

**MAGDALENA GRAF**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

**PAWEŁ GRAF**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań

***DAMA TO KRÓLOWA A KRÓLOWA TO HETMAN***  
**— KILKA UWAG O WSPÓŁCZESNEJ LEKSYCE SZACHOWEJ**

Słowa kluczowe: leksykologia, język sportu, leksyka szachowa

Szachy są nie tylko grą. Są także swego rodzaju sportem umysłowym ze wszystkimi elementami sportowej rywalizacji [...]. Mają również znamiona sztuki [...]. Szachowa analiza teoretyczna ma wreszcie wyraźne cechy badań naukowych, opartych na materiale doświadczalnym.

(Czarnecki 1980: 7)

Celem niniejszego artykułu jest analiza współczesnego rodzimego słownictwa szachowego — zakres ekscerpcji materiału ograniczony został do słownictwa stosowanego w II połowie ubiegłego i na początku obecnego wieku wobec omówienia leksyki szachowej w szkicu Adama Kleczkowskiego (1946) oraz pracy Marii Karpluk (1980). W podsumowaniu drugiego z przywołanych opracowań czytamy m.in.:

Najstarsze polskie terminy szachowe są wzięte z czeskiego i dostosowane do polskiej fonetyki (*król, królowa, rycerz*) lub nawet fonetycznie zgodnie ze staroczeskimi (*szachy, pop, roch, pieszek*). Późniejsze są zapożyczeniami bądź niemieckiego [...], bądź z francuskiego [...]. Zestawienie terminów polskich z obcymi ukazuje falowanie oddziaływań kulturowych, wcale zróżnicowane nawet w tak ograniczonym zakresie (Karpluk 1980: 104).

Obok synchronicznej perspektywy badawczej istotnym czynnikiem wpływającym na kształt i analizę zebranego materiału jest fakt, iż badaniom poddano nie tylko leksykę obecną w fachowych publikacjach czy źródłach leksykograficznych, ale i słownictwo czynne, stosowane przez zawodników i trenerów szachowych (zarówno oficjalna terminologia jak i słownictwo nieoficjalne). Poszerza to zbiór o leksykę dotąd nie analizowaną — dotychczas bowiem badacze koncentrowali się przede wszystkim na nazwach figur i posunięć szachowych. Stąd zasadnicza różnica ilościowa i jakościowa pomiędzy materiałem stanowiącym podstawę badań a leksyką omówioną w pracy Anny Piotrowicz, poświęconej słownictwu i frazeologii z zakresu życia towarzyskiego obecnych w polskiej leksykografii (Piotrowicz 2004: 73–78).

Zagadnienie to w pośredni sposób wiąże się z wciąż zajmującą badaczy kwestią określenia statusu języka sportu i jego zdefiniowania oraz wynikającym stąd problemem jego usytuowania w obrębie odmian współczesnego języka polskiego. Pytając, w latach 70. ubiegłego wieku, czy można mówić o języku sportu, Jan Ożdżyński (1970) zwracał przede wszystkim uwagę na jego złożony charakter. Zamierzeniem badacza było ukazanie — niezależnie od indywidualnych cech poszczególnych dyscyplin — elementów wspólnych tej szybko się rozwijającej sfery języka; stąd uniwersalne typologie uwzględniające perspektywę semantyczną, formalną, funkcjonalną i komunikacyjną słownictwa sportowego. W ich obrębie badacz określił 10 kręgów tematycznych, wokół których skupia się analizowane słownictwo, m.in. nazwy miejsc rywalizacji sportowej; określenia położenia ciała, ruchów i czynności treningowych; nazwy uczestników imprez sportowych itp. Badacz ten wyróżnił dwa typy wypowiedzi sportowej:

1) wyspecjalizowany (o dominującej funkcji poznawczej, terminologicznej), a w jego obrębie odmianę naukową (teoretyczną) i profesjonalną (praktyczną);

2) niewyspecjalizowany (realizujący m.in. funkcję ekspresywną).

Natomiast w odniesieniu do leksyki wykorzystywanej w wypowiedzi sportowej autor opracowania zaobserwował następujące klasy:

1) terminy o zabarwieniu neutralnym;

2) terminy odczuwane jako oficjalne;

3) terminy potoczne funkcjonujące jako synonimy określeń fachowych, używane przez specjalistów w komunikacji ustnej;

4) potoczne odpowiedniki o charakterze ekspresywnym.

Bardzo istotne wydaje się — stwierdza Ożdżyński — [...] oddzielenie terminologicznych (zawodowych) i środowiskowych (ekspresywnych) wariantów realizowanych przez kibiców, zawodników jak i trenerów (Ożdżyński 1979: 16).

Takie ogólne wskazanie pozycji języka sportowego wobec polszczyzny ogólnej jest charakterystyczne także dla późniejszych opracowań poświęconych tej tematyce. Zasadniczo jednak język ten sytuowany jest wśród socjolektów (Ożdżyński) lub gwar środowiskowych (stosowany jest tu termin „środowiskowo-zawodowa odmiana polszczyzny”, a język sportu umieszczany jest w tej samej klasie co „odmiany” uczniowska, więzienna czy prawnicza — jak czynią to autorzy *Encyklopedii kultury polskiej XX wieku* (1997)<sup>1</sup>). Wśród nowszych opracowań warto przywołać pracę Artura Tworaka, który — odwołując się do niemieckiej terminologii językoznawczej — sytuuje język sportu w obrębie tzw. języków fachowych i definiuje jako

<sup>1</sup> Zauważyć jednak należy, że pojęcie „język sportu” jest przez niektórych badaczy utożsamiany z językiem wybranej dyscypliny sportu (np. z piłką nożną), co wpływa na stawiane hipotezy dotyczące np. brutalizacji języka sportu i dominacji funkcji pragmatycznej i ekspresywnej, por. Kowalikowa 1997. Autorka pisze m.in.: „Przy opisywaniu słownictwa tzw. sportowego zwróciliśmy uwagę na liczną grupę wyrazów, związanych pierwotnie z prawdziwą walką, z wojną, z dążeniem do pokonania rzeczywistego wroga, a nie przeciwnika w hali czy na stadionie. [...] Wynika stąd wniosek, iż mówienie na każdym kroku o potrzebie pokonywania i zwyciężania rodzi istotne postawy agresywne” (ibid.: 380–382).

