razen naslov mojstra, za katerega veljajo posebna določila), če doseže potrebno število točk po naslednjem seštevku: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 100% točk proti igralcem nižjih kategorij, 75% točk proti igralcem svoje kategorije, 55% točk proti igralcem prve višje kategorije, 40% točk proti igralcem druge višje kategorije in naprej.</li> </ul> <p>Kadar doseže igralec prvo višjo kategorijo s številom točk, izračunanim po tem kriteriju, osvoji taisto kategorijo tudi igralec prve nižje kategorije, če osvoji enako število točk.</p> <p>Izpolnjeni morajo biti še pogoji za turnir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 9 kol ali več</li> <li>- ustrezen igralni čas</li> <li>- ustrezna zasedba (če ni klubsko prvenstvo, vsaj 1/3 igralcev iz dveh drugih klubov)</li> </ul>
54	Kako je možno osvojiti naslov slovenskega mojstra?	Naslov slovenskega šahovskega mojstra je mogoče osvojiti: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. na članskem prvenstvu Slovenije z osvojitvijo prvega mesta,</li> <li>b. na mednarodnih in domačih turnirjih z osvojitvijo norme za mednarodnega mojstra ali velemojstra po Pravilniku FIDE o mednarodnih naslovih. Za izpolnitev pogojev se upošteva tudi združitev rezultatov iz dveh zaporednih lig in sicer 9 zaporednih partij.</li> <li>c. na turnirju mojstrskih kandidatov, ki mora izpolnjevati pogoje določene v 28. členu tega pravilnika.</li> <li>d. na osnovi slovenskega ratinga, če pridobi rating 2300 točk ali več.</li> </ol>
55	Kako je z zaokroževanjem pri računanju kategorij?	Pri izračunavanju števila točk (norm za osvojitve kategorij in slabo uvrstitev) se zaokrožitev opravi šele na koncu računske operacije in to vselej navzgor (do polovice, oz. cele točke), z izjemo pri številu točk, če je preostanek manjši ali enak 0.05, se zaokroži navzdol na celo oziroma polovico točke.
56	Kaj je to povprečni rating (Rc)?	Povprečni rating nasprotnikov (Rc) se izračuna tako, da se vsota ratingov nasprotnikov (R1 do RN) deli s številom nasprotnikov (N), pri čemer se ob razliki med Ri in Ro večji od 400 točk, vzame Ro+400 ali Ro-400 točk. Za izračun povprečnega ratinga (Rc) se partije dobljene ali izgubljene s kontumacem ne upoštevajo. Vrednost Rc zaokrožimo na celo točko (0.5 zaokrožimo navzgor).
57	Kaj je to zmogljivostni rating (Rp)?	Zmogljivostni rating (Rp) je odvisen od povprečnega ratinga nasprotnikov (Rc) in od procenta osvojenih točk. Procent osvojenih točk pretvorimo v ustrezno število točk s pomočjo tabele 1.
58	Kako se začne disciplinski postopek?	Disciplinski postopek se začne na podlagi prijav: <ul style="list-style-type: none"> <li>- sodnika tekmovanja,</li> <li>- drugih odgovornih oseb na tekmovanju,</li> <li>- kluba ali drugega organa v šahovski organizaciji,</li> <li>- posameznika.</li> </ul> <p>Prijavitelj mora navesti dokaze, s katerimi utemeljuje navedbe v prijavi.</p> <p>Disciplinski postopek se lahko začne tudi po uradni dolžnosti, če disciplinska komisija izve za prekršek.</p>
59	Kateri so disciplinski prekrški igralcev?	Prekrški šahistov-tekmovalcev so: <ul style="list-style-type: none"> <li>- kršitev statuta, pravilnikov in sklepov Šahovske zveze Slovenije,</li> <li>- neupravičena neudeležba ali zapustitev šahovskega tekmovanja,</li> <li>- vsi postopki, ki so lahko vzrok nepravilnemu izidu igre ali tekmovanja (dogovarjanje o rezultatih pred začetkom igre, med igro ali po prekinitvi, uporaba nasvetov ali pisnih virov, dajanje nasvetov drugim),</li> <li>- neizpolnjevanje in neupoštevanje odločitev sodnika tekmovanja,</li> <li>- neprimerno in nešportno vedenje ali ravnanje na tekmovanjih,</li> <li>- neupravičeno neodzivanje vabilu Šahovske zveze Slovenije,</li> <li>- odklonitev nastopa za državno reprezentanco,</li> <li>- neupravičena odklonitev ali neodzivanje priče na vabila disciplinske komisije,</li> </ul>

		-žalitev ali obrekovanje članov ŠZS in šahistov, še posebej v sredstvih javnega obveščanja.
