







Šachová notácia

Jednotlivé ťahy v partií zapisujeme do špeciálneho formulára pre zápis šachovej partie – **partiára** pomocou šachovej notácie.

Pri zápise ťahu uvádzame:

- poradové číslo ťahu (prvý ťah označíme číslo 1., druhý 2., atď)
- figúru, ktorou vykonávame ťah. Figúry označujeme týmito písmenami:

K		-	Kráľ
D		-	Dáma
V		-	Veža
S		-	Strelec
J		-	Jazdec
(p)		-	pešiak (pri zápise ťahov pešiakmi vynechávame písmeno p)

- pole, na ktoré figúra alebo pešiak ide, polia označujeme písmenami a-h zľava doprava a číslami 1-8 zdola nahor zo strany bieleho
- niekedy sa stane, že na jedno pole môžu ísť dve figúry, ktoré označujeme rovnako (najčastejšie jazdci alebo veže). Vtedy musíme upresniť, ktorá z figúr na pole vstúpila. Napr. 9.**J**d2, alebo 26. ... **V**6c7

x - branie (znak x vkladáme medzi znak figúry a označenie poľa napr. 3.**D**x e5, ak môžu brať súperov kameň obaja jazdci napr. 4. ... **J**bxd7). Pri braní pešiakom uvádzame aj stípec, ktorý pešiak opúšťa (3...**e**xd4). Pri braní pešiaka mimochodom (fr. en passant) sa niekedy uvádza aj skratka e.p., napr. 7.**e**xd6 **e.p.**, hoci pravidlá zápisu to povinne nevyžadujú.

0-0 - malá rošáda

0-0-0 - veľká rošáda

+ - šach, znak vkladáme na konci ťahu (napr. 3.**S**b5**+**)

++ - dvojitý šach, znak vkladáme na konci ťahu (napr. 6. ... **J**f3 **++**)

- mat, znak vkladáme na konci ťahu (niekedy sa označuje aj ako x na konci ťahu) napr. 42.**V**g8**#** alebo 42.**V**g8**x**

V šachovej literatúre sa stretávame ešte aj s ďalšími znakmi, ktoré vyjadrujú kvalitu jednotlivých ťahov:

! - silný, dobrý ťah

!! - výborný ťah

? - chyba, slabý ťah

?? - hrubá chyba

!? - pozoruhodný, zaujímavý ťah

?! - sporný, pochybný ťah

Precvičenie šachovej notácie

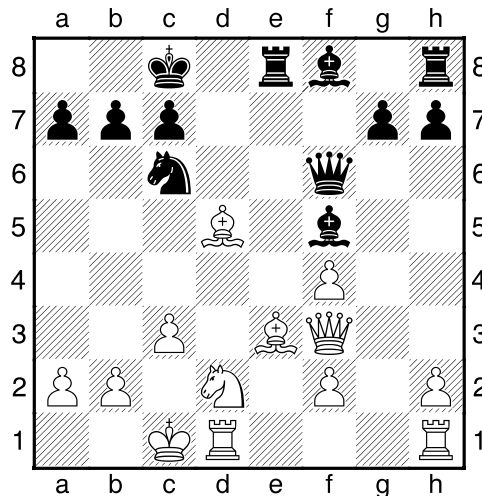
Schulder – Boden,S

[C41 Philidorova obrana]

Londýn, 1860 [Komentár: Ladislav Alster]