[...] język używany przez społeczność sportową w trakcie aktywności sportowych lub rozmowach na temat sportu. [...] Język sportu nie jest [...] domeną jednej grupy zawodowej czy też pewnej określonej, zamkniętej wspólnoty, lecz jest on językiem zjawiska społecznego [...], w którym w różnych formach, aktywnie lub pasywnie może brać udział każdy (Tworek 2000: 332).

Negując zasadność uznawania polszczyzny sportowej za socjolekt i opowiadając się za ustaleniami stosowanymi w językoznawstwie niemieckim, autor nie prezentuje własnej propozycji umiejscowienia języka sportu w obrębie klas funkcjonalnych polszczyzny. Wydaje się, że zarysowana przez niego perspektywa jest zbyt szeroka i dokonane ustalenia mogą ulec unieważnieniu w odniesieniu do konkretnych dyscyplin, jak np. sumo czy właśnie szachy. O specyfice języka szachowego decyduje nieobecność lub znaczne ograniczenie części wskazanych przez A. Tworka pól aktywności komunikacyjnej, np. sfery związanej z relacją dziennikarską (zwłaszcza radiową), językiem spikerów prowadzących widowisko sportowe, nieobecnością ekspresywnych reakcji językowych kibiców sportowych. Jak zauważa badacz:

[...] jeden z trzech przyjętych [...] językowych wyznaczników socjolektu — zamierzona tajność — nie jest realizowana we współczesnym języku sportu (tajne informacje przekazywane są kodem pozajęzykowym, np. gestem) (Tworek 2000: 339).

W przypadku interesującej nas dyscypliny charakterystyczny jest niski stopień jej komunikatywności, gdyż także bierne uczestnictwo wymaga wiedzy na temat zasad gry (np. umiejętności odczytania zapisu szachowego czy znaków niewerbalnych, jak przewrócony król czy król postawiony na centralnym polu szachownicy) oraz podstawowej znajomości teorii szachowej (np. debiutów).

Zebrałe słownictwo i frazeologię szachową można sklasyfikować wokół następujących pól tematycznych:

- 1) system organizacyjny dyscypliny,
- 2) ogólne reguły organizacji rozgrywek,
- 3) teoria gry,
- 4) zawodnicy i sędziowie,
- 5) elementy partii szachowej i turnieju,
- 6) szachownica i jej otoczenie.

Obok słownictwa oficjalnego (obecnego np. w informatorach szachowych) istnieje liczny zbiór leksyki o charakterze potocznym. Są to bądź potoczne synonimy form oficjalnych, bądź leksemy, wyrażenia i zwroty o charakterze ekspresywnym.

#### 1. SYSTEM ORGANIZACYJNY DYSCYPLINY

O początku szachów jako dyscypliny sportowej w Polsce możemy mówić od roku 1926, czyli od daty powstania *Polskiego Związku Szachowego* (PZSzach). Dwa lata wcześniej powstała *Międzynarodowa Federacja Szachowa* (FIDE — *Fédération*

*Internationale des Échecs*), wśród jej założycieli był przedstawiciel Polski. Mecze o mistrzostwo świata toczyły się już wcześniej — pierwszy oficjalny mistrz świata wyłoniony został w roku 1886, zaś pierwszy oficjalny turniej międzynarodowy odbył się w Londynie w roku 1851. Początkowo gracze grupowali się w tzw. szkołach szachowych, w których dominował określony styl gry. Ich nazwy miały formę zestawień z członem *szkoła* uzupełnionym identyfikującym przymiotnikiem lub rzeczownikiem np. *szkoła hiszpańska*, *szkoła mistrzów z Modeny*, *szkoła hypermodernistyczna*, *szkoła stara* itp. W efekcie działalności szkół doszło do ustalenia wspólnie obowiązujących reguł gry; przyjęcie tych zasad charakteryzuje *szachy ortodoksyjne (klasyczne)*. W opozycji do nich tworzy się mutacje gry, czyli tzw. *szachy nieortodoksyjne*. Mają one swoje liczne odmiany identyfikowane za pomocą odrębnych nazw, wśród których możemy wyróżnić: *szachy Fischera* (mistrz świata Robert Fischer, który zaproponował, by układ figur stojących na 1 i 8 linii był rezultatem losowania); *szachy sferyczne* (gra na szachownicy w kształcie kuli); *szachy rotacyjne* (co 10 ruchów następuje zmiana koloru); *szachy heksagonalne* (stworzone przez Polaka Władysława Glišńskiego, gra odbywa się na sześciokątnej szachownicy); tzw. *wybijanka* lub *wymienianka*; *antyszachy* (w których wygrywa ten, który jako pierwszy straci wszystkie bierki); *szachy marsylskie* (każda ze stron wykonuje 2 posunięcia); *szachy atomowe* (w okresie zimnej wojny, z dodatkowymi figurami, np. czołgiem) oraz tzw. *klotz* (czyli szachy czter osobowe rozgrywane na 2 szachownicach).

