



NOTAZIONE DELLE MOSSE

a cura di Marco Maurizio
Istruttore SNAQ della Federazione Scacchistica Italiana.



La notazione algebrica delle partite

In questa sezione del manuale viene descritto il metodo di trascrizione delle partite più diffuso nel mondo. Viene fornita anche una breve partita per esemplificare tale metodo.
Indice

- [La notazione algebrica](#)
- [Una breve partita d'esempio](#)

La notazione algebrica

Ogni partita di scacchi può essere trascritta, e quindi riprodotta, usando la cosiddetta **notazione algebrica**. Esistono altri metodi di trascrizione, come la **notazione descrittiva**, in uso in certe nazioni quali l'Inghilterra e la Spagna, tuttavia in questo piccolo manuale si farà riferimento unicamente al primo metodo.

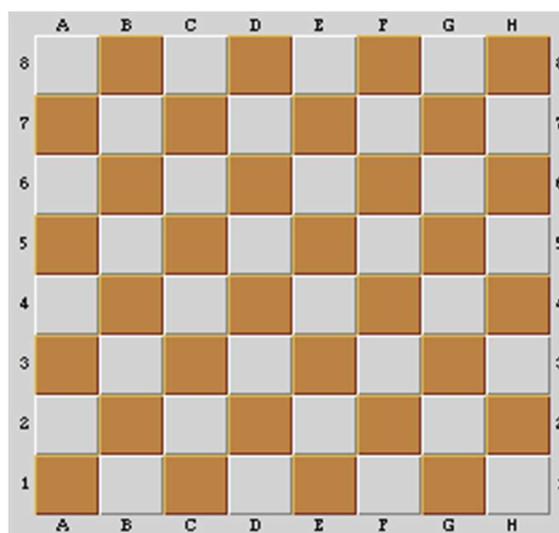
La notazione algebrica si basa sul fatto che ogni singola casa della scacchiera è identificata univocamente da una coppia di coordinate, come appare evidente nel diagramma seguente:

Diagramma n.1

Giocatore dei Neri

Posizione corretta della scacchiera

Giocatore dei Bianchi





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

Cg1-f3

mentre per indicare una mossa di Pedone dalla casa **e2** alla casa **e4** si deve scrivere semplicemente:

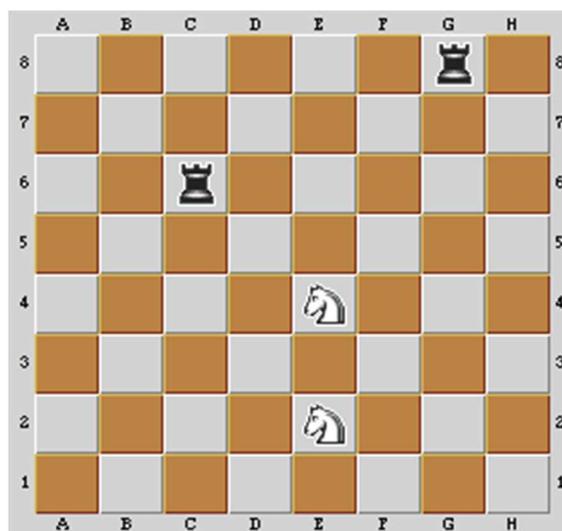
e2-e4

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 **:** (due punti) od una **x**, a seconda delle convenzioni. Per esempio, per indicare che la Donna si è mossa dalla casa **d5** alla casa **d2** catturando un pezzo avversario si deve scrivere:

Dd5:d2 (oppure **Dd5xd8**).

Nella notazione algebrica abbreviata la casa di partenza del pezzo viene in genere omessa, purché non ci siano equivoci su di essa, altrimenti bisogna specificarne o la colonna o la traversa. Per capire meglio la questione si osservi il diagramma sottostante.

Diagramma n.2



Casi di ambiguità

Si vede subito che scritte (in notazione algebrica abbreviata) come **Cc3** o **Tg6** non hanno senso, in quanto non si può sapere a priori quale Cavallo o quale Torre si debba prendere per effettuare la mossa. In un caso come questo bisogna dunque specificare la



colonna o la traversa del pezzo coinvolto nella mossa. Per esempio, per indicare che la Torre in **g8** si muove in **g6**, nella notazione algebrica abbreviata si deve scrivere:

Tgg6

mentre per indicare che il Cavallo in **e2** si sposta in **c3** (nella medesima notazione) è invece necessario scrivere:

C2c3

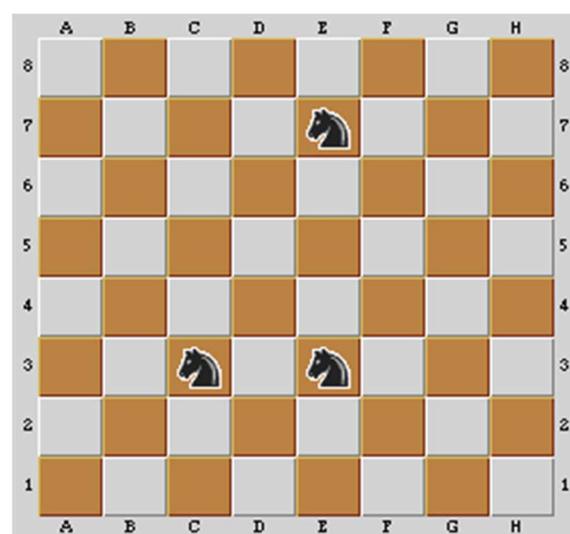
Difatti anche una scrittura come **Cec3** sarebbe equivoca, poiché entrambi i Cavalli si trovano sulla stessa colonna.

