

Zápis a přehrání partie - šachová notace

Pokud se chcete v šachu zdokonalovat, je nezbytné zvládnout přehrávání partií silných hráčů a zapisování vlastních partií, které pak můžete rozebírat se zkušenějšími šachisty. Pro zápis partií obvykle používáme šachovou algebraickou notaci: Každé pole na šachovnici má svoji značku a k tomu se přidávají znaky pro jednotlivé šachové kameny (figury a pěšce).

Šachovnice

- skládá se ze sloupců označených písmeny a, b, c,... h a řad označených čísly 1,2,... 8.

Značení polí:

1) označení sloupce (např. „b“),

2) označení řady (např. „5“): pole b5 - bé pět

Pokud se v dalším textu bude mluvit o středu míní se tím pole e4, d4, e5, d5







ŠACHOVNICE

sloupce a....h

		↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓		
řady 1...8	→	8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
	→	7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
	→	6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
	→	5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
	→	4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
	→	3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
	→	2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
	→	1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
			a	b	c	d	e	f	g	h

Značení šachových kamenů:

(zkratka v české notaci a symbol v diagramu)

král	K		střelec	S	
dáma	D		jezdec	J	
věž	V		pěšec	(p)	

Značka pro pěšce se nepíše do zápisu partie!

Zaznamenání provedeného tahu je možné plnou nebo zkrácenou notací.

Plná notace

číslo tahu	tah bílého			tah černého		
	značka figury	pole před tahem	pole po tahu	značka figury	pole před tahem	pole po tahu
1.	J	g1	f3		d7	d5

tedy **1.Jg1-f3 d7-d5** (v prvním tahu táhl bílý jezdec z g1 na f3 a černý pěšec z d7 na d5..)

Zkrácená notace

Vynechává se záznam pole kde figura stála před tahem.

tedy **1.Jf3 d5**

Pokud na určité pole mohou jít dvě figury stejné hodnoty je nutné je rozlišit tak, že se za značku figury přepíše ještě sloupec nebo řada z níž táhla (příklad: 20.Jbd2 = jezdec ze sloupce „b“ šel na d2).

Braní soupeřova kamene se značí vložení x před pole kam kámen táhl, například:

4.Jf3xd4, 4.Jxd4 (= jezdec bral nějaký kámen na poli d4)

Rocháda se značí **0-0** (malá) nebo **0-0-0** (velká).

Při proměně pěšce se za tah pěšce na píše značka figury v níž se proměnil, například:

33.d8D (= pěšec šel na d8 a změnil se v dámu).

Braní mimochodem se zapisuje jako normální tah pěšce a na konec je možné připsat e.p.:

52. ... gxf3 e.p. (= černý pěšec bral v 52.tahu bílého pěšce h4 mimochodem, tak, že táhl z g4 na h3).

Zvláštní symboly:

V zápisu partií v knížkách a časopisech lze nalézt i další značky, z nichž vybíráme nejdůležitější:

- ! silný, správný tah
- !! překvapivý tah
- ? slabý tah - chyba
- ?? hrubá chyba
- !? zajímavý tah
- ?! sporný tah
- # mat (na konec tahu)
- ± malá výhoda bílého
- ∓ malá výhoda černého
- ± velká výhoda bílého
- ∓ velká výhoda černého
- + - bílý vyhraje
- + černý vyhraje
- ∞ nejasné postavení