60	Kateri so disciplinski prekrški sodnikov?	Disciplinski prekrški sodnikov so zlasti: -neopravičen neodziv in izostanek s sojenja tekmovanja, za katero je določen, vključno s t.i. posojanjem svojega imena, -neopravičena zapustitev sojenja tekmovanja, -neopravičena zakasnitev na tekmovanje ali na posamezno seanso, -nekulturno, nekorektno in nešportno obnašanje (žalitev, kleveta, fizični napad in podobno), -nevestno, površno, neobjektivno vodenje tekmovanja, -kršitev statuta, pravilnikov ter odločitev ŠZS in drugih pristojnih šahovskih forumov, -opustitev dolžnosti izvršitve odločitev turnirskega odbora oz. drugostopenjskega organa, -opuščanje dolžnosti izvrševanja svojih obveznosti do sodniške organizacije, -opustitev dostavitve sodniškega poročila in dokumentacije organizatorju v določenem roku, -malomarnost pri ravnanju z inventarjem in rekviziti, ki so mu bili zaupani, -nedoločanje sankcij za prekrške, ki jih storijo udeleženci tekmovanja, sodnikovi pomočniki in pomožno osebje.
61	Katera dejanja so nezdržljiva s kodeksom šahovske etike?	Nezdružljiva s tem kodeksom so naslednja dejanja: a) dogovarjanje o izidu partije, pri čemer pomeni kupovanje in prodaja partij hujši disciplinski prekršek; b) motenje nasprotnika v toku igre (razgovor z nasprotnikom, zlasti ko je le-ta v časovni stiski; pretirano ponujanje remija, ki je nasprotno pravilom igre; omalovaževanje nasprotnika z zakasnitvijo na partijo ali na nadaljevanje partije, z izvajanjem potez stoje ter druga ravnanja in dejanja motenja); c) pomoč z nasveti drugim tekmovalcem ali sprejemanje nasvetov od drugih tekmovalcev med igro, vključno tudi uporaba literature ali beležk. d) neborbenost in neprizadevnost na tekmovanjih.
62	Določite pare za n-to kolo turnirja po Bergerjevem sistemu!	a) Če imata partnerja številki enakih kvalitete (obe parni številki ali obe neparni), potem ima igravec z večjo številko bele figure. Če pa ima eden parno številko, drugi pa neparno, ima bele figure tisti, ki ima manjšo številko. Zadnja številka na tabeli je izjema, če je število udeležencev parno. V tem primeru ima zgornja polovica igralcev z igralcem z zadnjo številko bele figure, spodnja polovica pa črne. b) V vsakem kolu igra igravec s številko 1 s tistim igralcem, katerega žrebna številka je enaka rednemu številu kola. Torej v 5. kolu igra z igralcem številka 5. Izjema je le prvo kolo, v katerem je prost (če je število udeležencev neparno), sicer pa igra z zadnjeuvrščenim na tabeli. c) Bergerjeve tabele za neparno število udeležencev se ne razlikujejo od tistih za parno število. Razlika je samo v tem, da je pri neparnem številu udeležencev v vsakem kolu prost tisti igravec, ki bi moral igrati z zadnjo številko (pri parnem številu udeležencev). d) Za določanje kola, v katerem bosta igrala dva igralca, pa seštejemo njuni startni številki in od vsote odštejemo število udeležencev. Če pa je ta manjša ali enaka številu udeležencev, potem odštejemo eno. Razlika je redno število kola. Na primer. Določiti moramo, kdaj se bosta na turnirju 20 udeležencev pomerila igralca s številka 12 in 17. $12 + 17 = 29 - 20 = 9$ . Igrala bosta torej v 9 kolu. V prvem kolu igrajo pari, ki se nahajajo na glavni diagonalni.
