

La notation de partie

La notation des parties d'échecs a évolué au cours du temps, et vous pouvez encore trouver des livres utilisant une ancienne façon de noter les parties, la notation descriptive.

La notation utilisée maintenant est la notation dite **algébrique**. Celle-ci fonctionne de la façon suivante:

L'échiquier est composé de 64 cases formées par 8 colonnes et 8 rangées.



Les **colonnes** de l'échiquier sont indiquées par une lettre de a à h, et les **rangées** numérotées par un chiffre de 1 à 8. Chaque case peut ainsi être repérée par un couple (lettre, chiffre), comme à la bataille navale (a1, c4, f7). Au début de la partie, les pièces blanches occupent les rangées 1 et 2, les pièces noires les rangées 7 et 8.

Les **pièces** sont désignées par une lettre en majuscule:

- Roi = R
- Dame (ou Reine) = D
- Fou = F
- Cavalier = C
- Tour = T

En anglais qu'on trouve sur certains sites: roi = K king, dame = Q queen, fou = B bishop, cavalier = N knight , tour = R rook. Roquer se dit «to castle», short (petit roquer) ou long (grand roque)

Les pions sont désignés seulement par leur case: a3 désigne le pion sur la case a3

Pour éviter le problème de la notation qui dépendent de la langue, les livres utilisent en général les figurines similaires à celles des diagrammes pour indiquer les pièces

Le mouvement des pièces ou des pions est indiqué par la case de départ et la case d'arrivée:

Ta1 –a4: la tour en a1 joue en a4



e2 –e4: le pion en e2 joue en e4



En pratique on n'indique en général que la case d'arrivée car c'est souvent le seul coup possible: Td1 ou e4 suffisent.

Si deux pièces (tours ou cavaliers) ou pions peuvent faire le même déplacement on inscrit la case de départ et la case d'arrivée.

Exemple ci-dessous avec le coup Cbd2 (le cavalier en f3 pouvant aller sur la même case)



On indique la prise par x:



Cxd4 = la tour prend le pion qui est en e4.

exd4= le pion prend le pion en e4

Pour la prise en passant si un pion blanc est en b5 et que les noirs jouent c7-c5: bxc6 (dans les livres on ajoute souvent e.p.:en passant)



On indique «échec au roi» par + = si le roi est noir en e8 et qu'une tour joue de h1 en h8 on écrit: Th8 +.

Si le Roi est échec et mat on écrit Th8 # (ou Th8++).

La partie nulle se note =.

Le petit roque est noté o-o, le grand roque o-o-o.

Dans une partie on note le numéro du coup avec les blancs en premier:

1.e4 -e5 (ou 1. e2-e4 e7-e5)

2.Cf3 –Cc6 (ou 2. Cg1-f3 Cb8-c6)

3.Fc4 –Fe7 (ou 3. Ff1-c4 Ff8-e7)

etc....

La promotion s'écrit ainsi: si un pion en c7 avance en c8 et se transforme en Dame c8D (on écrit souvent c8 = D).

Les symboles usuels pour annoter la partie

En plus de la notation indispensable ci-dessus, plusieurs symboles sont utilisés dans les livres ou dans les fichiers pgn (voir ci-dessous) pour donner des indications sur les coups ou sur l'évaluation de la position. Des exemples de ces symboles et de leur explication est représentée dans la figure ci-contre. Il existe des variantes de ces symboles

+	échec au Roi
++	échec double
#	échec et mat
!!	un coup brillant
!	un bon coup
!?	un coup intéressant
?!	un coup douteux
?	un mauvais coup
??	une gaffe
+-	Les Blancs ont un avantage décisif
+/-	Les Blancs ont un net avantage
+=	Les Blancs ont un léger avantage
=	La position est équilibrée
=+	Les Noirs ont un léger avantage
-/+	Les Noirs ont un net avantage
-+	Les Noirs ont un avantage décisif

Comment noter sa partie dans un tournoi

Dans les compétitions officielles, les joueurs sont tenus de noter la partie coup après coup sur la **feuille de partie** fournie par l'organisateur. Il est interdit de noter son coup avant de le jouer sur l'échiquier. Un joueur peut répondre à son adversaire avant de noter les deux coups, celui de son adversaire et le sien.

Il est interdit d'ajouter des indications autres que les coups sur la feuille durant une partie, à part l'indication du temps restant à côté des coups, qui est autorisée, et l'indication d'une proposition de nul, qui doit être indiquée par le symbole (=).

