



Imię i nazwisko



Imię i nazwisko



Data



Nr szach / Runda



Tempo gry



Turniej - Miejscowość

1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		

Zwycięstwo :



Białych



Remis



Czarnych



## Notacja szachowa - algebraiczna

Najprostszą i najpowszechniejszą formą szachowej notacji jest notacja algebraiczna. Wykorzystuje się w niej nazwy pól szachownicy – litery i cyfry. Do oznaczenia poszczególnych bierek używa się wielkich:



**Król**  
K



**Hetman**  
H



**Wieża**  
W



**Goniec**  
G



**Skoczek**  
S



**Pionek**  
P (najczęściej pomija się oznaczenie pionka)

### Do oznaczenia innego zdarzenia używamy znaków specjalnych:

„:” lub „x”: bicie

„0-0”: krótka roszada

„0-0-0”: długa roszada

„+”: szach

„#” (lub „X”): mat

„!”: dobry ruch (przydaje się do analizy)

„?”: słaby ruch (przydaje się do analizy)

### Jak zapisać ruch?

Zapisujemy ruch począwszy od symbolu bierki (figury, jak wspomniano wcześniej oznaczenie piona można pominąć) oraz pole, na które chcemy ją przestawić. Jeśli następuje bicie, dodajemy symbol dwukropek lub mały x przed polem, na którym to bicie następuje. Przykład: poruszamy , skoczkiem na pole c3 - zapis ruchu to Sc3, a gdy poruszamy pinem z biciem zapisujemy fxe4 (lub f:e4), pion z linii f bije na e4. Linia f zastępuje nazwę piona.

Aby zapisać promocję piona, musimy odnotować przesunięcie piona i na koniec umieścić symbol figury, na jaką został zamieniony, np. e8=H (czasami znaku równości nie zapisuje się)

### Unikanie wieloznaczności

W sytuacjach, w których zwykła notacja jest wieloznaczna, dodajemy literę lub liczbę, aby wskazać początkowe pole figury, którą chcemy wykonać ruch. Przykład: Załóżmy, że na pierwszej linii na polu a oraz f stoją wieże. Obie mogą poruszyć się na pole d1, problem rozwiąże zapis Wad1, który oznacza, że na pole d1 przesunie się wieża z linii a.

Kiedy pion wykonuje bicie, zawsze musimy pamiętać o zapisaniu linii, na której stał przed biciem, tak jak w przypadku wspomnianych wcześniej posunięć fxe4