63	Kako se izračuna Sonneborn-Bergerjev kriterij?	Za Sonneborn-Bergerjev kriterij seštejemo vse točke igralcev s katerimi je igravec dobil in polovico točk igralcev, s katerimi je igravec remiziral.
64	Kako se izračuna rezultat proti zmagovalcem turnirja?	Rezultat proti zmagovalcem turnirja se izračuna tako, da seštejemo rezultate proti tistim igralcem, ki imajo 50% ali več točk na turnirju (to so zmagovalci turnirja).
65	Kako se izračuna Buchholzev koeficient?	Buchholz se izračuna tako, da seštejemo točke nasprotnikov igralca. Pri tem igralcem, ki so dobili oz. izgubili partijo brez boja odštejemo oz. prištejemo polovico točke.
66	Kako se izračuna progress pri švicarskem sistemu?	Progress se izračuna tako, da igralcu kumulativno seštevamo točke od prvega do zadnjega kola (primer: igravec ima v tabeli vpisano po kolih 0, 0, 1, 1.5, 2.5, 3.5, 4.5, 4.5, 5.5: progress bo $0 + 0 + 1 + 1.5 + 2.5 + 3.5 + 4.5 + 4.5 + 5.5 = 23$ ). Iz tega je razvidno, da je progress boljši za tiste igralce, ki zmagujejo v prvih kolih in imajo s tem tudi težji turnir.
67	Katere so dolžnosti kapetana moštva?	Dolžnosti kapetana moštva so: a) da predloži sodniku tekmovanja sestav svojega moštva in drugo dokumentacijo b) da obvešča člane svojega moštva o tekmovalnih pravilih ter o odločitvah sodnika in turnirskega odbora, kakor tudi o drugih informacijah. c) da zastopa svoje moštvo na tekmovanju d) da v imenu svojega moštva preda sodniku in turnirskemu odboru predloge in pritožbe e) da skrbi za disciplino svojih članov.
68	Kako je s komuniciranjem med potekom dvoboja?	Za časa igre se lahko igravec obrača k svojemu kapetanu samo z vprašanji, ki se ne nanašajo na potek partije, in to, kadar ni na potezi in v sodnikovi prisotnosti. Igravec pa ima pravico obrniti se do kapetana zaradi posveta v primeru, kadar mu nasprotnik ponudi remi ali pa sam to želi napraviti. Tudi tedaj se mora to zgoditi



		ob sodnikovi prisotnosti in kapetan lahko pritrdi ali odkloni brez kakršnih koli komentarjev ali pojasnjevanj o sami partiji.
69	Kako je z vključevanjem rezerv v ekipo?	Kadar v moštvu v nekem kolu nastopa ena ali več rezerv, je kapetan dolžan spremembo pisno dostaviti sodniku tekmovanja pred začetkom dvoboja oziroma do časa, predvidenega za predajo sprememb postave. Če ne ravna tako, mora moštvo nastopiti s prvoimenovanimi igralci iz osnovne postave (tj. brez rezervnih igralcev). V tem primeru mora vsak igralec igrati na deski, ki je identična z njegovo številko iz osnovne postave.
70	Kako je z dvobojem, kjer ena ekipa zamuja?	Eno od moštev je prisotno s polnim sestavom ali z zadostnim številom igralcev, drugo pa sploh ni prisotno ali z nezadostnim številom igralcev. V času, ki je določen za začetek dvoboja, sodnik požene ure vseh igralcev z belimi figurami, ne glede na število prisotnih igralcev v obeh moštvih. Če se zadostno število igralcev ni prisotno za šahovnico ob času pričetka dvoboja oz. po izteku predvidenega zamudnega časa, celo moštvo izgubi dvoboj s kontumacem.
