

Šahovski savez Vojvodine

25. 01. 2019.

UPUTSTVO ZA SUDIJE SVIH LIGA VOJVODINE za redovan šah

Pošto se ekipe žale da im se delegiraju nespremne sudije na mečeve, ovim putem ćemo saopštiti neke postupke koje sudija treba da preduzme tokom meča, a koji nisu striktno navedeni u pravilima igre ili propozicijama takmičenja. Takođe od 1 jula 2017. godine stupile su na snagu nove izmene pravila igre pa je ovo uputstvo što se tiče pravila igre u skladu sa tim izmenama za redovan šah. Takođe je i ŠS Vojvodine u 2018. godini doneo izmene u ligaškim takmičenjima.

SASTAV TIMA kapiteni moraju da predaju sudiji pre početka meča i to isključivo **PISMENO**, zajedno sa knjižicama i spiskom. Svaki igrač **MORA** da ima takmičarsku knjižicu sa upisanim datumom rođenja (mesec dan i godina) Kapiten je dužan da datume rođenja igrača upiše u knjižice pre predavanja sastava sudiji. Ukoliko kapiten odbije da upiše datume rođenja igrača u knjižice, tada sudija ne sme dozvoliti da igrači sa nepotpunim knjižicama započnu igru. Ako u roku do 60 minuta od zakazanog početka meča kapiten ne dovede knjižice u ispravno stanje, ti igrači gube partiju kontumacijom. Sastav tima se daje prema nahodjenju kapitena ekipe bez obzira na kategorije i rejting. Igra se na šest tabli. U ligama trećeg i četvrtog ranga (Bačka Banatska Sremska, Južnobačka, Severnobačka, Južnobanatska, Severnobanatska i Zonska liga Srema) igra se na šest tabli sa obavezom da na šestoj tabli igra omladinac 1998. godišta i mladi ili ženska igračica bez obzira na godine.

U ligama petog ranga (Međuopštinske lige) ne mora igrati omladinac ili ženska osoba

Kad primi oba sastava, sudija u vreme za početak meča mora da pročita ko s kim igra i na kojoj tabli, a najbolje je da ide od prvog do šestog stola i čita parove. Kad igrači sednu i počnu partije, sudija **TREBA DA PROVERI** da li su igrači ispravno seli, tj. da uporedi predat sastav ekipe sa stvarnim. Ako nisu, a već igraju (odigrali su obojica makar jedan potez), mora kontumacirati igrača koji nije seo za tablu na kojoj je zapisan u sastavu ekipe i to tako da taj igrač gubi partiju na kojoj je trebao igrati a tu gde je pogrešno seo i počeo sa igrom tu se ponovo postavlja tabla i igraju oni koji su trebali igrati. Sastave ekipa koje je dobio od kapitena sudija **ČUVA** do kraja meča. Sudija proverava da li igrači imaju overene registracije za tu godinu i da li

slike odgovaraju igračima čije su. Bez ispravne takmičarske knjižice igrač ne može igrati. Sudija je obavezan da sve primedbe zapiše na poledinu zapisnika. Toleriše se kašnjenje igrača na partiju s tim što se onom ko kasni, vreme kašnjenja uračunava u vreme potrošeno za razmišljanje. Kašnjenje na partiju se toleriše najviše 59 minuta i 59 sekundi od vremena ZAKAZANOG za početak meča.

