

1. Kakšen je cilj šahovske igre po pravilih FIDE?

- Opišite cilj igre in kaj pomeni "matirati" nasprotnika.

2. Kako so figure postavljene na začetku šahovske igre?

- Opišite začetno postavitev figur na šahovnici.

3. Katere premike lahko izvajajo posamezne šahovske figure?

- Pojasnite premikanje kralja, dame, trdnjave, lovca, skakača in kmeta.

4. Kakšni so pogoji za izvedbo rokade?

- Opišite postopek rokade in navedite pogoje, pod katerimi je rokada dovoljena.

5. Kaj je "en passant" jemanje in kdaj ga lahko izvedemo?

- Razložite situacijo, v kateri lahko kmet vzame nasprotnikovega kmeta "en passant".

6. Kakšna so pravila glede šahovske ure in časovnih omejitev?

- Povzemite glavne točke člena o šahovski uri in časovnih omejitvah.

7. Kako se obravnavajo nepravilnosti med igro?

- Opišite, kako se nepravilnosti beležijo in kakšni so možni ukrepi.

8. Kakšna so pravila za zapisovanje potez med tekmovanjem?

- Razložite, kako morajo igralci beležiti svoje poteze med igro in zakaj je to pomembno.

Pripombe dodal [j1]: IDGAF

1 Cilj vsakega od igralcev je "napasti" nasprotnikovega kralja na tak način, da nasprotnik nima na voljo pravilne poteze.
1.4.1 Za igralca, ki to doseže, se pravi, da je "matiral" nasprotnika in da je zmagal igro. Pustiti lastnega kralja pod udarom, odkriti lastnega kralja, da je pod udarom, in prav tako vzeti nasprotnikovega kralja, ni dovoljeno.

2 Začetna postavitev figur na šahovnici je sledeča: šahovnica je sestavljena iz mreže 8x8, z 64 enakimi polji, izmenjaje svetle (bela) in temne (črna) barve. Postavljena je tako, da je belo polje na desni strani vsakega igralca. Bele figure so postavljene na prvi dve vrsti pred igralcem z belimi figurami, črne figure pa na zadnji dve vrsti pred igralcem z črnimi figurami. Razporeditev figur je (od leve proti desni) naslednja: trdnjava, skakač, lovec, dama, kralj, lovec, skakač, trdnjava. Pred njimi so postavljeni kmetje

3

- **Kralj:** premika se za eno polje v katerokoli smer.
- **Dama:** premika se za poljubno število polj v katerokoli smer.
- **Trdnjava:** premika se za poljubno število polj vodoravno ali navpično.
- **Lovec:** premika se za poljubno število polj diagonalno.
- **Skakač:** premika se v obliki črke "L", torej dva polja v eno smer in nato eno polje pravokotno na to.
- **Kmet:** premika se naprej za eno polje, lahko pa se premakne za dve polji naprej iz začetne pozicije; napada diagonalno za eno polje

4. **Rokada** je poteza, ki vključuje kralja in eno od trdnjav. Kralj se premakne dve polji proti trdnjavi, nato pa se trdnjava postavi na polje, ki ga je kralj pravkar prečkal. Rokada je dovoljena pod naslednjimi pogoji:

- Kralj in trdnjava, vključena v rokado, se še nista premaknila.
- Med kraljem in trdnjavo ni drugih figur.
- Kralj ni pod šahom, ne prečka polja, ki je pod napadom, in ne konča na polju, ki je pod napadom

5. **"En passant" jemanje** se lahko izvede, ko kmet premakne dve polji naprej iz svoje začetne pozicije, in se s tem premakne ob nasprotnikovega kmeta. Nasprotnikov kmet ga lahko vzame "en passant" tako, da zavzame polje, preko katerega je kmet skočil. Ta poteza mora biti izvedena takoj po premiku kmeta za dve polji

6. **Šahovska ura** pomeni uro z dvema časovnima prikazoma, povezanimi tako, da lahko teče le eden od prikazov naenkrat. Igralec mora po vsaki potezi ustaviti svojo uro in pognati nasprotnikovo, kar zaključi njegovo potezo. Če igralcu zmanjka časa (padec zastavice), izgubi igro, razen v primerih, ko nasprotnik nima dovolj materiala za mat ali kadar igra še ni zaključena

7. **Nepravilnosti** se beležijo in se lahko popravljajo, če so bile ugotovljene pravočasno. Če igralec izvede nepravilno potezo, jo mora popraviti takoj, ko je napaka odkrita. Če igralec nepravilno premakne figuro ali se dotakne figure z namenom premika, mora izvesti pravilno potezo s to figuro. Sodnik lahko določi kazen za večkratne nepravilnosti

8. **Zapisovanje potez** je obvezno med tekmovanjem. Igralci morajo zapisati vsako potezo v šahovski notaciji na način, da je jasno, katera figura je bila premaknjena in kam. To omogoča preglednost in možnost preverjanja pravilnosti igre. Pomembno je za dokazovanje pravilnosti igre in za reševanje morebitnih sporov

Prednosti chat gpt:

- zastonj je
- skrajša čas delanja naloge
- enostaven je

Slabosti:

- učitelji izvejo da si uporabljaj chat gpt
- vsi lahko to naredijo
- nič se ne naučiš