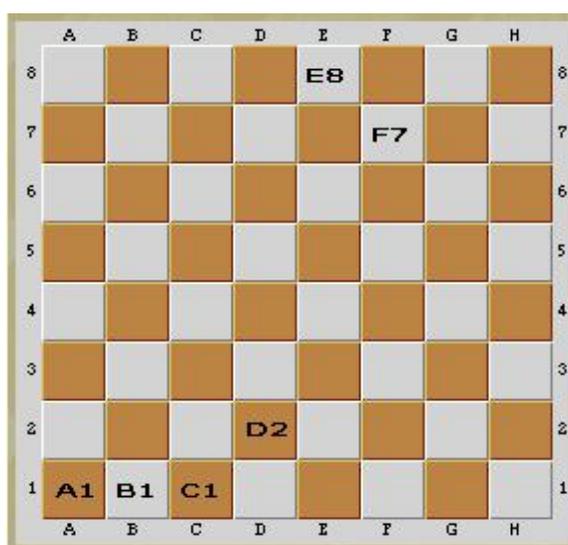


## La Notazione Algebrica delle Partite

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:

Giocatore con i Neri



Giocatore con i 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**

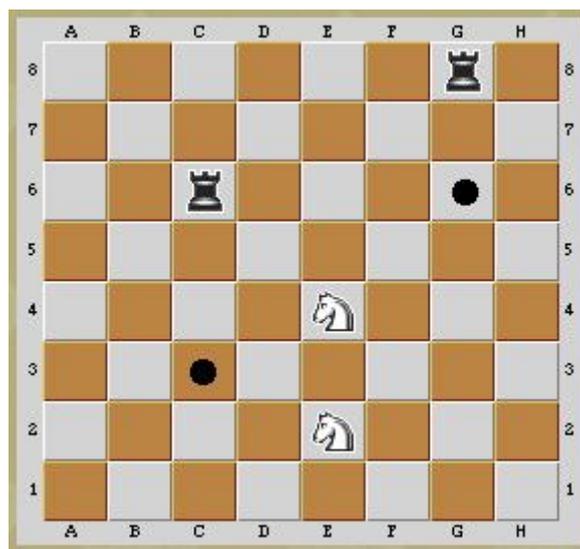
mentre per indicare una mossa di Pedone dalla casa *e2* alla casa *e4* si deve scrivere semplicemente:

**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 Dd5xd2)**

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.



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:

**Tg6**

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

**C2c3**

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**