











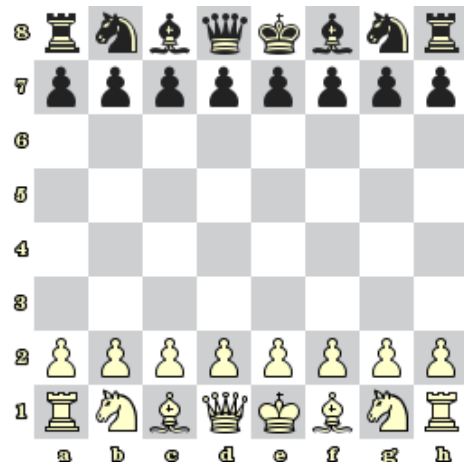


Šachová notace

Rozložení sil a hodnota figur

Každý ze soupeřů má na začátku hry 16 kamenů – krále, dámu, dvě věže, dva střelce, dva jezdce (tyto kameny souhrnně označujeme jako figury) a osm pěšců. Všechny kameny mají své značení a svou (přibližnou hodnotu) dle následující tabulky:

Název	Zkratka	Symbol v diagramu		Hodnota
		bílý	černý	
Král	K			-
Dáma	D			9
Věž	V			5
Střelec	S			3
Jezdec	J			3
Pěšec	p			1



Základní postavení figur je vidět na diagramu vpravo. Dvě důležité poznámky pro začínající hráče: **dáma** stojí v základním postavení vždy na políčku **své barvy** (bílá dáma na bílém, černá dáma na černém) a políčko v pravém spodním rohu (h1 z pohledu bílého, a8 z pohledu černého) má vždy bílou barvu.

Šachová notace a zápis tahů

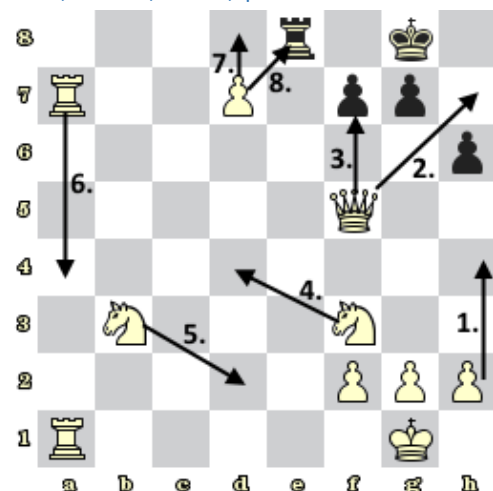
Šachovou notaci používáme k zapsání partie i jakéhokoli postavení na šachovnici. Při zaznamenávání pozice se nejprve uvede zkratka figury a potom pole, na kterém stojí. Pěšec nemá zvláštní označení, uvádí se pouze pole, na kterém stojí (při zapisování pozice se někdy uvádí písmenem „p“). Figury se zapisují v pořadí podle své hodnoty (K, D, V, S, J, p) – taková systematika pomáhá odstranit případné chyby jako přeslechnutí, přepsání.

Pozici ze základního postavení (diagram vedle tabulky vpravo) můžeme zapsat takto:

B: Ke1, Dd1, Va1, Vh1, Sc1, Sf1, Jb1, Jg1, pa2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2

Č: Ke8, Dd8, Va8, Vh8, Sc8, Sf8, Jb8, Jg8, pa7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7

Tah, braní, šach, proměna



Jak zapsat různé typy tahů si ukáže na příkladu z následujícího diagramu. Nejdřív ale důležitá poznámka: symboly (zkratky figur – K, D, V atd.) zapisujeme vždy **VELKÝMI** písmeny, označení sloupců zapisujeme vždy **MALÝMI** písmeny a označení řad zapisujeme čísly. V pozici je šipkami naznačeno celkem 8 tahů. Podívejme se detailněji na každý z nich. Tah č. 1 je běžný tah pěšcem. Označení pěšce v zápisu tahu **nepíšeme**, proto tah označíme „h4“. Tah č. 2 již není běžný tah, jedná se ohrožení krále, tedy **šach**. Šach značíme znaménkem „+“ na konci zápisu, tedy „Dh7+“. Tah č. 3 je kombinací dvou typů, jedná se o **braní** a zároveň již zmíněný šach. Braní označujeme znaménkem „x“ a píšeme ho mezi označení figury a

