Nozioni elementari per imparare il gioco degli Scacchi 4 - Le notazioni della partita

A cura di Alberto Meraviglia

Prima di esaminare le aperture nel gioco degli scacchi è necessario conoscere le notazioni della partita.
Per scrivere nel modo corretto e completo una mossa è necessario indicare:

a) l numero progressivo della mossa stessa
b) l'iniziale maiuscola del pezzo che viene mosso (omessa se si tratta di un Pedone)
c) la casa di arrivo del pezzo mosso.

Se il pezzo che muove effettua una presa, tra l'iniziale maiuscola del pezzo e la indicazione della casa di arrivo bisognerà interporre il segno ":" Se la presa è fatta da un Pedone, basterà indicare la colonna sulla quale si trova il Pedone che effettua la presa.

Ma come si fa a distinguere se una mossa è stata fatta dal Bianco o se è stata fatta dal Nero? Il criterio è semplicissimo. Se la mossa viene eseguita dal Bianco, essa va scritta subito dopo il numero progressivo, mentre se viene eseguita dal Nero è necessario interporre tra il numero progressivo e la notazione della mossa alcuni puntini di sospensione.
Per esempio: la notazione 18. Af5, indica che la mossa è fatta dal Bianco e che alla diciottesima mossa il Bianco ha giocato l'Alfiere nella casa f5, mentre la notazione 18. A:f5, indica che l'Alfiere oltre ad effettuare il suddetto movimento ha anche catturato il pezzo o Pedone avversario che si trovava in f5.
Ma se scriviamo 18…Af5, significa che la mossa è stata fatta dal Nero e in caso di 18…A:f5, significa che l'Alfiere nero ha catturato il pezzo o Pedone avversario che si trovava in f5.
Se invece la presa in f5 avviene con un Pedone, scriveremo 18. e:f5, oppure 18. g:f5.

La casa di partenza del pezzo che muove è facoltativa salvo a volte nel caso di mossa del Cavallo o della Torre.
Infatti Cavalli e Torri possono a volte occupare una stessa casella di arrivo. In tal caso è necessario specificare anche la casa di partenza. Supponiamo per esempio che il Bianco abbia un Cavallo nella casa f3 e uno nella casa c4. Se scriviamo per esempio 13. Ce5, non si capisce quale dei due Cavalli muova, dato che entrambi i Cavalli bianchi possono andare in e5. Perciò è necessario specificare quale Cavallo muove, quindi scrivere per esempio 13.Cfe5, oppure 13.Cce5.

Simbologia scacchistica
Per indicare le mosse migliori o gli errori che possono verificarsi nel corso della partita si usano i simboli seguenti:
* " ! " (un punto esclamativo) significa mossa buona
* "!!" (due punti esclamativi) significa mossa ottima
* "?" (un punto di domanda) significa mossa debole
* "??" (due punti di domanda) significa errore grave
* "!?" (punto esclamativo seguito da punto di domanda) significa mossa dubbia ma probabilmente buona
* "?!" (punto di domanda seguito da punto esclamativo) significa mossa dubbia ma probabilmente sbagliata.

Anche per l'arrocco esiste una notazione particolare:
* "0-0" indica l'arrocco corto o arrocco sul lato di Re
* "0-0-0" indica l'arrocco lungo o arrocco sul lato di Donna

Questi simboli per l'arrocco furono ideati da Aaron Alexandre (Hohenfeld, Germania, 1766 - Londra, Inghilterra, 1850). Rabbino ebreo, nel 1793 si trasferì a Parigi, dove aprì un albergo con Caffé e annesso circolo di scacchi che chiuse nel 1836. Nel 1837, arrivato ai 70 anni, scrisse la "Encyclopedie des Echecs", mastodontica opera che si proponeva di raccogliere tutte le varianti di apertura note all'epoca. Per dare valenza internazionale al testo, le regole del gioco erano scritte in quattro lingue, mentre per indicare le mosse era utilizzata la moderna notazione, indicando casa di partenza e casa di arrivo del pezzo mosso ma senza l'iniziale. Fu in questa opera che per indicare l'arrocco ideò i simboli 0-0 e 0-0-0 (*anche Hirschel*). Poi a 80 anni, nel 1846, si trasferì a Londra, dove aprì, ancora senza fortuna, un altro Caffè per scacchisti; qui scrisse "Collection des Plus Beux Problems d'Echecs" (The Beauties of Chess) raccolta di 1884 problemi e 136 finali.

Scacchiera con numeri e lettere