71	Kako je s predajo postave, če v moštvu niso prisotni vsi igralci?	Če v moštvu niso prisotni vsi igralci, vendar v zadostnem številu (najmanj več kot polovica), lahko kapetan preda po izbiri: a) polno postavo moštva in vanjo vnese tudi imena igralcev, ki še niso prisotni ali za katere nima potrebne dokumentacije b) postavo moštva s praznimi vrsticami na poljubnih deskah, ki se predajo brez igre za manjkajoče igralce. V primeru pod a, če igralci, ki niso bili navzoči ob predaji postave, niso prisotni za šahovnico ob času pričetka dvoboja oz. po izteku predvidenega zamudnega časa, izgubijo partijo s kontumacem.
72	Kdaj ekipa izgubi dvoboj s kontumacem?	Moštvo izgubi dvoboj s kontumacem (brez igre): a) če izgubi s kontumacem polovico ali več partij b) po kazni, ki jo izreče sodnik tekmovanja ali turnirski odbor.
73	Kdaj se v ekipnem dvoboju partija izgubi s kontumacem?	Partija se izgubi s kontumacem: a) če igralec ni prisoten za šahovnico ob času, ki je določen za začetek dvoboja oz. po preteku morebitnega privzetega časa zamude b) če je igralec v moštvu nepravilno registriran c) če za moštvo nastopi igralec, ki je pod kaznijo ali suspenzom d) če je v postavi moštva na določeni deski opuščeno ime igralca e) po kazni, ki jo izreče sodnik ali turnirski odbor tekmovanja. f) če igralec ne igra v pravilnem vrstnem redu glede na vrstni red iz osnovne postave ali igra na nižji deski, ki bi mu pripadalo po osnovni postavi moštva g) če igralec igra na drugi deski kot je to navedeno v prijavi moštva za konkretni dvoboj. Pri primerjavi "nepravilnega" s "pravilnim" vrstnim redom moštva se ne računajo igralci, ki so v tistem dvoboju dobili ali izgubili partijo brez igre (s kontumacem). Če v posameznem dvoboju še niso bile odigrane cele 3 poteze, se v primeru g vrstni red lahko popravi. Kapetan dobi opomin, igralec, ki ni bil pravilno razvrščen pa je kaznovan z izgubo časa, računajoč začetek dvoboja. V primeru odigranih treh potez se partija nadaljuje in kontumacira po koncu. Rezultat te partije se zavede posebej in ratingira.
74	Dodatne dolžnosti sodnika na ekipnih tekmovanjih?	Poleg splošnih dolžnosti, ki jih sodnik opravlja na turnirjih in tekmovanjih in ki so opredeljene s Pravili šahovske igre FIDE in Pravilnikom o šahovskih sodnikih, je dolžan skrbeti še za to, da pregleda in ugotovi pravilnost dokumentacije udeležencev in moštev
75	Kdaj se partija konča?	Partija se konča, v naslednjih primerih: - mat - pat - mrtva pozicija v kateri nobeden od igralcev z nobenim zaporedjem pravih potez ne more priti do zmage - ista pozicija, kot v 9.2.2 se pojavi najmanj 5x (petkrat). - oba igralca sta zaključila katerikoli zaporedni niz najmanj 75 potez brez premikanja kmetov in brez jemanja figur. Mat v zadnji potezi ima prednost. Partija se konča tudi: - s sporazumom za remi - s predajo partije - s potekom časa za razmišljanje - s kontumacem
76	Kdaj igralec lahko reklamira remi?	Igralec lahko reklamira remi v naslednjih primerih: - če gre za trikratno ponavljanje pozicije - če gre za vsaj 50 potez brez premikanja kmetov in jemanja figur - do 2 minuti pred iztekom časa v hitrem koncu partije, če igralec nima namena ali ni možno zmagati na običajen način - če je odigral nepravilno potezo v hitropoteznem šahu, pa nasprotnik na noben pravičen način ne more zmagati
77	Kako se na turnirju obravnavajo gledalci?	Gledalcem je dovoljen vstop v njim določen, omejen prostor. Ob spremljanju partij se morajo vzdržati vsakršnih komentarjev in vplivanja na potek igre. Če je potrebno se kršitelji odstranijo iz igralnega prostora. Igralci, ki končajo partijo se smatrajo kot gledalci.
