

La notazione

DATE <i>Oct 17- 56</i>		ROUND <i>Eight</i>	
TIME ADJOURNED— WHITE		TIME ADJOURNED— BLACK	
WHITE <i>D. Byrne</i>		BLACK <i>Fischer</i>	
White	Black	White	Black
1 N-K63	N-K63	31 N-T33	N-K5
2 P-Q64	P-KN3	32 N-N8	P-KN4
3 N-Q63	B-N2	33 P-KR4	P-KR4
4 P-Q4	O-O	34 N-K5	K-N2
5 B-B4	P-Q4	35 K-N1	B-D4+
6 Q-N3	PXP	36 K-B1	N-N6+
7 QXP	P-B3	37 K-K1	P-N5+
8 P-KR4	Q-NQ2	38 K-Q1	P-N6+
9 R-Q1	N-N3	39 K-Q1	N-K2+
10 Q-R5	B-N5	40 K-N1	N-B6+
11 B-N5	N-K1	41 K-B1	R-R1
12 Q-R3	NXN	42	
13 PKN	NXP	43	Mute
14 BXR4	Q-N3	44	
15 B-B4	NXR4	45	
16 P-B5	Q-KR4	46	
17 K-R1	B-K2	47	
18 QXP	PXR3+	48	
19 Q-N3	N-K2	49	
20 K-N1	NXD+	50	
21 K-N1	N-K2+	51	
22 K-B1	N-B6+	52	
23 K-N1	PXB	53	
24 J-N4	A-K5	54	
25 PXP	NXR	55	
26 P-R3	RXP	56	
27 K-K2	NXR	57	
28 B-K1	AXR	58	
29 Q-B8	B-R1	59	
30 NXR	B-Q4	60	

0-1

UNITED STATES CHESS FEDERATION 81 BEDFORD STREET, NEW YORK 14, N. Y.

L'immagine mostra il formulario ufficiale della "partita del secolo" giocata il 17 ottobre 1956 al Rosenwald Memorial a New York tra **Donald Byrne** (26 anni) e l'allora giovanissimo vincitore **Bobby Fischer** (13 anni!!).

Sedici anni più tardi **Bobby Fischer** diventò campione del mondo.

Attualmente il valore del formulario originale è stimato a c. 100'000 SFr.

Ogni partita ufficiale a cadenza classica deve essere annotata da ambedue i giocatori su un apposito formulario, in modo da poter essere analizzata e rigiocata in futuro.

La notazione delle mosse è fondamentale per verificare la correttezza delle mosse giocate e quindi la validità di un eventuale reclamo.

Negli scacchi per descrivere una mossa non si usa la forma narrativa, ma si usa una simbologia abbreviata chiamata **notazione algebrica completa** o **notazione algebrica abbreviata** (maggiormente usata).

Teoria:

Invece di	<p style="color: red; margin: 0;">"Alla nona mossa il Nero ha spostato la Donna dalla casa f3 alla casa g2 catturando un Pezzo e dando scacco".</p>	si scrive semplicemente	9...Df3xg2+
-----------	---	-------------------------	-------------

Come funziona la notazione algebrica? Cosa bisogna indicare e in che ordine?

Notazione algebrica completa	Notazione algebrica abbreviata
<p>1. Il numero della mossa (se sconosciuta si inizia dal n. 1.) Dopo il numero si mette:</p> <ul style="list-style-type: none"> - un punto se segue una mossa del Bianco; - tre punti se segue unicamente una mossa del Nero. <p>Normalmente nei formulari di partita il numero della mossa è già prestampato e non deve essere scritto.</p>	Idem.
<p>2. La sigla della Figura che è stata mossa (R=<u>R</u>e, D=<u>D</u>onna, T=<u>T</u>orre, A=<u>A</u>lfiere, C=<u>C</u>avallo) Il Pedone non necessita la sigla</p>	Idem.
<p>3. Il nome della casa di partenza.</p>	Solo in caso di dubbio la lettera o eventualmente il numero della casa di partenza; Solo la lettera della colonna se il Pedone cattura un Pezzo.
<p>4. "♞" se non si cattura un Pezzo "♟" se si cattura un Pezzo.</p>	Solo la "x" se si cattura un Pezzo.
<p>5. Il nome della casa di arrivo.</p>	Idem.
<p>6. Eventuali precisazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ "e.p." se il Pedone cattura "en passant". ▪ In caso di promozione la sigla della nuova Figura (D, T, A, C). ▪ "+" se è scacco. ▪ "#o#" se è matto. ▪ "=" se il giocatore dopo la mossa propone la patta. 	Idem.

Notazione algebrica completa (mosse particolari)	Notazione algebrica abbreviata
0-0 (significa arrocco corto)	Idem.
0-0-0 (significa arrocco lungo)	Idem.

	Valutazione della mossa	Giudizio della posizione
Unicamente nelle analisi delle partite, ma mai durante l'incontro, si possono aggiungere alcune abbreviazioni per commentare le mosse o per giudicare la posizione.	<p>! = buona mossa</p> <p>!! = ottima mossa</p> <p>? = mossa errata</p> <p>?? = grave errore</p> <p>!? = mossa interessante</p> <p>?! = mossa dubbia</p>	<p>+ = vantaggio decisivo per il Bianco</p> <p>± = vantaggio per il Bianco</p> <p>± = vantaggio leggero per il Bianco</p> <p>± = vantaggio leggero per il Nero</p> <p>± = vantaggio per il Nero</p> <p>-+ = vantaggio decisivo per il Nero</p>

Esempi pratici:

Annotazione delle mosse delle Figure

	Completa	Abbreviata
	1...Rg8-f7 Ricordarsi di indicare i tre punti per specificare che muove il Nero.	1...Rf7
	1.Ae4xh7	1.Axh7 Ricordarsi di indicare la "x" se si cattura un Pezzo.

	Completa	Abbreviata
	1.Te4-e8+ Ricordarsi di indicare "+" se è scacco.	1.Te8+
	1.De4-e8# Ricordarsi di indicare "#" se è matto.	1.De8#

Annotazione delle mosse di Pedone

Dopo 1...g7-g5	Completa	Abbreviata
	2.f5-f6	2.f6
	2.f5xg6+ e.p. Ricordarsi di indicare "e.p." se si cattura un Pezzo "en passant".	2.fxg6+ e.p.

	Completa	Abbreviata
	1.f5xe6 Ricordarsi di indicare la colonna e la "x" se si cattura un Pezzo.	1.fxe6
	1.f7-f8C# Ricordarsi di specificare la nuova Figura se si promuove il Pedone.	1.f8C#

Annotazione se più Figure dello stesso tipo possono raggiungere la medesima casella

	Completa	Abbreviata
	1.Cf5-e7+	1.Cfe7+ oppure 1.C5e7+

	Completa	Abbreviata
	1.Th5xh7#	1.Thxh7# oppure 1.T5xh7#

Annotazione dell'arrocco

	Completa	Abbreviata
	1...0-0	1...0-0

	Completa	Abbreviata
	1...0-0-0	1...0-0-0