

20. MEMORIAL RADA GOSPODARIČA

PRAVILNIK

Datum tekmovanja: 4. aprila 2026

Naslov in mesto: Šolski center Postojna, Cesta v staro vas 2, 6230 Postojna

Organizator: ŠK Postojna

Organizacijski odbor: Vladimir Slejko, Jadran Hlad, Andrej Žnidarčič

Tehnična podpora: ŠK Rijeka (Hr), ŠD Piran, Šahovski utrip

Pričetek tekmovanja: ob 14. uri

Rok za prijave: Sreda, 1. aprila 2026

Rok za potrditev prijave: četrte ure pred turnirjem. Zamudniki se lahko vključijo v drugi krog

Sistem: švicar, 9 kol, 15 min

Računalniško določanje parov s programom SwissManager

Sodnik: Bojan Birk, IA ;

Pravica do nastopa: Vsi igralci s **FIDE ID številko**, ki se pravočasno prijavijo!

Tekmovanje se igra po Pravilih šaha FIDE in se upoštevata Dodatek A.4 (Pospešeni šah) in Smernice (Hitri konec partije) čl. 3.4

Prijavnina: 15 evrov // Zamudniki po 1. aprilu 20 evrov

Šahisti z ratingom 2500+ in šahistke z ratingom 2300+ so pristopnine oproščeni //Pozor, prostor je omejen na 201. igralca (prijavnina vključuje topli obrok in pijačo ter prigrizek med turnirjem)

Nagrade (u evrih) :

Glavne:

1. mesto: 500 + pokal
2. mesto: 250 + pokal
3. mesto: 150 + pokal
4. mesto: 100
5. mesto: 70
6. mesto: 50
7. mesto: 30

Ženske:

- Do 10 igralk: (50/ 30/ 20)
- 11 - 15 igralk: (70/ 50/ 30/ 20)
- 16 in več igralk: (100/ 70/ 50/ 30/ 20)

Super veterani:

- Igralec nad 60 let: 20
- Igralec nad 70 let: 20
- Igralec nad 80 let: 20

Po ratingu:

- do 1600 (50/ 30/ 20)
- do 1800 (50/ 30/ 20)
- do 2000 (50/ 30/ 20)
- do 2200 (50/ 30/ 20)

Posebne nagrade:

- 80. mesto: 20
- 100. mesto: 20
- 120. mesto: 20
- 150. mesto: 20
- 200. mesto: 200

Upošteva se FIDE pospešeni rating. Če ga igralec nima, pa FIDE standardni rating. Igralci brez FIDE ratinga se obravnavajo kot igralci z ratingom 2000.

Nagrade se ne seštevajo. Vsak igralec lahko dobi samo eno denarno nagrado.

Rekviziti: **vsak zagotovi šahovsko uro**

Program: Tekmovanje bomo izpeljali v enem delu. Topli obrok sledi po koncu tekmovanja!

Turnir se ratingira na jakostni lestvici FIDE - pospešeni šah.

Kriteriji za določanje uvrstitve so:

Večje število osnovnih (šahovskih) točk, medsebojni rezultat-i (če so vsi igralci iste točkovne skupine igrali med seboj, SM-81), Buchholz-1 (ne upošteva se le najslabši nasprotnik, SM-84), Buchholz koeficient (SM-84), večje število igranih iger s črnimi figurami (SM-53), večje število zmag (brez upoštevanja iger dobljenih s kontumacem ali ko je igralec/-ka prost SM-68).

Odločitve glavnega sodnika so izvršne, pritožbe na sodnikove odločitve rešuje organizacijski odbor. Pisna pritožba se s kavcijo 50 € odda glavnemu sodniku najkasneje pet minut po dogodku, a pred začetkom naslednjega kola. V primeru ugodne rešitve pritožbe se kavcija vrne. Odločitve organizacijskega odbora so dokončne.

Igralec z belimi figurami zagotovi šahovsko uro.