U ZAPISNIK SA MEČA upisuje se PUNO IME I PREZIME igrača. Za sve mečeve u zapisnik je OBAVEZNO UPISATI I DATUME RODJENJA IGRAČA. Ako se igra sa običnim satovima u vreme zakazano za početak, sudija će uključiti satove svim igračima sa belim figurama. Ako je prisutna samo jedna ekipa sa predatim sastavom (najmanje polovina igrača), njeni igrači sa belim figurama će odigrati potez i vreme će ići ekipi koja nije prisutna ili nema dovoljno igrača. Moguće je i da prisutni igrač upiše svoj prvi potez u formular i isti stavi ispod table da se ne vidi i uključi sat protivniku. Kad se i druga ekipa kompletira i preda sastav, može početi igru sa vremenom koje je na satu. Vreme na satu se namešta na 4 sata /ako se igra tempo 2 sata 40 poteza + 30 min/tako da je prva kontrola u 6 sati. Ako se igra tempo 30 poteza za 90 min + 30 min onda se sat namešta na 4,30 sati pa je prva kontrola opet u 6 sati. Ukoliko se desi da u prvom delu partije,/ kada igrač ima 2 sata, za prvih 40 poteza ili 30 poteza za 90 min/ nekome padne zastavica, a nije izvukao dovoljno poteza, tada SUDIJA MORA DA OBJAVI PAD ZASTAVICE. Ako nekom igraču padne zastavica u drugom delu igre, za koji im je dodeljeno 30 minuta do kraja partije, SUDIJA MORA DA SIGNALIZIRA PAD ZASTAVICE. Kada nekom od igrača prodje prvi period vremena i PADNE ZASTAVICA, a izvukao je dovoljno poteza, sudija OBOJICI igrača DODAJE PO POLA SATA na časovniku. Tih pola sata se dodaje tako što se skazaljka pomeri NAPRED za trideset minuta obojici i onda je sledeća kontrola u 7 sati, a tako sudija može po satu da vidi kojim igračima je već pomerio sat, a kojima nije.

Ako se meč i partija igra u trećoj ligi gde je obavezno igranje digitalnim satovima onda se radi ovako: Tempo igre je 90 minuta po igraču za partiju plus bonifikacija od 30 sekundi po potezu, počev od prvog poteza. Obavezno je igranje digitalnim satovima. Domaćin je obavezan da obezbedi digitalne satove za igru. Prema odluci UO ŠSV za 2018 god. klub koji ne poseduje svih 6 potrebnih satova je obavezan da ima ispravna najmanje 3 digitalna sata kad je domaćin uz uslov da pre početka lige dostavi pismeno obaveštenje voditelju lige i takmičarskoj komisiji ŠSV da ima samo 3 digitalna sata. Ekipa koja gostuje kod kluba koji je prijavio da ima samo 3 digitalna sata mora poneti sa sobom svoja tri ispravna digitalna sata i njeni satovi se obavezno postavljaju na tablu broj 4,5 i 6. Ukoliko na meču nedostaje za neku partiju

digitalni sat tu partiju gubi ona ekipa na čijoj tabli nedostaje sat. Ekipa kojoj nedostaje sat za meč mora obavezno obavestiti sudiju pre predavanja sastava na kojoj tabli neće imati sat na početku meča kako bi se izbegle manipulacije prilikom objavljivanja sastava ekipa..

Sudija treba svakog sata da proverava da li časovnici igrača rade ispravno, tako što će sabrati proteklo vreme na satovima igrača i uporediti sa redovnim vremenom koje je prošlo. Ako se igra sa digitalnim satovima, u zakazano vreme za početak meča sudija uključuje satove svim belima tako što će na satu pritisnuti taster za pokretanje a poluga treba da bude u gornjem položaju kod belog i tada beli treba da odigra potez i pritisne sat. Ako beli kasni, početno vreme na satu mu teče. Šire objašnjenje postoji u priručniku za sudije.

PISANJE poteza je obavezno tokom cele partije, u oba perioda, osim kada igrač ima manje od 5 minuta za razmišljanje za određeni period igre. U slučaju da se igra sa digitalnim satovima koji dodaju igraču po 30 sekundi posle svakog odigranog poteza, tada se moraju potezi uvek pisati

Prilikom bilo kakve REKLAMACIJE od strane igrača, sudija treba da proveri da li je taj igrač na potezu, što znači da igrač koji reklamira MORA biti na potezu. Tek ako je to tako, onda pristupa rešavanju reklamacije.

