



# LA NOTAZIONE ALGEBRICA

Ogni partita di scacchi può essere trascritta, e quindi riprodotta, usando la cosiddetta *notazione algebrica*.

Essa si basa sul fatto che ogni singola casa della scacchiera è identificata da una coppia di coordinate.

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

Esistono due tipi di notazioni algebriche, ovvero la *notazione algebrica estesa* e la *notazione algebrica abbreviata*. In quella estesa il movimento di un pezzo viene descritto con l'iniziale del pezzo medesimo (se si tratta di un Pedone l'iniziale viene omessa) seguita dalle sue coordinate di partenza e di arrivo.

Re = **R**  
Donna o Regina = **D**  
Torre = **T**  
Alfiere = **A**  
Cavallo = **C**  
Pedone = **niente**

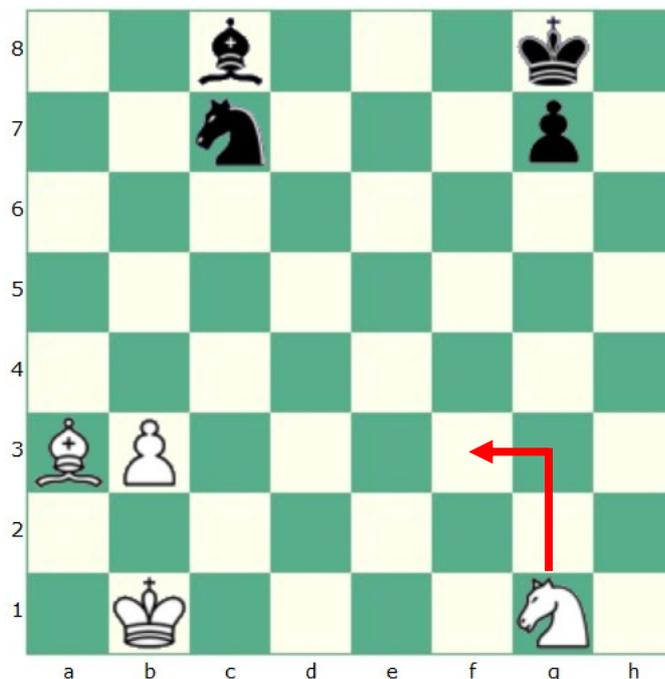
Per esempio, per indicare che il Cavallo si è mosso dalla casa *g1* alla casa *f3* si deve scrivere:

**Cg1-f3**

Nella notazione algebrica **abbreviata** la casa di partenza del pezzo viene in genere omessa, ecco che la mossa si scrive quindi:

**Cf3**

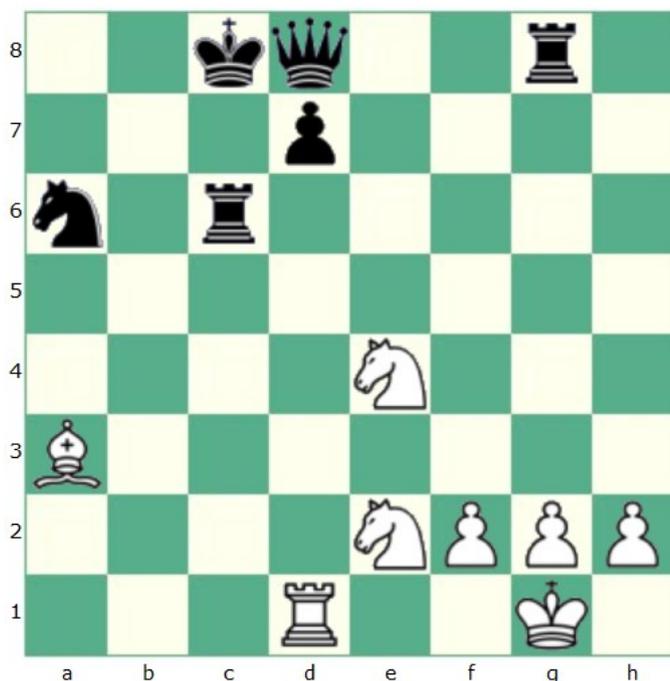
Noi useremo la notazione abbreviata.