W obrębie szachów ortodoksyjnych, w zależności od miejsca i czasu gry, wyróżniamy: *grę bezpośrednią*, *grę korespondencyjną* (wszelkie formy gry na odległość, także za pośrednictwem Internetu); *szachy parkowe* (inne określenie: *ogrodowe*; jeśli figurami są przebrani ludzie, są to tzw. *żywe szachy*).

Dodatkowo istnieje *kompozycja* (inaczej *problemistyka szachowa*), czyli komponowanie ewentualnie rozwiązywanie zadań szachowych, a w jej obrębie dział *szachów bajkowych*, w których mogą się pojawić nieistniejące nigdzie indziej figury lub pozycje nieosiągalne w przypadku klasycznej partii szachowej.

Istotnym elementem życia szachowego są zrzeszające zawodników kluby. W przypadku większości nazw wykorzystywana jest leksyka z pola wyrazowego tej dyscypliny: *Goniec*, *Skoczek*, *Hetman*, *Wieża*, *E4*, *Gambit* itp. Źródłem informacji dotyczących dyscypliny są czasopisma szachowe. W Polsce ukazywały się przykładowo: „Świat Szachowy”, „Problemista”, „Szachy”, „Szachista”, „Magazyn Szachista”, „Panorama Szachowa”, „Przegląd Szachowy”, „Mateusz daj mata” (dla dzieci), „Caissa” (bogini Caissa to muza szachów). Analizy partii i problemy specjalistyczne poruszane są w biuletynach turniejowych oraz informatorach szachowych (w których stosuje się międzynarodowy zapis szachowy). Ważniejsze pisma stosują własne systemy notacji szachowej, zwane kodami. Najważniejsze z nich to: *kod encyklopedii*, *kod New in Chess* (NiC) oraz *kod Rabara*. Swoje kody zapisu mają także bazy komputerowe (np. *ChessBase*, *Chess Assistant*) i wykorzystujące je programy szachowe (takie jak: *Fritz*, *Hiarcs*, *Rebel*, *Chessmaster*, *Rybka*, *Junior*). Rozwój środków komunikowania wpłynął także na tę — w świadomości wielu tradycyjną — dyscyplinę sportu.

Najmłodszym leksemem w polu wyrazowym jest *freechess* — jest to rozgrywka prowadzona za pośrednictwem Internetu, podczas której obie strony mogą w czasie gry korzystać z pomocy programów szachowych, książek itp. — poza tą odmianą szachów jest to całkowicie zabronione. W tym miejscu warto także wspomnieć o tym, że swoje indywidualne nazwy mają także komputery szachowe, najbardziej znane to *Maniac I*, *Mefisto*, *Kaissa*, *Mefisto Genius* czy *Deep Blue*. Co ciekawe, pierwszy „komputer szachowy”, tzw. *Mechaniczny Gracz*, nazywany też od nazwiska twórcy *automatem von Kempelena*, został zbudowany w roku 1769, okazał się jednak mistyfikacją.

## 2. OGÓLNE REGULY GRY

Rozgrywki szachowe w zależności od celu, sposobu przeprowadzenia rozgrywek oraz ilości zawodników i ilości partii dzielimy na: indywidualne i drużynowe.

W obrębie szachów indywidualnych wyróżniamy:

- *memoriał* (poświęcony pamięci nieżyjącego gracza),
- *festiwal* (w jego obrębie może być rozgrywanych kilka turniejów),
- *turniej kołowy* (każdy gra z każdym),
- *open* (turniej otwarty lub półotwarty),
- *mecz*,
- *turniej tematyczny* (wszyscy zawodnicy grają ten sam debiut),
- *turniej rankingowy*.

Z organizacją turnieju w ścisły sposób wiąże się wybór systemu kojarzenia zawodników (czyli ustalenia przeciwników). W obrębie wyekscerpowanych określeń charakterystyczny jest obligatoryjny człon gatunkowy. Wyróżniamy m.in.:

- 1) *system pucharowy*,
- 2) *system Scheveningen* (tylko w rozgrywkach drużynowych),
- 3) *system kołowy*,
- 4) *system Rutscha*,
- 5) *system szwajcarski* (potocznie: *szwajcar*),
- 6) *system grupowy*.

W przypadku zajęcia przez zawodników tego samego miejsca (miejsce *ex equo*) ustala się tzw. punktację pomocniczą, według jednego z systemów:

- 1) *system Bergera–Sonnenborna* (dziś nazwa występuje wyłącznie w postaci: *system Bergera*, potocznie: *Berger*),
- 2) *system Bucholtza skrócony* lub *pełny* (potocznie: *Bucholtz mały* lub *duży*),
- 3) *system postępowy*,
- 4) *system rankingowy* (suma rankingów przeciwników, z którymi grał dany zawodnik).

W zależności od czasu przeznaczanego na grę każdego zawodnika wyróżniamy partię (turniej):

- 1) *błyskawiczną* (5 min; potocznie: *pięciominutowki*, *blitze/blize*, *blitzki/blicki*),
- 2) *aktywną* (30 min; potocznie: *aktiv*),

- 3) *długą*, czyli *klasyfikacyjną* lub *rankingową* (powyżej 1 godz.),  
 4) *klasyczną* (powyżej 5 godz.).

Natomiast wśród form pokazowych możemy wskazać:

- 1) *grę na ślepo* (bez patrzenia na szachownicę),  
 2) *symultane szachową* (seans gry jednoczesnej, dawany przez *symultanistę*, potocznie: *gra jednoczesna*). Co ciekawe, w środowisku zawodników nie istnieje pojawiający w słownikach ogólnych języka polskiego termin *symultanka*, por. Piotrowicz 2004: 77).

