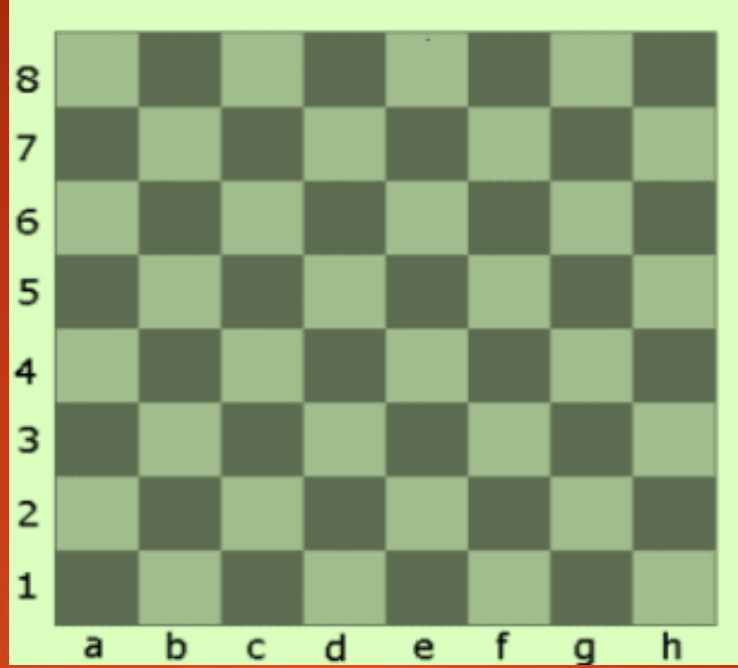


# Satranç Dersi 7

**Dr. Öğr. Üyesi Engin SARI**

SATRANÇ DERSİ NOTASYON, SATRANCI OKUMAK VE  
YAZMAK

1



- ▶ satranç hamlelerini yazmayı ve okumayı öğrenmek gereklidir.
- ▶ Her karenin bir ismi vardır. "At f6'da" demek "At Şahın yanındaki Filin önündeki Piyonun önünde" demekten daha kolaydır.

# 2

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

Satranç hamlelerini okumayı öğrenerseniz satranç kitaplarının ve dergilerinin şaşırtıcı dünyasına adımınızı atabilirsiniz.

# 3

KISALTMA	ANLAMI	KISALTMA	ANLAMI
Ş	Şah	1-0	Beyaz Kazanmış
V	Vezir	0-1	Siyah Kazanmış
K	Kale	!	Güçlü Hamle
F	Fil	!!	Çok Güçlü Hamle
A	At	?	Kötü Hamle
0-0	Kısa Rok	??	Çok Kötü Hamle
0-0-0	Uzun Rok	!?	Dikkate Değer Bir Hamle
x	Taş Alış	?!	Değeri Şüpheli Bir Hamle
+	Şah Tehdidi, Şah Çekme	+ -	Beyaz Çok Üstün
=	Beraberlik Teklifi	- +	Siyah Çok Üstün
±	Beyaz Hafif Üstün	±	Beyaz Üstün
e.p	(en passant) Geçerken Alma	=	Eşitlik
++, #	Mat	∞	Sonsuz, Belirsiz
½ = ½	Beraberlik	0,50=0,50	Beraberlik

Hamleleri yazmayı öğrenirseniz, bütün oyunlarınızı kaydedebilirsiniz. Bunu şu sebeplerden yapmalısınız.

Oyunlarınızı nerelerde hata yaptığınızı görebilmek için tekrar edebilirsiniz (mümkünse daha kuvvetli bir oyuncuyla)

Analiz ve yorumlama imkanı sağlar.

50 hamle kuralından veya üç kez konum tekrarıdan dolayı berabere iddia edebilirsiniz.

