

IZPIT – Šah (3.9.2024)

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. Beli remizira partijo. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi za to?



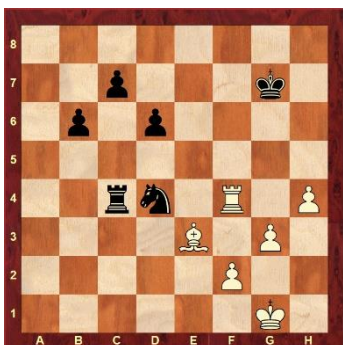
1 T + 1 T

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



1 T + 1 T

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



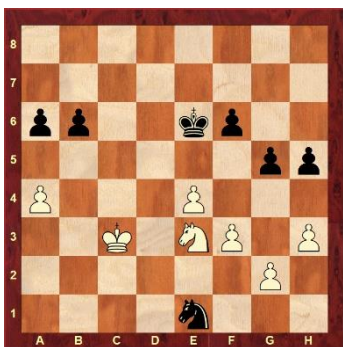
1 T + 1 T

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



1 T + 1 T

6. Beli 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. Beli matira črnega v dveh potezah. Kako?



1 T

9. Beli 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. Črni 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. Črni matira. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi?



1 T + 1 T

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



1 T + 1 T

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



1 T + 1 T

16. Beli matira v dveh potezah. Kako? (namig: »lastovičji rep«)



1 T + 1 T

17. Beli matira v treh potezah. Kako? (namig: »kavelj«)



1 T + 1 T

18. Črni matira v dveh potezah. Kako? (namig: Bodenov mat)



1 T + 1 T

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



1 T + 1 T

20. Črni je na potezi. Ali lahko zmaga? Utemelji svojo oceno s kratko razlago.



1 T + 1 T

21. Črni je na potezi, ali lahko zmaga? Utemelji svojo oceno s kratko razlago.



1 T + 1 T

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

a) Polja, za zasedbo katerih je potrebna opozicija in obhodni (obkoljevalni) manever in katerih zasedba nas vodi do zmage v partiji.

b) Polja, za katera rabimo poseben ključ, da jih lahko zasedemo.

c) Polja, ki vodijo v poraz tisto stran, ki jih zasede.

1 T

23. Pravilo kvadrata je: (Obkroži pravilni odgovor)

a) Če skakač lahko ujame prostega kmeta.

b) Če kralj ene strani lahko stopi v kmetov kvadrat in ujame kmeta pred promocijo.

c) Če trdnjava pomaga kralju pri lovu na nasprotnega kmeta.

1 T

24. Beli zмага. Kako? Kateri kombinacijski element uporabi pri tem?



1 T + 1 T

25. Beli zмага. Kako? Pri tem uporabi dva kombinacijska elementa, katera?



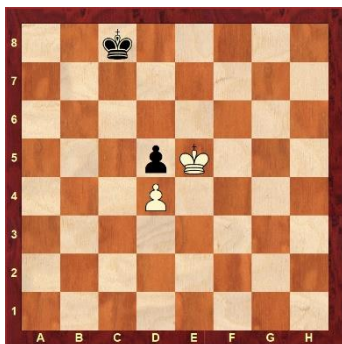
1 T + 1 T

26. Kaj je nujnica (uporablja se tudi nemški izraz *zugzwang*)? (Obkroži pravilni odgovor)

- a) Poteza, ki jo moramo hitro odigrati zaradi časovne stiske.
- b) Izsiljena potezo, ki je nujna, vendar je izid po njej slabši, kot če bi jo preskočili.
- c) Poteza, ki jo je nujno odigrati, sicer smo izgubljeni.

1 T

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



a) Črni:

b) Beli:

3 T

28. Črni na potezi zмага. Kako? Pri tem uporabi dva kombinacijska elementa, katera?



1 T + 1 T

29. Oцени pozicijo. Ali beli skakač lahko prepreči promocijo kmeta? Navedi variante.



2 T

30. Beli na potezi lahko matira nasprotnika. Kako?



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?



2 T

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



2 T