

## La notazione algebrica

( Come trascrivere una partita )

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Come già sappiamo ogni casa della scacchiera ha un "nome", formato da una lettera che ne individua la colonna e un numero che definisce la traversa. Nel diagramma sopra vediamo il "nome" di tutte le 64 case della scacchiera.

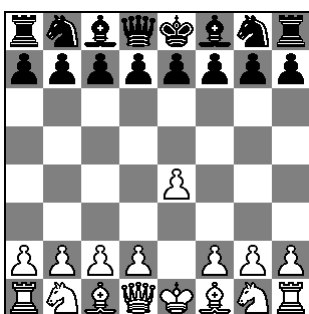
Quando trascriviamo una partita dobbiamo fare riferimento alla casa di arrivo del pezzo spostato, ma dobbiamo anche indicare qual è il pezzo che si sposta! Siccome sarebbe troppo lungo scrivere per esteso il nome, si è deciso di assegnare ad ogni pezzo una lettera, in genere la prima lettera del nome stesso.

**Pedone = (P) Cavallo = C Alfiere = A Torre = T Regina = D Re = R**

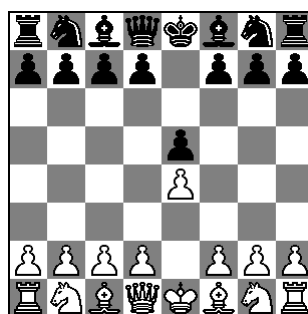
La Regina viene indicata con la "D" ( Donna ) per distinguerla dal Re.

In genere, quando si disputa un torneo, il giocatore dispone di un foglietto prestampato, detto "formulario" dove trascrive le mosse di entrambi i giocatori, in modo poi da rigiocare in seguito ( per conto suo o in compagnia di qualcuno ) la partita. Per una partita amichevole è sufficiente trascrivere la partita su un foglio di carta, ricordandosi però di riportare oltre alle proprie mosse anche quelle dell'avversario.

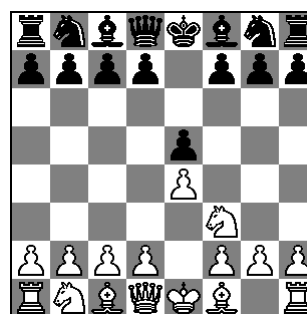
Vediamo come può venir trascritta la partita seguente, che si conclude col "Matto di Legal"



