



Fiche Pratique

La notation des coups

Le langage des échecs

La notation échiquéenne est une façon pratique de conserver vos parties, afin de pouvoir les rejouer pour étudier la tactique, comprendre les erreurs commises...

La notation algébrique

La notation la plus simple et la plus utilisée s'appelle la notation algébrique. Dans ce système, chaque case de l'échiquier reçoit une lettre et un chiffre. La rangée 1 est l'extrémité de l'échiquier qui correspond au camp des blancs, tandis que les noirs sont disposés à partir de la rangée 8. Les colonnes portent des lettres de la gauche à la droite du côté des blancs.

En outre, chaque pièce est identifiée par une lettre majuscule :

R : Roi D : Dame
T : Tour F : Fou
C : Cavalier P : Pion (bien que l'on ne note habituellement pas le P dans la notation)

Comment écrire un coup

Pour écrire un coup, il faut indiquer le nom de la pièce et la case vers laquelle elle se déplace. Si une pièce est capturée lors du déplacement, l'on ajoute le symbole x pour signaler la capture avant la case de destination.

1. Cc3 f5 2. e4 fxe4 3. Cxe4 Cf6 4. Cxf6+ gxf6 5. Dh5#

Par exemple, dans cette partie, les blancs déplacent d'abord leur cavalier sur la case c3 : c'est le coup Cc3. Les noirs répondent en jouant f5 (rappelez-vous, le P est omis). Les blancs jouent ensuite e4, puis les noirs capturent le pion en jouant fxe4 : le pion de la colonne f capture sur e4. Comme le P n'est pas écrit, la colonne f remplace le nom du pion. Les blancs recapturent avec Cxe4. Le reste de la partie s'écrit comme suit : 3. ... Cf6 4. Cxf6+ gxf6 5. Dh5#
+ est le symbole indiquant un échec, et # indique l'échec et mat.

Les symboles spéciaux

x : capture	Promotion du pion en Dame = (ex : e7=D)
0-0 : petit roque (du côté du roi)	0-0-0 : grand roque (du côté de la dame)
+ : échec	# : échec et mat
½ - ½ : pat (partie nulle)	1-0 ou 0-1 : abandon (selon le camp ayant abandonné)
! : bon coup	? : mauvais coup

Éviter l'ambiguïté

Td1 ne suffit pas à définir le coup si les 2 tours sont sur la même ligne – de quelle tour s'agit-il ? Dans des situations où la notation normale est ambiguë, indiquez une lettre ou un chiffre supplémentaire pour préciser l'origine de la pièce qui se déplace. Dans ce cas-ci, vous pouvez résoudre le problème en écrivant Tad1, « la tour de la colonne a va sur la case d1 ». Quand un pion effectue une capture, mentionnez toujours sa colonne d'origine, comme dans fxe4 et gxf6.

Autres notations

Actuellement, la plupart des joueurs utilisent la notation algébrique, mais il existe quelques variantes. La notation algébrique longue indique la case d'origine et la case de destination pour chaque coup. La notation descriptive, un système plus ancien, identifie chaque colonne de l'échiquier d'après les pièces.