### 3. TEORIA GRY

W obrębie teorii gry szachowej ustalili się podział z zależności od etapu partii będącej przedmiotem analiz. W związku z tym mówimy o *teorii debiutów*, *teorii gry środkowej* oraz *teorii gry końcowej*. Ograniczenia pojedynczego artykułu sprawiają, że skoncentrujemy się na zasygnalizowaniu podstawowej terminologii pozwalającej zaobserwować tendencje nazwotwórcze. Zaprezentowanie całego słownictwa należącego do tej kategorii uniemożliwia liczebność zbioru — sama teoria debiutowa obejmuje ok. 1000 nazw debiutów, wariantów i systemów. Żaden zawodnik nie gra wszystkich debiutów i ich odgałęzień, dokonany przez niego wybór nazywany jest *repertuarem debiutowym* (każdy profesjonalny szachista ma swój repertuar).

Najogólniej, debiuty szachowe (czyli posunięcia początkowe partii) dzielą się na: *otwarte*, *zamknięte*, *półotwarte*, *półzamknięte* i *nieregularne*. Wśród nazw obserwujemy:

1) z punktu widzenia białych: *pionem*, *atak*, *partie*, *debiut*, *gambit* (czyli poświęcenie) i *otwarcie*;

2) z punktu widzenia czarnych: *obronę*, *gambit przyjęty*, *gambit nieprzyjęty*, *kontrgambit*.

Na drugim stopniu podziału wyróżniamy ok. 40 nazw otwarć, w których stosowane są różne określenia gatunkowe, np.:

— *atak*, np. *atak Maxa Langego*;

— *partia*, np. *partia hiszpańska* (potocznie: *hiszpan*), *partia włoska*, *partia szkocka*, *partia rosyjska*, *partia katalońska*;

— *obrona*, np. *obrona Philidora* (potocznie: *Philidor*), *obrona Caro-Kann* (potocznie *karokan/karokanka*), *obrona Benoni* (pierwotnie: *Ben-Oni*), *obrona węgierska*, *obrona polska*, *obrona sycylijska* (potocznie: *sycyl*), *obrona półsłowiańska*, *obrona dwóch skoczków*, *obrona antymerańska*;

— *debiut*, np. *debiut gońca*, *debiut trzech skoczków*, *debiut czterech skoczków*; *debiut Reti*, *debiut środkowy*;

— *gambit*, np. *gambit Evansa*, *gambit łotewski*, *gambit królewski*, *gambit Wooloomooloo*;

— *pionem*, np. *pionem hetmańskim*, *pionem skrajnym*;

— *kontrgambit*, np. *kontrgambit Falkbeera*, *kontrgambit Albina*;

— *otwarcie*, np. *otwarcie Sokolskiego* (zwane też *otwarcie orangutana*).

Dalszy stopień podziału wyróżnia w obrębie debiutów: *systemy*, *warianty*, *kontynuacje* oraz *obrony*. Każde rozgałęzienie zyskuje niepowtarzalną nazwę (tworzoną w wyniku dodawania kolejnych określeń identyfikujących) oraz ma swój kod encyklopedii (5-tomowa *Encyklopedia debiutów szachowych*), np.: *ulepszona obrona Tarrascha*; *Alechina kontynuacja w obronie sycylijskiej*; „stonewall” *otwarcie w obronie holenderskiej* (potocznie nazywany *stonewall* lub *kamienna ściana*), *nowoczesny wariant w gambicie hetmańskim przyjętym*; *Rauzera atak w systemie smoczym obrony sycylijskiej* itp. Grany przez zawodnika wariant to *wariant główny* lub *boczny* (potocznie nazywany: *boki*, *boczniak*; *granie nieteoretyczne* to potocznie: *granie plew*).

Współcześnie zawodowi szachiści posługują się międzynarodowym kodem zapisu, w którym nazwa zastąpiona zostaje symbolem literowo-cyfrowym, np. jeden z wariantów obrony sycylijskiej to B80 (wg kodu encyklopedii) lub SL 24.8 (wg kodu *New in Chess*).

Z teorii gry środkowej (część pojęć odnosi się jednocześnie do innych stadiów gry) odnotujmy najczęstsze leksemy odnoszące się do:

— ruchów: *fianchetto* (wyprowadzenie gońca w bok szachownicy), *podwójne fianchetto*, *związanie*, *odciągnięcie*, *zaciągnięcie*, *podwójny szach*, *odkryty szach*, *ofiara* (poświęcenie), *mat*, *pat* (zawodnik nie może wykonać zgodnego z regułami gry posunięcia); *zajęcie pola/diagonali/linii*, *bicie w locie/przelocie*, *awans* (*promocja*) *piona*;

— typów zagrań: *widły/widelki / uderzenie widłowe* (podwójne uderzenie), *atak mniejszościowy*, *typowe uderzenie*, *blokada*, *bateria*, *rentgen*, *młynek*, *mat Beniowskiego*, *pojmanie*, *groźba*;

— sposobów myślenia: *plan*, *idea*, *drzewo wariantów*, *ruch-kandydat*, *forsowny wariant*;

— typów pozycji: *struktura pionów*, *wiszące centrum*, *ruchome centrum*, *zugzwang* (sytuacja, w której każde zagranie jest dla zawodnika niekorzystne), *twierdza* (pozycja, której nie można przełamać), *linia otwarta*, *linia półotwarta*, *przewaga pary gońców*;

— sposobu gry: *lawirowanie*, *atak*, *obrona*, *walka o inicjatywę*, *nadmierna obrona*, *likwidacja/podtrzymanie napięcia*.