1.e4 e5 2.Jf3 d6 3.c3? Obsadenie stredu ťahmi c3 a d4 je dobrý strategický postup z hľadiska boja o centrum šachovnice. Ale nie vždy a všade! Tu je to príliš pomalé. **3...f5 4.Sc4 Jf6!** Dobrý a spoľahlivý ťah. Po prijatí obete pešiaka by biely získal silný útok **4...fxe4?** **5.Jxe5! dxe5 6.Dh5+ Ke7** (Zlé je aj **6...g6?** **7.Dxe5+** a čierny stratí Vh8) **7.Dxe5+ Kd7 8.De6#**. Po najlepšom ústupe **6...Kd7 7.Dxe5 Df6** a čierny sa ubráni. Ale aj biely môže hrať lepšie **7.Sxg8! Vxg8?** (Lepšie je **7...Df6**, ale biely ma vzhľadom na odkryté postavenie čierneho kráľa výhodu.) **8.Df7+** so ziskom materiálu. **5.d4 fxe4 6.dxe5** Biely asi pôvodne chcel hrať **6.Jg5** s útokom proti bodu f7. Ak by čierny pokračoval **6...d5** biely by po **7.dxe5 dxc4 8.Dxd8+ Kxd8 9.exf6** s hrozbou vidlicky **10.Jf7+** získal výhodu. Ale čierny by po **6.Jg5** mohol hrať lepšie **6...exd4 7.cxd4** (Ani vidlička **7.Jf7 De7** čiernemu nevadí **8.Jxh8 d5 9.Sb3 d3** v ďalších ťahoch čierny chyť zatúlaného jazdca postupom **g6** a **Sg7** (tento postup si dobre zapamätajte!) a bude mať veľkú pozičnú prevahu pri približne vyrovnanom materiáli.) **7...d5** a čierny vďaka silnému pešakovému centru stojí lepšie. **6...exf3 7.exf6 Dxf6** Len nie **7...fxg2?** **8.f7+! Kd7 9.Dg4+ Kc6 10.Dxg2+** a čierny kráľ je v ľahkém terčom pre biele figúry. **8.gxf3** Lepšie bolo brať dámou, hoci koncovka **8.Dxf3 Dxf3 9.gxf3** je výhodná pre čierneho, bieleho izolovaný dvojpešiak **f2–f3** je trvalou slabinou.]

8...Jc6 9.f4 Biely sa oprávnené obával hrozby **9...Je5. 9...Sd7 10.Se3 0-0-0 11.Jd2 Ve8 12.Df3 Sf5!** Biely je v zložitej situácii. Svojho kráľa nemôže nechať naveky v strede, rozhodnúť sa pre malú rošádu je riziko, pešiaková štruktúra kráľovského krídla bieleho je oslabená. "Ešte, že mám v poriadku dámske krídlo", pomyslel si **13.0-0-0?** a urobil hrubú chybu! Po správnom **13.Sd5** by bol výsledok partie otvorený. **13...d5! 14.Sxd5** O nič lepšie nebolo ani **14.Dxd5**. Matu mohol biely zabrániť napr. ťahom **14.Jb3** alebo **14.Jb1**, ale to by si čierny zobral strelca **14...dxc4** s vyhratou pozíciou.



14...Dxc3+!! Túto obeť dámy si tiež veľmi dobre zapamätajte! **15.bxc3 Sa3# 0-1**

Domáca úloha

Mlotkowski – Deacon

[C41 Philidorova obrana]

Philadelphia, 1913 [Komentár: Ladislav Alster]

1.e4 e5 2.Jf3 d6 3.d4 f5?! Andre Danican Philidor (foto vľavo), najlepší hráč v polovici 18.storočia hrával túto obranu dôsledne a s úspechom. Jeho šachovým krédom bolo: Pešiaci sú dušou hry! Svojho f–pešiaka často využíval k útoku ešte pred vývinom kráľovského jazdca. Ťah zároveň oslabuje postavenie vlastného kráľa, čo sa môže čiernemu stať rýchlo osudným. **4.dxe5 fxe4 5.Jg5 d5** Inak by prišlo **6.Sc4. 6.Jc3** Dobré je aj okamžité **6.e6 6...Sb4 7.e6!** Podčiarkuje nevýhody sporného 3.ťahu čierneho. Biely hrozí vidličkou **8.Jf7 7...Sxc3+?** Vymieňa svoju



jedinú vyvinutú figúru a otvára strelcovi c1 cestu na diagonálu a3–f8 – a to sa čiernemu rýchlo vypomstí. **8.bxc3 Jh6 9.Dh5+ Kf8** Po **9...g6** zostáva nekrytý jazdec **10.Dxh6+– 10.Sa3+ Kg8** Nájdite rozhodujúci úder bieleho!

Reiner – Steinitz,W

[C44 Škótsky gambit], Vienna m4, 1860

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.d4 exd4 4.Sc4 Sc5 5.0-0?! [5.c3] 5...d6 6.c3 Sg4 7.Db3 Sxf3! 8.Sxf7+ Kf8 9.Sxg8 Vxg8 10.gxf3 g5! 11.De6 Je5 12.Df5+ Kg7 13.Kh1 Kh8 14.Vg1 g4! 15.f4 Jf3! 16.Vxg4 Dh4!! 17.Vg2 Nájdite za čierneho vyhrávajúcu kombináciu!