Se voglio spostare il Cavallo e2 in g3 non basta scrivere Cg3 perché anche il Cavallo e4 può spostarsi in g3; in casi come questo uso la notazione estesa: Ce2-g3 oppure anche solo **C2g3**

Se voglio spostare la Torre g8 in g6 dovrò scrivere Tg8-g6 oppure **Tgg6**.

Bisogna dunque specificare la colonna o la traversa del pezzo coinvolto nella mossa.

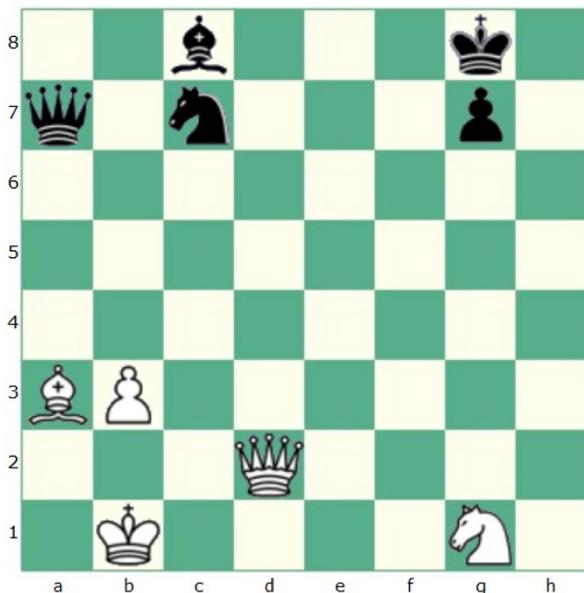


[2kq2r1/3p4/n1r5/8/4N3/B7/4NPPP/3R2K1 w KQkq - 0 1](#)

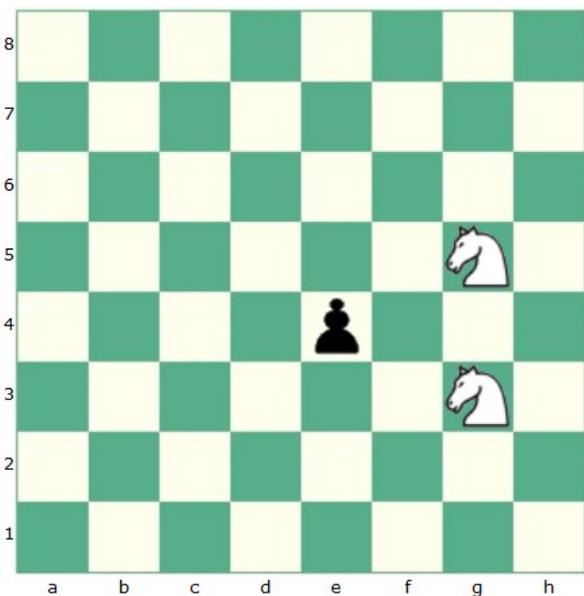
Quando muovo un Pedone scrivo solo la casa di arrivo senza scrivere l'iniziale ad esempio f2-f4 lo segno come f4.

Se un pezzo con il suo movimento compie una *presa*, cioè cattura (o "mangia") un pezzo avversario, allora al posto del trattino si usa mettere il segno **x** (oppure **:** a seconda delle convenzioni).

Se muovo la Donna nera e catturo posso scrivere: **Dxa3** oppure **Dxg1** a seconda di cosa voglio prendere.