*Gra końcowa* (potocznie: *końcówka*) dzieli się — w zależności od uczestniczących w niej figur — na: *końcówki hetmańskie*, *wieżowe* (potocznie: *wieżówki*), *gońcowe* (potocznie: *gońcówki*), *skoczkowe* (*skoczkówki*), *pionowe* (*pionówki/pionkówki*) oraz *końcówki złożone*. Inne pojęcia z zakresu gry końcowej to: *opozycja* (zejść z opozycji, mieć opozycję), *dobry i zły goniec*, *dobry i zły róg*, *zepchnąć do rogu*, *wieczny szach* (strona silniejsza nie może uciec spod szacha dawanego przez stronę słabszą), *siatka matowa*, *aktywizacja króla*, *uproszczenie pozycji*, *wymiana*. Jednymi z bardziej specjalistycznych pojęć w grze końcowej są: *reguła kwadratu* i *teoria pól wzajemnych*.

## 4. ZAWODNICY I SĘDZIOWIE

Zawodnicy zrzeszeni w PZSzach są sklasyfikowani w kolejności według kategorii (od najsłabszego do najsilniejszego): *bk* (bez kategorii), *V kategoria*, *IV kategoria*, *III kategoria*, *II kategoria* — wszystkie one należą do tzw. *kategorii okręgowych*. Wyżej znajdują się *kategorie centralne*: *I kategoria* oraz *kandydat na mistrza*. Następną klasę stanowią tytuły krajowe i międzynarodowe: *mistrz krajowy* (*mistrz*), *mistrz FIDE*, *mistrz międzynarodowy* oraz *arcymistrz międzynarodowy*. Nadanie kategorii wymaga wypełnienia przez zawodnika normy klasyfikacyjnej; oprócz tego istnieje tzw. *system Elo* (od nazwiska węgierskiego matematyka Arpada Elo, który opracował ten system liczenia punktów rankingowych), będący określeniem aktualnej siły gry zawodników wyższych klas. Cztery razy w roku publikowana jest *lista Elo*, klasyfikująca zawodników z całego świata. W praktyce tytuły zawodników funkcjonują najczęściej w postaci skrótów literowych, np. *k*, *mf*, *am* w turniejach krajowych oraz *FM* (*FIDE Master*) i *GM* (*Great Master*) w turniejach międzynarodowych. W przypadku szachistek w ich tytułach międzynarodowych skrót poprzedzony jest literą *W* (*women*). Zwyczajowo mistrza świata określa się mianem *króla szachowego*, a walka o ten tytuł jest też walką o *koronę szachową*. Podczas meczu o mistrzostwo świata zawodnikom towarzyszą *sekundanci*. Aktualny mistrz świata nazywany jest *championem*, jego przeciwnik zaś to *challenger*, czyli zwycięzca turnieju *pretendentów*.

Zawodnicy dzielą się też na: *amatorów*, *graczy klubowych* (turniejowych) oraz *graczy zawodowych*.

Sędziowie hierarchizowani są według klasy: np. *sędzia II klasy*, *sędzia I klasy*, *sędzia krajowy*, *sędzia krajowy z uprawnieniami FIDE*, *sędzia FIDE* (inaczej: *międzynarodowy*). Podczas turnieju sędziują *sędzia główny* i *sędziowie rundowi*.

## 5. ELEMENTY PARTII SZACHOWEJ I TURNIEJU

Przedmiotem tej części opracowania jest językowa analiza poszczególnych komponentów partii rozgrywanej podczas turnieju szachowego. Informacje o planowanym turnieju przekazywane są za pośrednictwem tzw. *komunikatu turniejowego*. Przed rozpoczęciem turnieju odbywa się *odprawa techniczna*, podczas której podaje się *tempo gry* (ilość ruchów, które należy wykonać w określonym czasie, najczęściej 40 posunięć na 2 godziny plus pół godziny na dokończenie partii dla zawodnika), powołuje spośród zawodników *jury d'apelle* — komisja ta rozpatruje odwołania od decyzji sędziego głównego. Samo zażalenie składane sędziemu w języku szachowym określane jest terminem *reklamacja*. Sędzia ma prawo dać zawodnikowi *upomnienie*, przeprowadza on też *kontrolę czasu*. Decyduje o uwzględnieniu np. *żądania remis* z *pozycji siły* lub *przez trzykrotne powtórzenie* pozycji. Zawodnik łamiący regulamin może otrzymać czasową dyskwalifikację, zwaną *karencją*. *Sala turniejowa* dzieli się na *salę gry* i *salę analiz*. *Analizy* (omówienie przebiegu partii) dokonuje się po partii, jest to dobry zwy-

czaj szachowy. Podczas partii zawodnik jest zobowiązany prowadzić *zapis partii* na *blankiecie*, posługując się *notacją* — jeśli tego nie dokona, sędzia nakazuje mu *uzupełnić zapis*. W obrębie notacji wyróżniamy:

- *zapis algebraiczny*, pełny lub skrócony,
- *zapis figurowy*,
- *kod Udemana* (dla szachów korespondencyjnych),
- *notację cyfrową*,
- *notację opisową* (inaczej: *anglosaską*).

W turnieju przyznawana jest *nagroda główna*, ponadto *nagroda specjalna* i *nagroda za piękność* (dla najpiękniejszej partii). Niegdyś partię *odkładano do koperty*, zawodnik zapisywał *tajny ruch*, a następnego dnia odbywała się *dogrywka*. Dziś rezultat musi być uzyskany podczas jednej *rundy* (*sesji*), zaś zawodnik, który ma mało czasu, znajduje się w *niedoczasie* bądź *silnym niedoczasie*. Przed I rundą dokonuje się *losowania kolorów* oraz przeprowadza *kojarzenie*. Obecnie stosowane są komputerowe programy kojarzące *Swiss Perfect*, *Swisspol* (opracowany przez Polaków), *ChessArbiter*. Nie grywa się obecnie w oficjalnych rozgrywkach *na fory* ani z *handicapem* (fory czasowe). Podczas turnieju wydawany jest *biuletyn turniejowy*, zamieszczone w nim ilustracje szachownicy z pozycjami z gry to *diagramy*; na sali gry wiszą też trzy tabele: *tabela wyników*, *tabela postępową* oraz *tabela kojarzeń*. W obrębie słownictwa szachowego odróżnia się pojęcie *błędu* (złe posunięcie) od *nieprawidłowego posunięcia* (czyli posunięcia niezgodnego z przepisami). W królewskiej grze stosuje się zasadę „*dotknięta idzie*” (w terminologii międzynarodowej: *pièce touchée* oraz *j'adoube*), np. w sytuacji gdy zawodnik chcący poprawić ustawienie bierki dotknął ją i nie powiedział „*poprawiam*”.

