

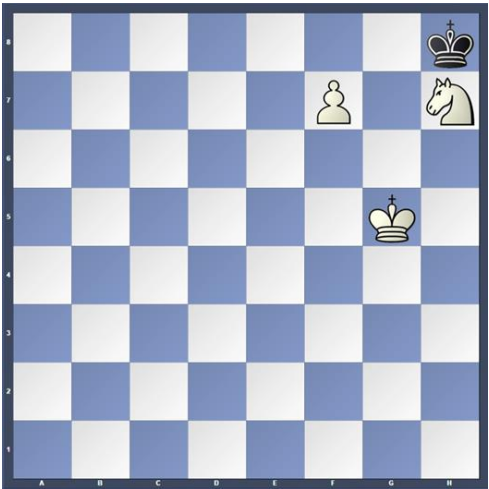
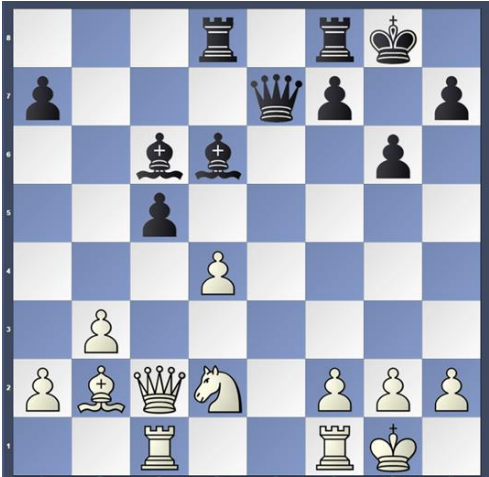




## Opgaveark KD3 - Grundlæggende spilleregler

Nr	Spørgsmål	Svar (sæt kryds) Sæt evt. flere krydser	Kommentarer og anvendte §§
1	<p>Tag i diagrammet nedenfor stilling til, om Hvid kan rokere, og om Sort kan rokere.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Hvid kan rokere kort.</li> <li><input type="checkbox"/> Hvid kan ikke rokere kort.</li> <li><input type="checkbox"/> Sort kan rokere kort.</li> <li><input type="checkbox"/> Sort kan ikke rokere kort.</li> <li><input type="checkbox"/> Hvid kan rokere langt.</li> <li><input type="checkbox"/> Hvid kan ikke rokere langt.</li> <li><input type="checkbox"/> Sort kan rokere langt.</li> <li><input type="checkbox"/> Sort kan ikke rokere langt.</li> <li><input type="checkbox"/> Skal man tage hensyn til andet end stillingen på brættet?</li> </ul>	
2	<p>Selv verdensmesteraspiranter kan komme i tvivl om regelsættet. I 21. matchparti mellem Kortjnoj og Karpov fremkom den viste stilling. Kortjnoj spurgte kamplederen, om han måtte rokere kort, når hans tårn var truet.</p> <p><a href="#">Viktor Korchnoi vs Anatoly Karpov (1974)</a>  <a href="#">This Old Man Plays d4 (chessgames.com)</a></p> <p>Hvad ville du som dommer svare? Du bør henvise til de regler, du har anvendt.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Jeg må desværre ikke give sådanne oplysninger under partiet.</li> <li><input type="checkbox"/> Ja, rokade er tilladt.</li> <li><input type="checkbox"/> Nej man må ikke rokere i den situation.</li> <li><input type="checkbox"/> Andet (angiv hvad i kommentarfeltet eller herunder).</li> </ul>	



Nr	Spørgsmål	Svar (sæt kryds) Sæt evt. flere krydser	Kommentarer og anvendte §§
3	<p>I stillingen nedenfor slår Sort springeren på h7. Hvid tager nu den hvide dronning i hånden og flytter bonden til forvandlingsfeltet, men uden at placere dronningen på feltet. Efter yderligere betænkningstid opdager han, at sort vil blive pat, hvis han tager en dronning. Han tager nu et tårn og placerer det på forvandlingsfeltet.</p> <p>Hvordan vil du behandle en klage fra sort?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Give Sort medhold og kræve at hvid forvandler til Dronning.</li> <li><input type="checkbox"/> Afvise sorts krav og tillade at der bliver forvandlet til et Tårn.</li> <li><input type="checkbox"/> Andet (angiv hvad i kommentarfeltet eller herunder).</li> </ul>	
4	<p>I stillingen nedenfor slår sort hvids bonde på h2 med løberen på c6. Det kan jo ikke lade sig gøre. Spillerne sætter uret på pause og tilkalder dig som dommer og spørger, hvad der nu skal ske.</p> <p>Hvad bliver din beslutning - forklar hvorfor i kommentarfeltet.</p> <p><i>(Stillingen er hentet fra Nimzowitch – Tarrasch Sct. Petersburg 1914).</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Trækket er udført, og skal derfor gælde.</li> <li><input type="checkbox"/> Løberen på c6 skal slå bonden på g3.</li> <li><input type="checkbox"/> Løberen på d6 skal slå bonden på h2.</li> <li><input type="checkbox"/> Løberen på c6 skal trække et lovligt træk.</li> <li><input type="checkbox"/> Andet (angiv hvad i kommentarfeltet).</li> </ul>	

## Dansk Skak Unions Dommeruddannelse

[dommerkursus@skak.dk](mailto:dommerkursus@skak.dk) eller [skakdommerkursus@gmail.com](mailto:skakdommerkursus@gmail.com)

Vagn Lauritzen 74744303 21482043



DANSK SKAK UNION

Nr	Spørgsmål	Svar (sæt kryds) Sæt evt. flere krydser	Kommentarer og anvendte §§
5	En spiller giver sin modstander en skak og siger samtidig mat. Herefter afsluttes partiet. Begge spillere noterer resultatet på deres noteringslister og underskriver dem. Resultatet afleveres til dommeren. Efter en analyse, hvor tredjemand deltager, siger denne: "Hvorfor slår du ikke? Du var jo ikke mat!" Spilleren klager til dommeren. Hvordan vil du som dommer behandle klagen?	<input type="checkbox"/> Spillet skal genoptages fra den stilling der var på brættet ved afslutningen. <input type="checkbox"/> Resultatet tæller, partiet er slut ved mat. <input type="checkbox"/> Giver tredjemand en advarsel for at blande sig i partiet. <input type="checkbox"/> Giver spilleren en advarsel for fejlagtig at erklære mat. <input type="checkbox"/> Andet (angiv hvad i kommentarfeltet)	
6	Hvid, der er i tidnød udfører et træk og sætter dermed modstanderens konge mat. Inden han når at stoppe sit ur, falder vingen. Sort hævder herefter, at hvid har tabt på tid. Hvad er din afgørelse som dommer?	<input type="checkbox"/> Hvid har tabt på tid. <input type="checkbox"/> Mat afslutter straks partiet, så hvid vinder. <input type="checkbox"/> Situationen er uklar, så partiet dømmes remis. <input type="checkbox"/> Andet (angiv hvad i kommentarfeltet)	
Udfyldt af (Navn)		Evt. DSU-medlemsnummer	Dato

Udfyldes digitalt på pdf-dokument eller med hånden på udskrevet papirdokument; scannes eller gemmes og sendes til en af ovenstående e-mailadresser.

Besvarelsen kan også sendes på anden måde, f. eks direkte i en mail, blot de samme oplysninger er indeholdt.

Kursuslederen gennemgår derefter besvarelsen og giver feedback. Når alle lektioner i Kampdommerkurset er gennemført (alle opgaveark er indsendt og er blevet godkendt), bliver den afsluttende prøve tilsendt.