

Catur Bagi Pemula 5

Untuk memberi kesempatan bagi mereka yang baru mengenal catur, kami menghadirkan rubrik khusus Catur Bagi Pemula ini. Selamat memasuki dunia catur yang penuh misteri dan indah ini!

Oleh Djamil Djamal MN WI PN

5. NOTASI

Notasi artinya catatan. Setiap langkah dalam permainan catur harus dicatat. Dari catatan notasi itu, kita bisa memainkan ulang jalannya pertandingan antara para juara.

Sistem notasi yang diakui oleh Federasi Catur Dunia (lazimnya disingkat FIDE) ialah Sistem Aljabar. Caranya mudah sekali.

Kita sudah mengetahui nama dari setiap petak. Setiap buah catur ditandai dengan huruf awal namanya, kecuali bidak. Singkatan nama buah catur ini harus selalu menggunakan huruf besar. Namun belakangan ini sesuai perkembangan teknologi, singkatan nama buah catur itu dilukiskan sesuai gambar diagram sehingga dengan demikian kita memperoleh singkatan serta gambar sebagai berikut:

| | |
|--------------------|---|
| R = Raja |  |
| M = Menteri |  |
| B = Benteng |  |
| G = Gajah |  |
| K = Kuda |  |

Notasi Panjang

Langkah buah catur dicatat dengan menyebutkan singkatan dari buah catur yang bersangkutan dan digabung dengan petak asalnya lalu kemudian petak tujuannya. Untuk bidak hanya disebut petak asalnya dan petak tujuannya. Apabila langkah buah itu hanya berupa jalan biasa, maka antara petak asal dan petak tujuan diberi tanda "-". Kalau langkah itu berupa pemukulan, maka tanda itu berupa "x".

Umpamanya :

e2-e4 artinya bidak e2 maju

ke petak e4.

g8-f6 artinya Kuda dari petak g8 lompat ke f6.

f1-c4 artinya Gajah dari f1 melangkah ke c4.

f6xe4 artinya Kuda dari f6 memukul buah di e4.

c7-c8 artinya bidak c7 maju ke c8 dan promosi menjadi Menteri.

f2-f1 artinya bidak di petak f2 maju ke f1 dan promosi jadi Kuda.

g7xh8 artinya bidak g7 memukul buah lawan di h8 dan sekaligus promosi jadi Benteng.

Notasi panjang ini dapat pula disebut notasi lengkap. Dikatakan lengkap karena menyebutkan petak asal dari buah catur itu.

Notasi Pendek

Cara yang lebih pendek, tidak menyebutkan petak asal buah catur itu. Dalam hal ini tentu harus diartikan bahwa hanya ada satu buah catur yang sejenis yang dapat pergi ke petak itu.

Contoh notasi panjang di atas dapat dijadikan notasi pendek. Dalam notasi pendek menjadi :

e2-e4 = e4

g8-f6 = f6

f1-c4 = c4

f6xe4 = xe4

(tanda pukul "x" tetap digunakan)

c7-c8 = c8

f2-f1 = f1

g7xh8 = gxh8

Tetapi seandainya ada dua buah catur sejenis yang dapat pergi ke petak yang sama, maka notasi pendek harus dilengkapi dengan cara sebagai berikut : Umpama :

Dua Kuda berada pada petak g8 dan d7.

Dengan demikian maka langkah g8-f6 harus ditulis dalam notasi pendek dengan **gf6** untuk membedakannya dengan langkah d7-f6.

Jika Kuda itu masing-masing berada pada petak g8 dan g4, maka langkah g8-f6 dalam bentuk pendeknya menjadi **8f6**.

Ketentuan untuk Kuda ini juga berlaku bagi Benteng, karena juga ada kemungkinan yang sama untuk menuju ke petak yang sama. Kalau memakai notasi pendek, berhati-hatilah dgn **Kuda** dan **Benteng!**.

Tanda-tanda notasi

Tanda-tanda lain yang lazim digunakan dalam notasi catur ialah:

0-0 = rokade dengan Benteng h1 atau h8 yang biasa disebut rokade pendek (rokade ke sayap-raja).

0-0-0 = rokade dgn Benteng a1 atau a8 yang biasa disebut rokade panjang (rokade ke sayap-menteri).

+ = tanda sekak atau sekak (serangan terhadap Raja).

= tanda sekak mat atau boleh disingkat mat.

! = langkah yang bagus.

!! = langkah sangat bagus.

? = langkah yang buruk.

?? = langkah sangat buruk.

!? = langkah yang patut dikaji.

?! = langkah yang diragukan.

e.p. = tanda "en passant" (sambil lalu). Tanda ini muncul di belakang langkah bidak yang melakukan pemukulan "en passant".

Langkah Teks

Yang dimaksud dengan langkah teks ialah langkah yang sebenarnya dimainkan dalam satu partai. Biasanya langkah teks itu ditulis dengan notasi panjang atau dicetak tebal. Langkah komentar atau analisa yg mengulas permainan itu, biasanya ditulis dengan notasi pendek atau dicetak biasa.

Berikut ini contoh ulasan singkat penggalan suatu partai catur.