Rezultat partije sodniku javi zmagovalec-ka, v primeru remija pa igralec-ka z belimi figurami.

Uporaba vseh vrst elektronskih naprav med igro ni dovoljena, mobilni telefoni morajo biti izključeni iz omrežja. Fotografiranje je dovoljeno prvih pet minut vsakega kola.

Igralci in igralke med igro ne smejo zapustiti igralnega prostora. Za vse ostalo se smiselno uporabljajo pravilniki Šahovske zveze Slovenije.

Organizacijski odbor

Dodatek A (Pospešeni šah)	Appendix A. Rapid Chess
<p>A.5 V primeru, da ni ustreznega nadzora, velja sledeče:</p> <p>A.5.1 Potem, ko sta oba igralca zaključila deset potez od začetne pozicije:</p> <p>A.5.1.1 nastavitve ure ni več dovoljeno spremeniti, razen če bi to negativno vplivalo na urnik tekmovanja</p> <p>A.5.1.2 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.</p> <p>A.5.2 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.</p> <p>A.5.3 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 nobenim možnim zaporedjem pravih potez.</p> <p>A.5.4 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</p>	<p>A.5 Otherwise the following apply:</p> <p>A.5.1 From the initial position, once 10 moves have been completed by each player,</p> <p>A.5.1.1 No change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected.</p> <p>A.5.1.2 No claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard. In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed.</p> <p>A.5.2 If the arbiter observes an action taken under Article 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 or 7.5.4, he/she shall act according to Article 7.5.5, provided the opponent has not made his/her next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim, provided the opponent has not made his/her next move. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his/her next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter.</p> <p>A.5.3 To claim a win on time, the claimant may pause the chessclock and notify the arbiter. However, the game is drawn if the position is such that the claimant cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.</p> <p>A.5.4 If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn stands on the rank furthest from its starting position,</p>

<p>pozicija še vedno na šahovnici, razglasil remi. A.5.5 Sodnik bo tudi opozoril na padec zastavice, če to opazi</p>	<p>he/she shall wait until the next move is completed. Then, if an illegal position is still on the board, he/she shall declare the game drawn. A.5.5 The arbiter shall also call a flag fall, if he/she observes it.</p>
--	---

<p>Smernice III.</p> <p>Partije brez dodanega časa vključno s hitrim koncem partije</p> <p>III.1 "Hitri konec partije" je faza igre, ko je potrebno v končnem času zaključiti vse preostale poteze.</p> <p>III.2.1 Spodnje smernice, ki se nanašajo na zaključni del partije, vključno s hitrim koncem partije, se lahko upštejajo samo, če so predhodno najavljene.</p> <p>III.2.2 Tesmernice veljajo samo za redne in pospešene partije brez časovnega dodatka in ne za hitropotezne partije.</p> <p>III.3.1 Če sta padli obe zastavici in ni možno ugotoviti, katera je padla prva:</p> <p>III.3.1.1 se igra nadaljuje, če se to zgodi v kateremkoli obdobju igre, razen v zadnji periodi</p> <p>III.3.1.2 je igra remi, če se to zgodi v periodi, v kateri se morajo odigrati vse preostale poteze</p> <p>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 sekunda 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.</p>	<p>Guidelines III.</p> <p>Games without Increment including Quickplay Finishes</p> <p>III.1 A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.</p> <p>III.2.1 The Guidelines below concerning the final period of the game including Quickplay Finishes, shall only be used at an event if their use has been announced beforehand.</p> <p>III.2.2 These Guidelines shall apply only to standard chess and rapid chess games without increment and not to blitz games.</p> <p>III.3.1 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:</p> <p>III.3.1.1 the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period.</p> <p>III.3.1.2 the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed.</p> <p>III.4 If the player having the move has less than two minutes left on his/her clock, he/she may request that an increment extra five seconds be introduced for both players. This constitutes the offer of a draw. If the offer refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue.</p>
---	--