IZMENE KOJE SU DONETE OD 1. JULA 2017.

-član 7.5c Za svaki NEMOGUĆ POTEZ koji jedan igrač odigra, sudija će njegovom protivniku dodati 2 minuta na satu, a prekršilac dobija opomenu.

Kada jedan igrač drugi put odigra nemoguć potez sudija kontumacira istog igrača i dodeljuje mu nula poena a njegovom protivniku jedan poen. Ukoliko protivnik nema na tabli dovoljno figura da može matirati (naprimer go kralj) onda isti dobija samo pola poena i rezultat je 0:0,5 ili 0,5:0 -član 9.5 kada igrač ulaže NEPRAVILNU REKLAMACIJU (npr. reklamira remi za triput ponovljenu poziciju ili 50 poteza bez uzimanja figura i pomeranja pešaka).

Tada će sudija dodati protivniku 2 minuta na satu i partija se nastavlja. Smatra se da je partija igrana ako je odigran najmanje po jedan potez od oba igrača. Ako je sudija nekoga tokom partije kontumacirao (ovo važi i kada jedan od igrača izgubi partiju, jer mu se za vreme partije oglasio mobilni telefon) označava se sa normalnih 1:0 ili 0:1. - rezultat bez zvezdice ako je partija igrana. Partije koje nisu igrane upisuju se u zapisnik rezultatom 1:0*

ili 0:1* ili 0:0* - rezultat sa zvezdicom. Igrač kome se oglasi mobilni telefon odmah gubi partiju a njegov protivnik dobija partiju osim ako nema materijala za matiranje i u tom slučaju je rezultat ½:0 ili 0: ½ -Član 10.2 se ne ukida ali se ne primenjuje odlukom organizatora takmičenja .

U takmičenjima u ligi u 2018. godini član 10.2 se neće primenjivati a to znači da igrač više nema pravo da zahteva remi kad mu je preostalo manje od dva

minuta za razmišljanje na satu. On može ako želi da predloži remi protivniku, ali tu sudija ne mora učestvovati, jer prihvatanje zavisi od odluke protivnika.

-Član 4.6 Promocija se može vršiti na različite načine: 1. Pešak se prilikom promocije ne mora postaviti na dolazno polje, već je dozvoljeno ukloniti pešaka i postaviti neku figuru na polje promocije. 2. Uklanjanje pešaka i postavljanje nove figure na polju promocije može obaviti bilo kojim redom. U dosadašnjim Pravilima je stajalo da se promocija vrši tako da se prvo pešak postavi na polje na kome se vrši promocija, a zatim ukloni s njega i zameni figurom po izboru igrača. Sada više ne mora tako. -član 7.5 B. Ako igrač pomakne pešaka na posljednji red i pritisne sat, ali ne zameni svog pešaka nekom drugom figurom, takav potez je nepravilan. Pešak mora biti zamenjen kraljicom iste boje. Kada izvrši ovakav prekršaj igrač gubi pravo izbora figure: mora se promovisati kraljica! Sudija će osim opomene prekršiocu, još i dodati 2 minuta njegovom protivniku na satu.

-član 9.6 Ako nastane jedan (ili oba) sledeća slučaja partija je nerešena: A. Ista pozicija se ponavlja (kao u 9.2.b) tokom najmanje 5 uzastopnih poteza oba igrača. B. Ako se tokom ma koje uzastopne serije od 75 kompletnih poteza oba igrača nije pomaknuo ni jedan pešak, ni osvojila ni jedna figura. Ako je poslednji potez te serije mat, mat vredi. Ovim članom sudija dobija pravo / obavezu da u takvim slučajevima proglasi remi bez reklamacije igrača.

Prilikom sudjenja, sudija kod sebe MORA DA IMA važeća FIDE pravila šaha.

Sastavio Milan Miladinov, IA FIDE