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 d7-d6

Selain langkah teks di atas (maksudnya langkah d7-d6), Hitam mempunyai pilihan lain seperti 2.... ♗c6 atau 2.... e6.



Sekarang marilah kita mainkan beberapa partai yang dimulai dari bangunan permulaan. Ikutilah langkah-langkah berikut di atas papan catur dan berikanlah kemungkinan langkah-langkah lain sebagai jawaban terhadap langkah *sekak*.

Partai 1

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘g1-f3 d7-d6
3. ♗f1-b5+ c7-c6

Tanya 1: Selain langkah teks tadi, adakah langkah lain yg dapat dilakukan Hitam untuk menghindarkan sekak dari Gajah itu?

4. ♗b5-a4 ♗c8-g4
5. d2-d4 e5xd4
6. ♖d1xd4 ♗g4xf3
7. g2xf3 ♖d8-a5+
8. ♗b1-c3

Tanya 2: Putih juga mempunyai beberapa cara menangkis sekak dari Menteri hitam itu. Tunjukkan beberapa cara itu!

- 8..... ♗g8-f6
9. ♗c1-f4 d6-d5
10. 0-0-0 ♗b8-d7
11. e4xd5 ♗f8-c5
12. ♖h1-e1+ ♗e8-d8

Tanya 3: Berikanlah kemungkinan lain bagi Hitam untuk menghindar dari serangan sekak Benteng putih. Berapa banyakkah kemungkinan itu?

13. ♖d4-d2 ♗d7-b6
14. d5xc6+ ♗d8-c8

Tanya 4: Adakah langkah lain yang dapat dipilih Hitam untuk menyelamatkan Rajanya?

15. ♖d2-d7+ ♗b6xd7

Tanya 5: Apakah jawaban Hitam ini merupakan pilihan satu-satunya?

16. c6xd7+ ♗c8-d8

Tanya 6: Adakah pilihan lain buat Hitam?

17. ♖e1-e8+ ♗f6xe8

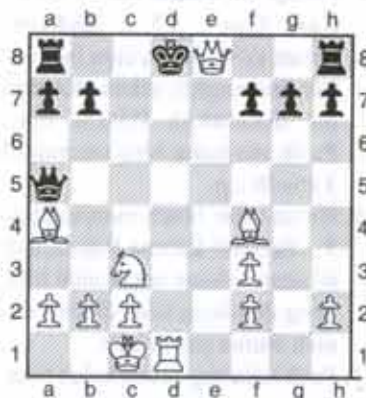
Tanya 7: Pilihan apa lagi yang dapat dilakukan Hitam?

18. d7xe8♖++

Tanya 8: Masih adakah pilihan buat Hitam untuk menghindarkan Rajanya dari sekak?

Untuk memeriksa apakah langkah yang Anda jalankan memang sudah tepat seperti langkah teks, berikut ini diberikan diagram yang merupakan bangunan akhir setelah langkah Putih 18. d7xe8♖++.

Diagram 83



Partai 2

Susunlah kembali buah catur seperti pada permulaan permainan. Kemudian jalankanlah langkah-langkah berikut sambil menjawab pertanyaan yang diajukan.

1. e2-e4 e7-c5
2. e4-e5 d7-d5

Tanya 9: Bolehkah Putih memukul bidak hitam ini secara "en passant"?

3. d2-d4 e5xd4
4. ♖d1xd4 ♗b8-c6
5. ♗f1-b5 ♗c8-d7

Tanya 10: Dapatkah sebagai pengganti langkah teks, Hitam menjalankan 5.... c6xd4?

6. ♗b5xc6 b7xc6
7. ♗c1-f4 e7-e6
8. ♗g1-f3 ♖d8-a5+

Tanya 11: Bolehkah sekarang Putih rokade pendek?

9. ♗b1-c3 f7-f5
10. e5xf6 e.p.

Tanya 12: Wajibkah Putih memukul "en passant"? Bolehkah Putih menjalankan 10. exd6e.p.?

- 10..... ♗g8xf6

11. h2-h4

Tanya 13: Bolehkah sekarang Hitam rokade panjang?

- 11..... ♖a5-a6

Tanya 14: Bolehkah sekarang Putih rokade pendek? Atau rokade panjang?

12. ♖h1-h3 ♗f8-e7

13. ♗f3-e5 c6-c5

14. ♖d4-d2 ♖a6-a5

15. ♗e5xd7 ♗e8xd7

Tanya 15: Kalau Hitam tidak memukul Kuda putih itu, bolehkah dia rokade pendek? Dan rokade panjang? Setelah langkah teks tadi, masih bolehkah Hitam nanti rokade pendek atau panjang?

16. ♖h3-h1 d5-d4

17. 0-0-0

Tanya 16: Kalau Putih tidak rokade panjang, bolehkah dia rokade pendek?

17. h7-h5

Tanya 17: Bolehkah Hitam menjalankan 17.... d4xc3?

Tanya 18: Bolehkah sekarang Putih memukul "en passant" dengan Gajahnya dlm bentuk 18. ♗xh6?

Untuk mencocokkan ketepatan langkah-langkah Anda, berikut ini diberikan diagram bangunan akhir setelah 17.... h7-h5.