78	Kako je z vedenjem igralcev?	Igralec, ki je na potezi, ne sme zapustiti igralnega prostora brez dovoljenja sodnika. Prepovedano je motiti in vznemirjati nasprotnika na kakršenkoli način. To

vključuje tudi reklamiranje ali ponujanje remija.

Vsako kršenje členov 12.1-12.6 vodi h kaznim predvidenim v členu 13.4.

12.8 Igro izgubi igralec, ki vztrajno zavrača Pravila šaha. Rezultat nasprotnika določi sodnik.

12.8 Če sta po členu 12.8 kriva oba igralca, se partija razglasi za izgubljeno za oba igralca.

79	Kakšna je vloga sodnika na tekmovanju?	Sodnik skrbi, da se Pravila šaha in veljavni pravilniki striktno izpolnjujejo. Pri tem mora biti sodnik absolutno nepristranski. Sodnik deluje v najboljšem interesu tekmovanja. Mora zagotoviti, da je pripravljeno dobro igralno okolje in da igralci niso moteni s strani gledalcev ali kako drugače (hrup, svetloba...). Nadzoruje potek tekmovanja tako, da spremlja partije, še posebej, ko so igralci v časovnih stiskah. Izvaja odločitve, ki jih lahko sprejme v okviru svojih pristojnosti in naloži kazni igralcem, kjer je to potrebno. Sodnik ne sme posredovati v partiji, razen v primerih določenih v pravilih šaha.
80	Kako se pravilno zapisuje partija?	Partija se pravilno zapisuje s šahovsko notacijo. Ta vsebuje nacionalno oznako za figuro in polje na katerega se figura premakne. Zapisujejo se potezni pari za belega in črnega. V primeru jemanja se med ime figure in ime polja vrine 'x'. V primeru, da imata na isto polje dostop dve enaki figuri, se med ime figure in končno polje zapiše linija s katere figura pride na končno polje, če pa je tudi ta enaka, se zapiše vrsta s katere se prehaja na novo polje. Napad na kralja se lahko označi s "+" za imenom polja.
81	Kaj je to pričakovani rezultat (We)?	Pričakovani rezultat se dobi iz tabele 2 na podlagi razlike med ratingom igralca in povprečnim ratingom. Če je rating igralca višji od povprečnega se pogleda v kolono H, če pa nižji pa v kolono L. Dobljeno vrednost pomnožimo s številom partij. $We = Pc \times N$ ; $Ro - Rc \rightarrow$ tabela 2 $\rightarrow Pc$
82	Kaj je kategorija turnirja?	Kategorija turnirja nam pove moč turnirja in je izražena s povprečnim ratingom turnirja. Povprečni rating turnirja so sešteti vsi ratingi igralcev in deljeno s številom igralcev. Turnir prve kategorije je s povprečnim ratingom 2251-2275 in potem naprej po 25 točk za vsako nadaljnjo kategorijo.
83	Kaj vse lahko razberemo iz popolne turnirske tabele?	Iz popolne turnirske tabele lahko razberemo skoraj vse podatke o turnirju: - ime turnirja - kraj turnirja - datum začetka in konca turnirja - imena sodelujočih igralcev - ime glavnega sodnika - rezultate po posameznih kolih - barve figur po posameznih kolih - v katerem kolu je kdo s kom igral - število osvojenih točk - dodatne kriterije za končni vrstni red - končni vrstni red - partije odigrane brez boja - odstop igralca s turnirja V nekaterih tabelah tudi napredovanje po kolih.
84	Kaj mora vsebovati vabilo na pomemben turnir?	Vabilo na pomemben turnir naj vsebuje: a) datum in kraj turnirja b) podatki o nastanitvi: hotel, hrana (cena za hrano) c) finančni pogoji (vključno z žepnino, startnino, stroški, nagradni sklad in razdelitev nagrad, nagrade za zmage, če so in valuta, v kateri bo vse izplačano). d) Nameravana kategorija turnirja, število igralcev in imena povabljenih igralcev. e) če bodo podeljene kakšne posebne nagrade, npr. za najlepšo partijo, najlepšo končnico, itd. f) časovno shemo turnirja, ki naj vsebuje: datum prihoda in odhoda, datum in čas otvoritvene slovesnosti, žreba, zaključne slovesnosti, razpored kol z igralnim časom, dneve in ure za redna kola, prekinjene partije in proste dneve. g) datum, do katerega se pričakuje odgovor na vabilo. Ko je bilo vabilo enkrat oddano, se ne sme preklicati, razen če je turnir odpovedan.