In casi molto rari nemmeno indicando la colonna o la traversa del pezzo di partenza è possibile evitare gli equivoci, come si evince dal sottostante diagramma:

Diagramma n.3

Caso di ambiguità

Nella casa **d5** possono spostarsi tutti e tre i Cavalli neri, quindi per indicare che in tale casa si vuole spostare il **Ce3** bisogna specificare pure in notazione abbreviata entrambe le coordinate della casa di partenza del pezzo, e non più solamente la colonna o la traversa. In altre parole si deve scrivere **Ce3d5**.



Sia nella notazione algebrica estesa, sia in quella abbreviata l'[arrocco](#) viene indicato nella stessa maniera. Infatti per l'arrocco lungo si scrive:

O-O-O

mentre per indicare l'arrocco corto vale la scrittura:



O-O

Sempre in entrambe le notazioni, lo scacco viene indicato con un segno + (più) posto dopo la mossa. Per esempio, se l'Alfiere si muove da **f3** in **d5** dando scacco al Re avversario, allora la mossa viene indicata con:

Af3-d5+ (notazione algebrica estesa)

Ad5+ (notazione algebrica abbreviata)

Nel caso dello scacco doppio, che accade quando a dare lo scacco al Re avversario non è soltanto il pezzo mosso ma anche un altro pezzo la cui linea d'azione viene prolungata dal movimento del pezzo mosso, esistono principalmente due convenzioni. Nella prima tale mossa viene indicata come se fosse uno scacco semplice, nella seconda viene aggiunto un altro segno +, i quali diventano quindi due. Per esempio, se la mossa dell'Alfiere precedentemente indicata fosse uno scacco doppio, allora secondo questa convenzione essa andrebbe denotata con:

Af3-d5++ (notazione algebrica estesa)

Ad5++ (notazione algebrica abbreviata)

In questo manuale, per maggiore espressività, viene adoperata la seconda convenzione.

Analogo è il discorso per lo scacco matto. In entrambe le notazioni algebriche la mossa che matta il Re avversario viene indicata con il simbolo # (diesis). Per esempio, se la sopra citata mossa d'Alfiere fosse uno scacco matto, allora si dovrebbe scrivere:

Af3-d5# (notazione algebrica estesa)

Ad5# (notazione algebrica abbreviata)

Per esaurire il discorso sulla notazione algebrica delle partite di scacchi bisogna considerare un ultimo caso, quello della promozione di un Pedone.



Se, per esempio, un Pedone nero promuove a Donna muovendo dalla casa **b2** alla casa **b1** allora si deve scrivere:

b2-b1=D (notazione algebrica estesa)

b1=D (notazione algebrica abbreviata).

Infine, 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**.

Tale denotazione acquista un significato palese se si tiene conto che nei tornei ad ogni partita corrisponde un punto in palio.

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. In questo manuale sono utilizzati solo alcuni di questi simboli.

Precisamente sono presenti i seguenti *simboli di commento*:



Tabella dei simboli di commento

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

ed i seguenti *simboli di valutazione*:

Tabella dei simboli di valutazione

Simbolo	Significato
=	Posizione pari
+=	Leggero vantaggio del Bianco
=+	Leggero vantaggio del Nero
±=	Posizione migliore del Bianco
=±	Posizione migliore del Nero
+-	Posizione vincente del Bianco
-+	Posizione vincente del Nero
oo	Posizione incerta o confusa

I simboli di commento possono essere posizionati dopo una qualsiasi mossa per segnalarne la bontà. I simboli di valutazione vengono posizionati nel medesimo modo, ma fra parentesi. Essi servono per dare una valutazione globale della situazione sulla scacchiera in quel preciso momento della partita.



Ecco lo schema delle corrispondenze fra i pezzi e le loro iniziali:

.Simboli dei pezzi (a cura di Maurizio Sampieri)

	Lingua	RE	REGINA	TORRE	ALFIERE	CAVALLO	PEDONE
1	Italiano	R	D	T	A	C	p
2	Cecoslovacco	K	D	V	S	K	p
3	Danese	K	D	T	L	S	b
4	Estone	K	L	T	O	R	s
5	Finlandese	K	D	T	L	R	s
6	Francese	R	D	T	F	C	p
7	Inglese	K	Q	R	B	N	p
8	Islandese	K	D	H	B	R	p
9	Norvegese	K	D	T	L	S	b
10	Olandese	K	D	T	L	P	p
11	Polacco	K	H	W	G	S	p
12	Rumeno	R	D	T	N	C	p
13	Russo	Kp	Ф	Л	С	К	п
14	Serbocroato	K	D	T	L	S	b
15	Spagnolo	R	D	T	A	C	p
16	Svedese	K	D	T	L	S	b
17	Tedesco	K	D	T	L	S	b
18	Turco	S	V	K	F	A	p
19	Ungherese	K	V	T	L	H	gy

Ma anche la consultazione di siti internet quali:

- ["http://www.scacchi.gnet.it"](http://www.scacchi.gnet.it)
- ["http://www.directory-blu.com"](http://www.directory-blu.com)
- ["http://www.chesstempo.com"](http://www.chesstempo.com).