

# IZPIT – Šah (6.3.2025)

## 1. Kako se imenuje naslednja otvoritev:



1 T



1 T



1 T



1 T



1 T



1 T



1 T



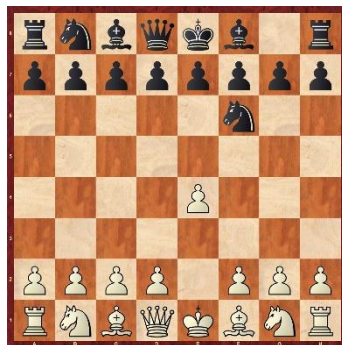
1 T



1 T



1 T



1 T



1 T

2. Črni remizira partijo. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi za to?



1 T + 1 T

3. Beli doseže dobljen položaj. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi za to?



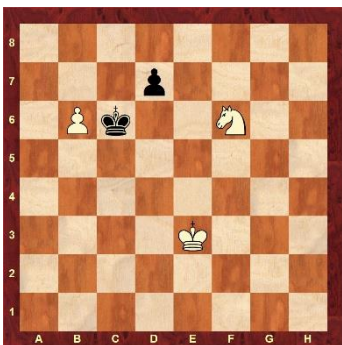
1 T + 1 T

4. Beli doseže dobljen položaj. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi pri tem?



1 T + 1 T

5. Beli doseže dobljeno pozicijo. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi pri tem?



1 T + 1 T

6. Črni pride v dobljen položaj. Kako? S pomočjo katerega šahovskega motiva?



1 T + 1 T

7. Beli doseže dobljeno pozicijo. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi pri tem?



1 T + 1 T

8. Črni matira belega v dveh potezah. Kako?



1 T

9. Črni na potezi je dobljen. Kako? Kateri kombinacijski element naj uporabi?



1 T + 1 T

10. Beli doseže dobljeno pozicijo. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi pri tem?



1 T + 1 T

11. Beli na potezi je dobljen. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi pri tem?



1 T + 1 T

12. Črni matira. Kako? S pomočjo katerega kombinacijskega elementa?



1 T + 1 T

13. Beli matira. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi?



1 T + 1 T

14. Beli zmaga. Kako? S pomočjo katerega kombinacijskega elementa?



1 T + 1 T

15. Beli zmaga. Kako? Kateri kombinacijski element mu to omogoči?



1 T + 1 T

16. Črni matira v dveh potezah. Kako? (namig: Anastazijin mat)



1 T + 1 T

17. Beli matira. Kako ? (namig: zadušni mat)



1 T + 1 T

18. Beli matira. Kako? (namig: mat na zadnji vrsti)



1 T + 1 T

19. Beli na potezi je dobljen. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi pri tem?



1 T + 1 T

20. Oceni pozicijo. Ali beli lahko zmaga? Utemelji svojo oceno s kratko razlago.



1 T + 1 T

21. Črni je na potezi, ali se lahko reši nevarnih pretenj? Navedi najboljše nadaljevanje.



1 T + 1 T

22. Ključna polja v končnici so: (obkroži pravilni odgovor)

- Polja, za katera rabimo poseben ključ, da jih lahko zasedemo.
- Polja, ki vodijo v poraz tisto stran, ki jih zasede.
- Polja, za zasedbo katerih je potrebna opozicija in obhodni (obkoljevalni) manever in katerih zasedba nas vodi do zmage v partiji.

1 T

23. Pravilo kvadrata je: (Obkroži pravilni odgovor)

- Če skakač lahko ujame prostega kmeta.
- Če trdnjava pomaga kralju pri lovu na nasprotnega kmeta.
- Če kralj ene strani lahko stopi v kmetov kvadrat in ujame kmeta pred promocijo.

1 T

24. Črni zmaga. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi pri tem?



1 T + 1 T

25. Beli zmaga. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi pri tem?



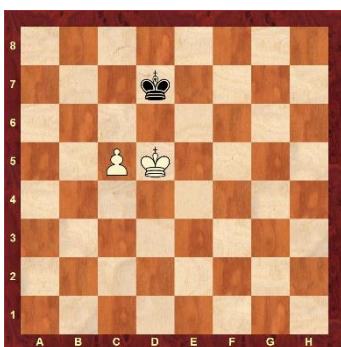
1 T + 1 T

26. Kateri položaj je za trdnjavo, ki podpira prostega kmeta na poti v damo, najboljši?  
(Obkroži pravilni odgovor)

- a) Pred kmetom.
- b) Bočni, ko trdnjava podpira kmeta z boka (s strani).
- c) Za kmetom.

1 T

27. Oцени pozicijo. Ali črni na potezi lahko remizira? Ali beli na potezi lahko zmaga?  
Navedi kratke variante. Kako se imenuje koncept, ki je ključen za oceno te pozicije?



a) Črni:

b) Beli:

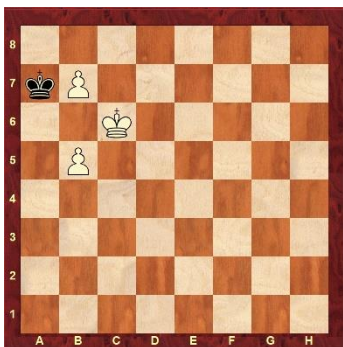
1 T + 1 T

28. Beli je na potezi. Oцени pozicijo. Navedi najboljše nadaljevanje za belega.



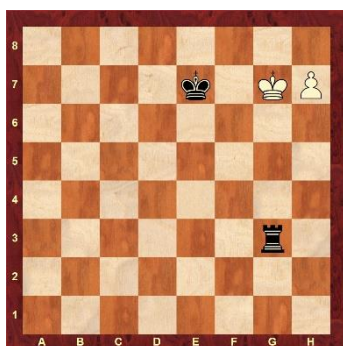
3 T

29. Ali beli na potezi lahko zmaga? Kaj pa, če je na potezi črni? Navedi variante.



3 T

30. Beli je na potezi. Oцени pozicijo. Podkrepi svojo oceno z variantami.



2 T

## DODATNI NALOGI – PROGRESIVNI ŠAH

Progressivni šah je različica šaha, kjer beli začne z eno potezo, črni nadaljuje z dvema, beli nato odigra tri in tako naprej. Veljajo naslednje izjeme v primerjavi z običajnim šahom:

- šah je mogoče dati le v zadnji potezi svoje sekvence potez,
- igralec v nobeni svoji potezi ne sme premakniti svojega kralja v šah,
- kralj se mora šahu umakniti v prvi potezi svoje sekvence; če tega ne more narediti, je matiran.

Naslednje naloge vam lahko prinesejo dodatne točke. Igralec na potezi ima vselej na voljo navedeno število potez, cilj pa je matirati nasprotnika v skladu s pravili progresivnega šaha.

**1. Črni ima na voljo štiri (zaporedne!) poteze. Kako lahko matira nasprotnika?**



3 T

**2. Beli ima na voljo pet (zaporednih!) potez. Kako lahko matira nasprotnika?**



3 T