Rozgrywka szachowa może być toczona w *stylu kombinacyjnym* (dominuje wtedy *taktyka*, czyli gra ostra z poświęceniami) lub *pozycyjnym* (inaczej *strategicznym*; dominuje *strategia*). *Partia rezultatywna* ukończona przed trzydziestym ruchem nosi miano *miniatury*, natomiast pojedynczy ruch określany jest jako *tempo*.

## 6. SZACHOWNICA I JEJ OTOCZENIE

W szachy gra się na *szachownicy* za pomocą kompletu *bierek*, które dzielą się na *figury* i *piony*, białe i czarne. W języku szachowym funkcjonują — na zasadzie tradycji — określenia: *białe pole*, *czarne pole*, *biała figura*, *czarna figura*, *czarny goniec* itp., choć dawno już zmianie uległa kolorystyka (na kolor kremowy i ciemnobrązowy). *Bierki* (figury) turniejowe to — w zależności od kształtu i ciężaru figur — *szachy olimpijskie* bądź *stautony*, a ściślej *stautony nr 5* (od wysokości króla w calach), nazwane tak na cześć wybitnego szachisty Howarda Stautona.

W obrębie szachownicy wyróżniamy: *centrum*, *królewskie* oraz *hetmańskie skrzydło*, *diagonale* (linie ukośne), *bandy* (linie boczne), *rogi*, *linie i pola*. Kierując uwagę ku nazewnictwu figur należy na wstępie zauważyć, iż w obrębie tej klasy nazw

zaszły największe zmiany; są one również najczęstszym przedmiotem analiz językoznawczych. Obecnie stosowane określenia to:

— *król* [K];

— *hetman* [H], przez amatorów potocznie nazywany *królowką* i *damą*; dawniej: *królowa*, *pani*, *baba*, *wezyr*, *marszałek*;

— *wieża* [W], w staropolszczyźnie nazywana *rochem*;

— *goniec* [G], istotnym elementem operacji szachowych jest wyróżnienie *gońca biało-* i *czarnopolowego* oraz — w relacji do gońców przeciwnika — *równo-* i *różnopolowe*. Figurę tę dawniej nazywano *biskupem*, *popem*, *mnichem*, *blaznem*, *głupcem* (rzadko), *rycerzem*, *laufrem* (ten termin stosowany jest także współcześnie), *słoniem*, *oficerem*, *chorążym*, *giermkciem*;

— *skoczek* [S], w języku mówionym (wyłącznie) nazywany synonimicznie *koniem*, dawniej określane jako *rycerz*, *konik*, *jeździec* (co ciekawe, historycznie słowem *jazda* określano pojedynczy ruch);

— *pion*, *pionek*.

Poza wskazanymi nazwami słownictwo szachowe operuje także pojęciem *figury ciężkie* (H, W) i *lekkie* (G, S) (w zależności od siły gry). Prezentowane nazwy charakteryzują szachy ortodoksyjne; w obrębie szachów bajkowych, które w nazewnictwie bierek często nawiązują do przedeuuropejskiej historii szachów, spotykamy inne figury (zarówno ze względu na nazwę, jak i sposób gry), przykładowo: *al-fil/alfil*, *smok*, *hetman absolutny*, *pasikonik*, *żyrafa*, *centaur* czy *dadaba*.

Niezbędnym elementem partii jest *zegar szachowy* (mechaniczny lub elektroniczny), który wraz z szachownicą i kompletem bierek tworzy tzw. *sprzęt* — „organizator zapewnia sprzęt” lub „białe zapewniają sprzęt” (informację tę podaje się w *komunikatach turniejowych*). Istotnymi, z perspektywy zawodników, elementami zegara są: *dźwignia* oraz *chorągiewka*, której opadnięcie sygnalizuje przekroczenie czasu gry. Wiąże się z tym również pojęcia *gra z kontrolą* (zawodnik ma określony czas na wykonanie określonej liczby posunięć i po kontroli otrzymuje nowy zapas czasu) lub *gra z bonifikatą* (po każdym ruchu wykonanym gracz dostaje np. 30 sekund, nie ma limitu posunięć). Wśród nazw określających konkretne ruchy wyróżniamy: *roszadę* (jest to jednoczesny ruch króla i wieży, który zawodnik może podczas partii wykonać tylko raz), w obrębie której rozróżniamy *krótką roszadę* (w zapisie 0-0) i *długą roszadę* (0-0-0); *awans/promocję piona* (dorobienie figury), *bicie w przelocie/locie*. Wynik partii zapisuje się jako 1 — wygrana, 0 — przegrana, ½ lub = na określenie remisu. Wynik to *rezultat partii*; partia wygrana i przegrana to *partie rezultatywne* lub *rozstrzygnięte*, remisową rozgrywkę określa się jako *nierezultatywną* lub *nierozstrzygniętą*.