označením pole, na kterém stojí figura, kterou chceme sebrat. Takže v tomto případě je to „Dxf7+“. Problém při zápisu může nastat, pokud na stejné pole mohou táhnout dvě stejné figury (typicky dvě věže, dva jezdcí nebo případně dvě dámy). V takovém případě je potřeba rozlišit, která z těchto dvou figur na dané pole táhne. Takovým příkladem je tah č. 4. Na pole d4 mohou táhnout oba bílí jezdcí. Pokud stojí na stejné řadě (3. řada), musíme rozlišit názvem sloupce, na kterém se jezdec nachází. Tah č. 4 tedy zapíšeme „Jfd4“. Tah č. 5 je velmi podobný, tentokrát ale na pole d2 táhne druhý jezdec. Ten stojí na b-sloupci, takže zápis napíšeme jako „Jbd2“. Pokud stojí 2 figurky na stejném sloupci, jako v případě tahu č. 6, musíme rozlišit řadu, ze které na dané pole figura táhne. V našem případě chceme táhnout věží ze 7. řady, musíme tedy napsat tah jako „V7a4“. Pokud bychom napsali pouze „Va4“, nikdo by nepoznal, kterou ze dvou věží jsme na pole a4 potáhli. Dalším speciálním tahem je tzv. **proměna**. Jedná se o tah, kdy pěšec dojde na poslední řadu (8. řadu v případě bílého pěšce, 1. řadu v případě černého pěšce) a může být vyměněn za kteroukoli figuru (kromě krále). V případě tahu č. 7 se bílý rozhodl postavit si dámu. Tento tah zapíšeme jako „d8D“. Tah č. 8 je pak teoreticky nejkomplicovanější zápis tahu, má celkem 6 symbolů. Bílý se rozhodl pěšce proměnit na věž. Zápis tahu tedy bude „dxe8V#“. Znaménko na konci zápisu („#“) je označením pro mat. Ještě jednou si všechny tahy shrneme přehledně do tabulky:

Číslo tahu	Zápis tahu	Poznámka
1.	h4	Tah pěšcem – nepíšeme označení figury
2.	Dh7+	Šach – píše znaménko „+“ na konci
3.	Dxf7+	Braní se šachem – píšeme „x“ před cílovým polem a „+“ na konci
4.	Jfd4	Rozlišení figury – píšeme „f“ pro označení počátečního sloupce
5.	Jbd2	Rozlišení figury – píšeme „b“ pro označení počátečního sloupce
6.	V7a4	Rozlišení figury – píšeme „7“ pro označení počáteční řady
7.	d8D	Proměna pěšce – píšeme název nové figury (D) na konci
8.	dxe8V#	Proměna pěšce s matem – kombinace všech motivů – braní, proměna, mat – značíme „#“ na konci

Pokud zapisujeme určitou variantu (např. při řešení úlohy), je vhodné jednotlivé tahy číslovat. Za jeden kompletní tah považujeme vždy tah bílého a tah černého. Např. **1.Dxf8+ Kxf8 2.Sh6+ Kg8 3.Ve8#**

Další značky při zápisu tahů / ocenění pozic

Pokud budeme číst nějakou šachovou knihu nebo si přehrávat komentovanou partii na internetu, můžeme se setkat s různými symboly, které se používají při zápisu tahů nebo případně ocenění pozice. Mezi ty základní patří ty z následující tabulky.

0-0	malá (krátká) rošáda	!?	zajímavý tah
0-0-0	velká (dlouhá) rošáda	?!	pochybný tah
+	šach	+ -	bílý stojí na výhru
x	braní	- +	černý stojí na výhru
#	mat	=	pozice je vyrovnaná
!	silný, dobrý tah	1-0	výhra bílého
!!	velmi silný tah	0-1	výhra černého
?	chyba, slabý tah	½ - ½	remíza
??	hrubá chyba		