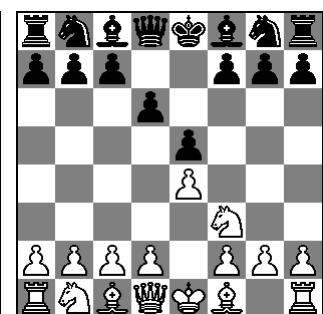
1. Pe2-e4



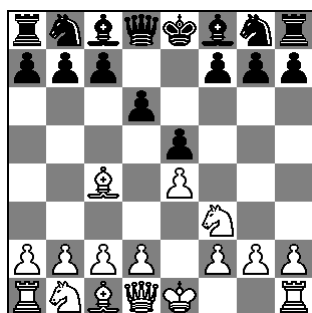
1...Pe7-e5



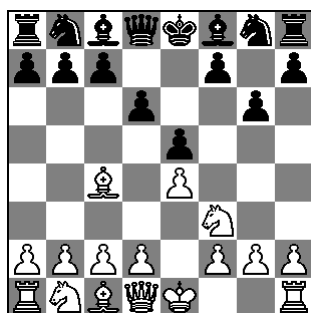
2. Cg1-f3



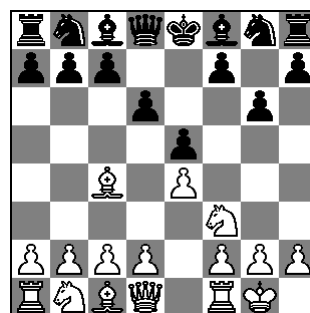
2...Pd7-d6



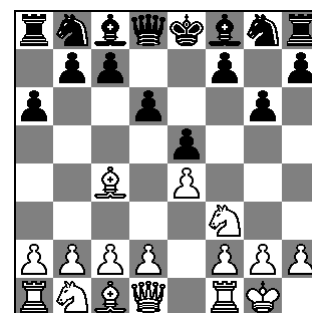
3. Af1-c4



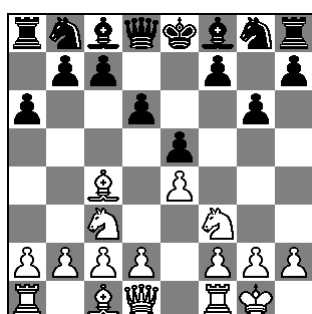
3...Pg7-g6



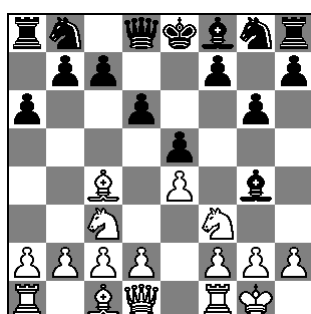
4. 0-0



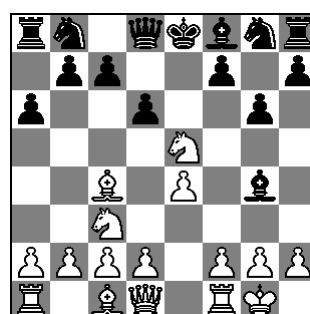
4...Pa7-a6



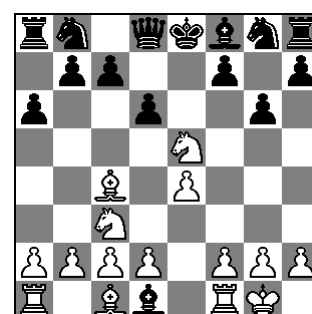
5. Cb1-c3



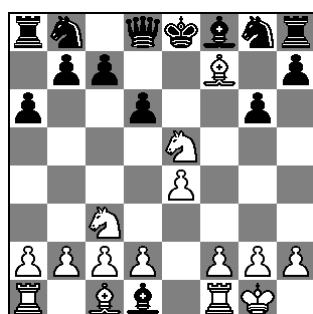
5...Ac8-g4



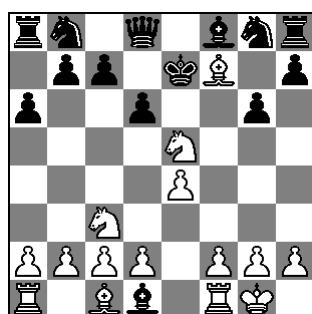
6.Cf3xe5!



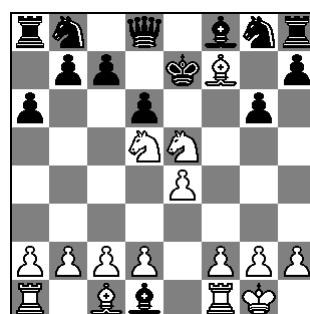
6...Ag4xd1?



7. Ac4xf7+!



7...Re8-e7



8. Cc3-d5#

In questo caso per ogni mossa abbiamo indicato il pezzo che si muove ( indicato da una lettera maiuscola ) e la casa dove si trova e poi, dopo il trattino, la casa di arrivo del pezzo. Se durante il movimento si cattura un pezzo avversario, il trattino deve essere sostituito da una "x" <sup>(1)</sup>

Come avrete certamente notato, l'arrocco corto viene indicato dal simbolo "0-0", mentre per quello lungo bisogna scrivere "0-0-0". Lo "scacco al Re" è rappresentato da un "+", mentre lo scacco matto generalmente si indica con un uguale barrato (#).

Infine il punto interrogativo sta a indicare una mossa debole, mentre il punto esclamativo indica una mossa particolarmente forte.

I giocatori di una certa esperienza sono soliti abbreviare ancor di più le mosse, indicando solo il pezzo che si muove e la casa di arrivo, omettendo anche la "P" di pedone ( anche i libri di scacchi in genere fanno così ). Ad esempio, la partita qui sopra un giocatore esperto la scriverebbe così:

**1.e4 e5; 2.Cf3 d6; 3.Ac4 g6; 4.0-0 a6; 5.Cc3 Ag4; 6.Cxe5! Axd1? 7.Axf7+! Re7; 8.Cd5#**

<sup>(1)</sup> In alcuni testi la cattura viene indicata con i due punti – per esempio 6.C:e5!