[2b3k1/q1n3p1/8/8/8/BP6/3Q4/1K4N1 w KQkq - 0 1](#)



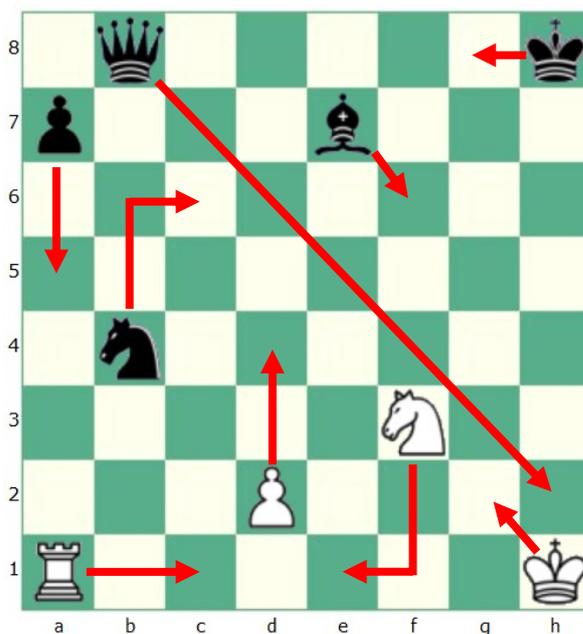
Se voglio mangiare il pedone nero con il Cavallo g3 come lo scrivo?

Per indicare che la partita è stata vinta dal Bianco si usa di solito scrivere **1-0** al termine della lista delle mosse (che vanno numerate partendo da **1**), mentre se la partita è stata vinta dal Nero si scrive ovviamente **0-1**. In caso di patta si scrive **0,5-0,5** oppure **1/2-1/2**.

I simboli visti fin qui sono sufficienti per trascrivere correttamente una partita di scacchi, tuttavia in maniera asettica e priva di commenti. Per questo motivo sono stati introdotti numerosi simboli aggiuntivi per esplicitare la forza di una mossa, l'idea di base di una manovra, una svista clamorosa, un attacco vincente, eccetera.

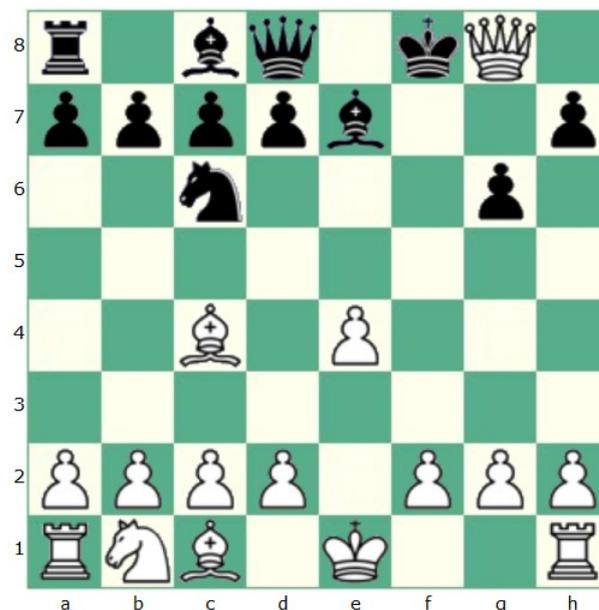
<i>Tabella dei simboli di commento</i>	
Simbolo	Significato
!	Mossa forte
?	Mossa debole o probabile errore
!?	Mossa insolita ma interessante
?!	Mossa dubbia, di incerto valore
!!	Mossa fortissima e sorprendente
??	Mossa debolissima, grave errore

Scrivi la mossa che effettua ogni pezzo.



Provate a ricostruire sulla scacchiera la seguente partita (il diagramma a fianco identifica la posizione finale).

1. e4, e5;
2. Cf3, f6;
3. Cxe5, fxe5;
4. Dh5+, g6;
5. Dxe5+, Ae7;
6. Dxd8, Rf8;
7. Ac4, Cc6;
8. Dxd8# 1-0



Sviluppate ora quest'altra partita e verificate che la vostra scacchiera riproduca la stessa posizione del diagramma.

1. e4, c6;
2. d4, d5;
3. Cc3, dxe4;
4. Cxe4, Cd7;
5. De2, Cgf6;
6. Cd6# 1-0