W obrębie poszczególnych klas wyrażenń zaobserwować możemy, obok pojedynczych leksemów, także wielowrazowe określenia mające charakter stałych związków frazeologicznych. Zjawisko to jest szczególnie widoczne w grupie połączeń z określonym komponentem czasownikowym, którego postać nie może ulec zmianie. Wyłącznie poprawne formy to: *dać mata*, *uprościć pozycję*, *stworzyć groźbę*, *zdobyć jakość* (i fraza: *mieć przewagę jakości*), *zajmować diagonalę/linię*, *stracić tempo* (rów-

nież w formie wyrażenia *strata tempa*, czyli niepotrzebny ruch, w wyniku którego następuje powrót na to samo miejsce), *podstawić figurę*, *policzyć wariant*, *przejsć do końcówki*, *uzyskać lepszą strukturę pionów*, *stać na polu* (np. pion *stoi na polu* c6). Leksykalna stałość komponentów dotyczy też i innych typów związków, np. *promocja piona* (zamiana piona na figurę po jego dojściu do ostatniej linii), *pozycja krytyczna* (pozycja, wokół której toczy się spór teoretyczny) lub *niejasna*, *ruch wykrzyknikowy* (czyli bardzo dobry), *figura wisząca*, *figura związana* itp.

Osobną grupę stanowi słownictwo potoczne. Co interesujące, część form, pomimo kolokwialnego charakteru, funkcjonuje także w wersji pisanej (np. w kodeksach i regulaminach szachowych) jako synonimy określeń oficjalnych. W przeważającej części powstały one w wyniku uniwerbizacji, np. *system Bucholtza* → *Bucholtz* (także z członami dyferencyjnymi: *mały*, *skrócony*, *pełny*, *duży Bucholtz*), *system Bergera–Sonnenborna* → *Berger* itp. Zjawisku temu towarzyszą zabiegi słotwórcze, najczęściej dodanie formantu *-ka* lub *-ak*, sygnalizującego potoczność powstałej formacji, przykładowo: *piony zdublowane*, *potrojone*, *pion wolny*, *izolowany* → *dublaki*, *trojaczki*, *wolniak*, *izolak*; *gra końcowa* → *kończówka*, *podstawiona figura* → *podstawka*, *palcowy błąd* → *palcówka*.

Drugą grupę stanowią często ekspresywne określenia zachowań, zagrań i figur lub sytuacji na sali gry, np. *deska* (szachownica), *być na posunięciu* (wykonywać ruch), *walczyć do gołych króli*, *sprawdzić w bazie* (w komputerowej bazie partii), *popatrzeć partię* (dokonać wspólnej analizy po partii), *grać z książki* (neutralne określenie wysokiego poziomu wiedzy debiutowej) oraz jego antonim *grać z encyklopedii/z komputera* (o grze bez zrozumienia wynikających pozycji, opartej na opanowanych na pamięć wariantach); *dziurawy wariant* (także: *dziura w wariancie*, o złym policzeniu wariantu); *wściekła wieża*, *wściekły hetman* (figura uporczywie poddawana pod bicie), *zatruty pion*. Funkcjonuje też zwrot *sprawdzić wariant* (gdy silniejszy gracz sprawdza u słabszego przeciwnika jego znajomość teorii) oraz *zaptaszkować turniej* (ustalić sobie, z kim się chce w turnieju wygrać, a z kim grać na remis). Partię rozgrywaną przez zawodników reprezentujących ten sam klub potocznie określa się mianem *partii debowej*. Wpływ innowacyjnych technologii sprawił, że pojawiły się nowe określenia: *grać według Fritza*, *druga linia Fritza* (zgodność wykonywanych ruchów z głównym lub bocznym wariantem podawanym przez określony program szachowy) czy *grać z Rybką* — określenie to wskazuje, że zawodnik podczas partii korzystał z niedozwolonej pomocy komputera i wzorował się na posunięciach proponowanych przez program Rybka. W trakcie gry, po wykonanym ruchu należy *przełączyć zegar*, nie wolno w niego *walić* (silnie uderzać). Przekroczenie czasu gry określane jest przez graczy terminami: *pałka spadła*, *zegar*, *czas*, *limit*, *chorągiewka*.

W obrębie nieoficjalnej leksyki szachowej odnajdujemy także określenia negatywne odnoszące się do oceny gry przeciwnika, np. *basmania* (od nazwiska Michaela Basmana, granie niepoprawnych debiutów), *hippofobia* (niechęć słabszych graczy do obecności skoczków na szachownicy), *pionożerstwo* (uporczywie zbijanie pionów przeciwnika). Z nimi wiążą się aksjologiczne określenia innych, przeważnie

słabszych graczy i ich poziom gry, np.: *pionożerca*, *fuszer*, *klient*, *dyletant* (zawodnik nieznający debiutów), *grać do mata* (zawodowi szachiści poddają partię wcześniej, granie do końca jest w środowisku uznawane za nieetyczne). Antonimiczną parę określeń odnajdujemy w odniesieniu do słabego i dobrego gracza: *gra jak Capablanca/Karpow* (dobrze), *prawdziwy Fischer* (ironiczne wyzyskanie warstwy fonicznej nazwiska Fischer — fuszer). Zawodnik aktualnie zajmujący ostatnie miejsce w tabeli nazywany jest *czerwoną latarnią*. Ocenie podlega również wiek zawodników — w środowisku szachowym funkcjonuje określenie *turniej dziadków*, czyli turniej weteranów (zawodników po 55. roku życia), oraz *grać z dziadkiem* (ze starszym zawodnikiem). Ze względu na zachowanie zawodnika podczas partii funkcjonują potoczne określenia: *szachista bębniarz* (stukający palcami w blat), *szachista-muzyk* (nucący podczas gry), *szachista-rączka* (wykonujący niezdecydowane ruchy nad szachownicą). Zawodnik nagminnie wpadający w niedoczas cierpi — zdaniem szachistów — na tzw. *chorobę niedoczasową*; może go też dopaść *ślepotą szachową* (gdy przeoczy łatwy ruch lub groźbę).