85	Kaj je to selivec pri švicarskem sistemu?	Selivec je igralec, ki ostane brez para po določitvi parov v točkovni skupini in se prenese v naslednjo točkovno skupino, ki bo zaradi tega postala neenotna. Pri določanju parov v neenotnih točkovnih skupinah bodo nasprotniki igralci z različnim številom točk. Da zagotovimo, da se istim igralcem to ne bo ponovilo v naslednjem kolu, to zabeležimo na njegovem kartonu za določanje parov. Višje rangiran igralec dobi oznako selivca navzdol, nižje rangiran pa oznako selivca navzgor.
86	Kdo v švicarskem sistemu dobi BYE?	Za določanje parov potrebujemo parno število igralcev. Če to ni izpolnjeno, potem en igralec ostane brez nasprotnika. Ta igralec je prost (bye) in se mu ne upoštevajo barve in nasprotnik, prejme pa 1 točko. Obravnava se ga kot selivca navzdol. Pri sestavljanju parov se najprej določi igralca, ki dobi BYE. To je tisti igralec, ki še ni dobil partije brez boja ali dobil BYE in ima najmanjše število točk in najnižjo startno številko.
87	Kakšen je postopek sestavljanja parov v homogeni skupini pri	V homogeni skupini pri švicarskem sistemu skupino najprej razdelimo na dva enaka dela. Če je število igralcev neparno, potem zadnjega predvidimo za selivca. Igralce iz obeh skupin nato skušamo razporediti tako, da prvi igralec iz prve

	švicarskem sistemu?	skupine igra s prvih iz druge, drugi z drugim itd... Če to ne gre moramo uporabiti menjave in zamenjave. Zamenjave so v okviru iste skupine, ko igralca nadomestimo z naslednjim, menjave pa med skupinama, ko igralce menjujemo od zadnjega proti prvemu v prvi skupini. Če še to ne gre se igralci premaknejo v naslednjo, nižjo skupino.
88	Kakšen je postopek sestavljanja parov v heterogeni skupini pri švicarskem sistemu?	V heterogeni skupini pri švicarskem sistemu gre za sestavljanje parov med igralci z različnim številom točk. Prvo skupino sestavljajo selivci, drugo pa homogeni preostanek. Prvemu iz prve skupine nato priredimo prvega ustreznega igralca iz druge skupine. Ko so obdelani igralci neenotne skupini se preide na obdelavo preostanka homogene skupine. Če to ne gre moramo uporabiti menjave in zamenjave. Zamenjave so v okviru iste skupine, ko igralca nadomestimo z naslednjim, menjave pa med skupinama, ko igralce menjujemo od zadnjega proti prvemu v prvi skupini. Če še to ne gre se igralci premaknejo v naslednjo, nižjo skupino.
89	Kakšna je zlata partija?	Zlata partija je odločilna partija, ki se igra hitropotezno tako, da ima beli 6 min, črni pa 5 in je črnemu za zmago dovolj remi.
90	Kako se na ekipnih tekmovanjih vključujejo rezerve?	V posameznih kolih se lahko uvrstijo rezerve iz osnovne postave takole: a) pri krožnem in švicarskem sistemu igrajo na zadnjih deskah tudi po vrstnem redu, drugi igralci se pa pomaknejo naprej. b) pri ševeniškem sistemu igrajo rezerve na tistih deskah, na katerih zamenjajo odsotnega igralca
91	Kaj je to osnovna postava?	Za tekmovanja velja postava moštva, ki se preda pred začetkom tekmovanja in pred žrebanjem številka za celo tekmovanje ter se ne more več menjati. Ta postava se imenuje osnovna postava. Če tekmovalni pravilnik predvideva tudi določeno število rezerv, tedaj se le-te navedejo v osnovni postavi na številkah, ki sledijo za prvoimenovanimi igralci, po kategorijah ali ratingu ali presoji kapetana.