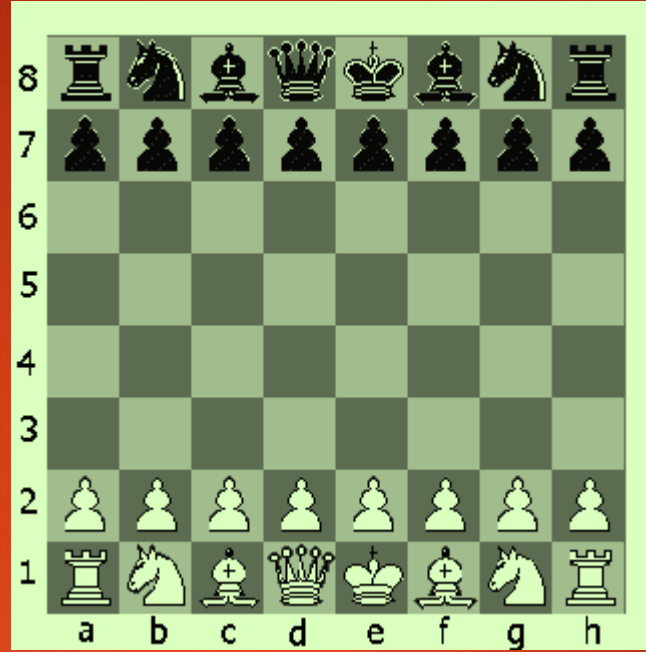
Oyunun herhangi bir anına geri dönebilirsiniz.

Önemli turnuvalarda hamlelerinizi yazmak zorundasınızdır.

# 4

Bazı insanlar hamleleri yazmanın sıkıcı olduğunu düşünürler ama buna alıştırsanız satrançta çok daha iyi ilerlersiniz.

# 5



satranç tahtası. Dikkatliyseniz kenarlardaki numaraları ve harfleri farketmişsinizdir.

Her yatayda A'dan H'a kadar harfler vardır.

Ve her dikeyde de 1'den 8'e kadar sayılar vardır.

# 6

Satranç tahtasındaki Her **KARENİN** bir ismi vardır. Bu kareler dikey ve yataydaki harf ve sayıların kesişiminden (koordinat ekseninde kesişme gibi) ortaya çıkmaktadır.

# Taşların Sıra ve Sutunları, Cebirsel Sistem

- İşte başlangıç konumu

Dikkat edin ki **BEYAZ TAŞLAR** 1 ve 2 numarada başlarlar.

Ve **SİYAH TAŞLAR** 7 ve 8 numarada başlarlar.

**BEYAZ ŞAH** nerededir? e1'de

**SİYAH ATLAR NEREDEDİR?** b8 ve g8'de

**BEYAZ PİYONLAR** a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, ve h2'dedir

**SİYAH VEZİR** d8'dedir.



# Tařların Simgesi

Her tař türü için bir harf vardır. Őah için 'Ő', Vezir için 'V', Kale için 'K' Fil için 'F', At için 'A'. Ya Piyonlar? onlar ufak tařlardır ve herhangi bir harf almazlar. Dikkat edin ki aletler için **BÜYÜK HARF** kareler için **KÜÇÜK HARF** kullanılır.

.

# Hamleleri Yazmak

Hamleleri yazmak için iki yol vardır. **UZUN YOLDA**, önce aletin harfi yazılır sonra bulunduğu kare, sonra da gittiği kare yazılır. **KISA YOLDA** taşın nereden geldiğini yazmazsınız , sadece gittiği yeri yazarsınız. Daha kolay derslerimizde **UZUN YOLU** kullanacağız. Örneğin Eğer Atı g1'den f3'e gidersek Ag1-f3 yazarız veya, Af3 Piyon sadece kareler kullanarak yazılır. e2-e4 veya sadece e4

# Satrançta Notasyon



Alışları ifade etmek için x harfini kullanırız. Eğer f3'deki bir At e5'deki bir piyonu **ALIRSA**, Af3xe5 yazarız veya sadece Axe5. Eğer e4'deki piyon d5'den birşey alırsa exd5 yazarız, kısa hali de exd5'dir.

Eğer şah çekersek hamleden sonra + işareti koyarız: Ff1-b5+

Mat için # işaretini kullanırız: Vh5xf7#

Şah kanadına rok atarsanız 0-0 , Vezir kanadına rok atarsanız 0-0-0 yazarız