Niewielki zbiór określeń odnosi się do przegranej partii — *popłynąć*, *umoczyć punkt*, *utopić punkt*. Przegrać to — od sposobu notacji partii — *znieść jajko*; przegrać dwie lub trzy partie pod rząd to *zrobić krótką lub długą roszadę* („zaczęłem turniej długą roszadą”). Pozycje trudne, często zakończone remisem, nazywane są *obroną Częstochowy* (uporczywa obrona przegranej pozycji); stosowane są też formy: *jeszcze stoję* (jeszcze gram z silniejszym zawodnikiem) i *ustalem* (wywalczyłem remis). Uporczywie grane pozycje remisowe to *granie trupa*; pewny remis to *martwy remis* („grają martwy remis”), natomiast *remis arcymistrzowski* to remis bardzo szybki (zazwyczaj uzgodniony przed partią). Końcową część partii, czyli *końcówkę*, można — zdaniem szachistów — *męczyć* (rozgrywać zdecydowanie za długo), natomiast pozycja, którą wygrywa się z łatwością, to *samograj*. Gracz może na swojego przeciwnika ustawić szachowe pułapki, np. może go *złapać na widły*. Wygranie partii z arcymistrzem to zdobycie *skalpu arcymistrzowskiego*, negatywny bilans z jednym zawodnikiem w środowisku szachowym nazywany jest *kompleksem Kramnika* (*mieć kompleks Kramnika*). Umowa zawodników dotycząca wyniku partii lub próba wpłynięcia na wynik turnieju to *umówiona partia* lub *założenie spółdzielni* (*spółdzielnia* — grupa szachistów zabiegających o czołowe lokaty w turnieju; jest to jedna z nielicznych leksykalnych analogii do potocznego słownictwa innych dyscyplin sportu).

Już ta wstępna analiza słownictwa szachowego pokazuje, naszym zdaniem, jak obszerny i zróżnicowany zbiór tworzy leksyka stosowana przy okazji rozgrywania partii szachów. Dodatkową jej cechą jest funkcjonowanie w różnych sytuacjach komunikacyjnych oraz na różnych poziomach oficjalności — dostrzegalną tendencją jest wzajemne przenikanie terminologii oficjalnej i słownictwa potocznego oraz przekraczanie granic określonego dla danego typu leksyki tekstu. Przykładowo, powszechnym zjawiskiem jest obecność potocyzmów w profesjonalnych komentarzach czy analizach partii zamieszczanych w specjalistycznych periodykach, jak: „W niedoczasie można było zaostrzyć pozycję”, „białe stworzyły słabego pionka e4, a ponadto dały czarnym kontrolę nad silną placówką e5” czy „inwazja białych wież na linii ‘a’ roztrzaska obro-

nę czarnych”. Warto zauważyć, że polszczyzna szachowa może niekiedy przekraczać granice socjolektu ku profesjolektowi — dla wielu zawodników wyższej rangi gra w szachy jest po prostu wykonywanym zawodem. Co interesujące, różnica między językiem zawodowych graczy i graczy amatorów jest niekiedy niemal niedostrzegalna. W odniesieniu do zasobu leksykalnego należy zauważyć znaczne ograniczenie tempa zmian, jakie dokonują się w obrębie oficjalnego słownictwa dyscypliny. Jak zauważyła w końcowej partii swego artykułu Maria Karpluk, „możemy powiedzieć, że na przestrzeni od XVI do XIX w. utrzymało się bez zmian tylko parę terminów [...]” (Karpluk 1980: 103–104). W wyniku przeprowadzonych analiz można postawić tezę o tendencji do utrzymania podstawowego zasobu leksykalnego, zwłaszcza oficjalnego (mobilny charakter ma słownictwo starsze, typu *laufer* czy *królowa*, które używane jest już wyłącznie w środowisku amatorskim). Stały rozwój dyscypliny decyduje o ciągłym wzbogacaniu i uzupełnianiu tego leksykonu — dotyczy to zwłaszcza słownictwa z zakresu teorii gry oraz leksyki związanej z coraz większym wpływem najnowszych technologii.

#### LITERATURA

- Czarnecki T., 1980, *Szachowe klejnoty*, Warszawa.
- Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*, t. 5: *Kultura fizyczna. Sport*, 1997, red. Z. Krawczyk, Warszawa.
- Karpluk M., 1980, *Ze staropolskiej terminologii ludycznej: szachy*, „Język Polski” LX, 84–104.
- Kleczkowski A., 1946, *Polska terminologia szachowa*, „Język Polski” XXVI, 78–80 oraz uzupełnienia do tego artykułu: T. Kowalski, *ibid.*, 122.
- Kowalikowa J., 1997, *Sport a język*, [w:] *Encyklopedia kultury polskiej XX wieku*, t. 5: *Kultura fizyczna. Sport*, red. Z. Krawczyk, Warszawa, 380–382.
- Ożdżyński J., 1970, *Polskie współczesne słownictwo sportowe*, Wrocław.
- Ożdżyński J., 1979, *Mówione warianty wypowiedzi w środowisku sportowym*, Wrocław.
- Piotrowicz A., 2004, *Słownictwo i frazeologia życia towarzyskiego w polskiej leksykografii XX wieku*, Poznań, 73–78.
- Tworek A., 2000, *Język sportu — próba definicji (analiza języka polskiego i niemieckiego)*, [w:] *Język a komunikacja*, t. 1: *Język trzeciego tysiąclecia*, red. G. Szpila, Kraków, 331–340.