92	Kako se izvede promocija kmeta?	Ko kmet doseže najbolj oddaljeno vrsto od njegove začetne pozicije, mora biti kot del iste poteze zamenjan za damo, trdnjavo, lovca ali konja iste barve. Igralčeva izbira ni omejena z do tedaj vzeti figurami. To menjavo kmeta za drugo figuro imenujemo "promocija". Delovanje take nove promovirane figure je takojšnje. Promocija se lahko izvrši na različne načine: 1. kmeta ni potrebno postaviti na polje promocije 2. kmet je lahko odstranjen in nova figura postavljena na ustrezno polje v poljubnem vrstnem redu. Če je na polju promocije nasprotnikova figura jo je potrebno odstraniti.
93	Kdaj igralec izgubi pravico do reklamacije?	Igralec izgubi pravico reklamiranja nasprotnikovih napak v vseh členih pravil, ko se namerno dotakne figure.
94	Kako se poženejo ure na začetku?	Pred začetkom partije sodnik določi položaj ure. Ob času, določenem za začetek igre, se požene ura igralcu z belimi figurami. Če nobeden od igralcev ni prisoten ob začetku, bo igralec z belimi figurami izgubil ves porabljen čas do prihoda; razen če tekmovalni pravilnik ali sodnik ne določijo drugače.
95	Kaj se zgodi v primeru, ko enemu igralcu pade zastavica ob časovni kontroli, pozicija pa se ne da rekonstruirati?	Če na voljo ni izpolnjenega formularja ali zapiska, morata igralca pod nadzorom sodnika ali pomočnika rekonstruirati partijo na drugi šahovnici, pred tem pa sodnik zapiše končno pozicijo, čase na urah in število potez, če je ta podatek na voljo. Če igralca ne moreta izpolniti formularja, se igra nadaljuje s prvo potezo po časovni kontroli razen, če je očitno, da sta igralca odigrala več potez.
96	Kakšen je postopek ob preložitvi odločitve v hitrem koncu partije?	Če sodnik preloži svojo odločitev, nasprotnik lahko dobi 2 minuti dodatnega časa, igra pa se nadaljuje v prisotnosti sodnika, če je možno. Sodnik določi končni izid kasneje med igro ali po padcu zastavice. Pozicijo razglasi za remi, če meni, da se končna pozicija ne da zmagati na normalen način ali da nasprotnik ni skušal zmagati na normalen način. Odločitev sodnika je dokončna
97	Kako je z osvajanjem ženskih kategorij?	Kadar sodeluje šahistka na moškem turnirju, lahko osvoji tudi žensko kategorijo. Šahistki, ki osvoji moško kategorijo se prizna, da je osvojila tudi žensko kategorijo za eno stopnjo višjo od moške kategorije (npr. šahistka, ki osvoji I. moško kategorijo, se hkrati prizna tudi osvojitev ženskega MK). Ženske kategorije lahko igralke osvajajo tudi na ženskih kategoriziranih turnirjih in mešanih ženskih turnirjih.
98	Kako se za kategorizacijo upoštevajo igre brez boja?	Partije dobljene s kontumacem, veljajo za osvojitev kategorije in slabo uvrstitev samo na podlagi odločitve Registracijske komisije ŠZS, ki oceni vsak primer posebej.
99	Kako je s prestavljanjem dvobojev na ekipnih tekmovanjih?	V toku moštvenega tekmovanja se posamezen dvoboj lahko odloži ali premakne njegov začetek samo, če so izpolnjeni naslednji pogoji: a) če takšno možnost predvideva pravilnik tekmovanja b) če obstajajo s pravilnikom določeni upravičeni razlogi c) če obstaja možnost naknadnega odigravanja meča. Odložitev dvobojev iz zadnjega kola (krožno in po švicarskem sistemu) ni pod nobenim pogojem dovoljena.
100	Kako je s prestavljanjem posameznih partij na ekipnih dvobojih?	V moštvenem dvoboju ni dovoljeno odlaganje posameznih partij (ene ali več) niti ne premikanje začetnega časa. Odloži se samo cel meč, če obstajajo pogoji.