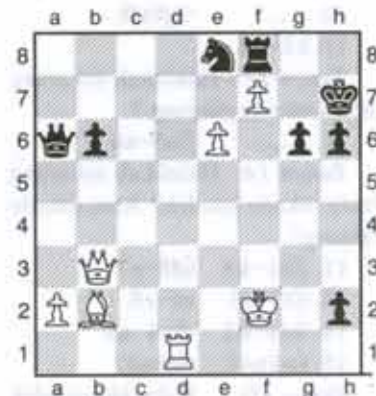
Diagram 84



Partai 3

Kini kita tidak mulai dari awal. Telitilah diagram 85 !

Diagram 85



Sekarang Putih giliran melangkah dan menjalankan:

1. e6-e7

Tanya 19: Dapatkah Putih menjalankan 1.f7xe8 dan mempromosikan bidak itu menjadi Menteri?

1. h2-h1♖

Tanya 20: Bolehkah Hitam mempromosikan bidak ini jadi Menteri? Bolehkah dia memilih buah lain?

2. e7xf8

Tanya 21: Sebagai pengganti bidak yang promosi itu, buah apakah yang dapat dipilih oleh Putih?

Tanya 22: Buah apakah yang terbaik untuk Putih?

Kunci Jawaban

1. Hitam bisa menutup sekak dari Gajah putih itu dengan: 3...♖d8-d7, 3...♗c8-d7, 3... ♘b8-c6, 3... ♙b8-d7 atau melarikan Raja-

nya 3...♚e8-e7.

- Putih bisa menangkis sekak itu dengan 8. ♘b1-d2, 8.b2-b4, 8.c2-c3, 8. ♗d4-b4, 8. ♗d4-c3, 8. ♗d4-d2, 8. ♗c1-d2, 8. ♚e1-d1, 8. ♚e1-e2, 8. ♚e1-f1. Pilihan sebanyak ini tentu ada yang sangat buruk.
- Pilihan lain buat Hitam ialah: 12.... ♗c5-e7, 12... ♘d7-e5, 12... ♙f6-e4, 12... ♚e8-f8.
- Langkah lain ialah: 14.... ♗c5-d4, 14.... ♗c5-d6, 14.... ♙f6-d5, 14.... ♙f6-d7, 14.... ♘b6-d5 dan 14.... ♘b6-d7.
- Kemungkinan lain ialah : 15.... ♙f6xd7.
- Pilihan lain cuma: 16.... ♙f6xd7.
- Cara lain : 17.... ♗h8xe8.
- Hitam tidak punya cara lagi untuk menangkis sekak. Karena itu dikatakan Hitam mat.
- Putih memang bisa memukul 3.e5xd6 e.p.
- Hitam tidak boleh menjalankan 5.... ♗c6xd4 karena Rajanya di e8 akan terkena sekak oleh ♗b5. Yang demikian tidak dibenarkan oleh aturan permainan.
- Putih sekarang belum boleh rokade pendek sebab Rajanya sedang di sekak oleh ♗a5.
- Putih tidak wajib memukul "en passant". Kewajiban itu baru muncul jika tidak ada pilihan lain lagi. Memukul e5x d6e.p. tidak dibenarkan lagi.
- Hitam boleh rokade panjang. ♗f4 hanya menyerang b8 yang tidak

dilewati oleh Raja.

- Putih tidak boleh rokade pendek karena petak f1 yang akan dilewatinya sedang diancam oleh ♗a6. Dia boleh rokade panjang.
- Ketika Kuda putih masih berada di d7, Hitam tidak boleh rokade pendek karena petak f8 terancam oleh ♘d7. Tetapi Hitam boleh rokade panjang. Setelah langkah teks, hak rokade Hitam lenyap sebab Rajanya sudah dimainkan.
- Putih tidak boleh rokade pendek sebab ♗h1 sudah pernah dimainkan.
- Tidak boleh, sebab Rajanya akan kena sekak oleh ♗d2. Membiarkan Raja dipukul oleh lawan tidak dibenarkan oleh aturan permainan.
- Tidak boleh. Yang berhak melakukan pemukulan "en passant" hanyalah bidak.
- Putih tidak boleh melakukan f7xe8 karena Rajanya terbuka terhadap serangan ♗f8.
- Hitam bebas mempromosikan bidaknya menjadi Menteri satu lagi, atau menjadi Benteng, Gajah dan Kuda.
- Putih juga bebas memilih buah perwira untuk pengganti bidak yang promosi itu.
- Yang terbaik untuk Putih ialah memilih Kuda karena dengan demikian Raja hitam langsung dibuat sekakmat.

LIFE IS A KIND OF CHESS...

Chess is not merely an idle amusement. Life is a kind of chess, with struggle, competition, good and ill events. Chess can teach 'Foresight, which looks a little into futurity... Circumspection, which surveys the whole chessboard... Caution, not to make our moves too hastily...and, lastly, we learn by chess the habit of not being discouraged by present bad appearances in the state of our affairs, the habit of hoping for a favourable change, and that of persevering in the search of resources'.

Benjamin Franklin