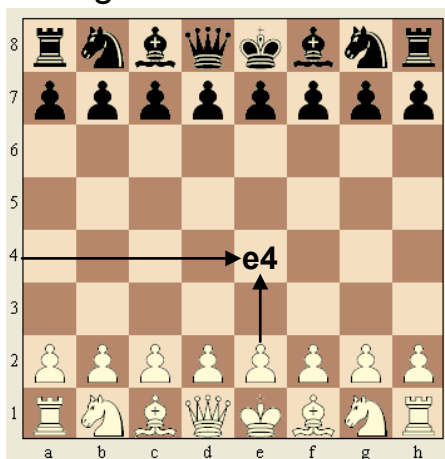




la trascrizione delle partite

Le partite di scacchi possono essere trascritte, con un apposito metodo chiamato NOTAZIONE ALGEBRICA, per poter essere riviste e studiate successivamente. La trascrizione delle partite ha, inoltre, una funzione pratica in caso di contestazione o problemi durante un torneo. Solo attraverso l'esame del formulario e delle mosse giocate l'arbitro potrà intervenire e risolvere i problemi permettendo ai giocatori di concludere regolarmente la partita. Per questo motivo la trascrizione delle partite è obbligatoria.



A lato un diagramma con la posizione iniziale dei pezzi. Le lettere ed i numeri a lato alla scacchiera servono a dare un nome ad ogni casella. Il nome della casella è dato dall'incrocio tra la lettera che indica la colonna ed il numero che indica la traversa.

Per poter effettuare la trascrizione delle partite è quindi necessario segnare, mossa per mossa lo spostamento di tutti i pezzi.

Per indicare i vari pezzi vengono usate le seguenti abbreviazioni:

- R** = Re
- D** = Donna o Regina
- A** = Alfiere
- C** = Cavallo
- T** = Torre
- P*** = Pedone

* Per il pedone, in genere, non si usa alcuna abbreviazione ma si indica soltanto il movimento

Si utilizzano, inoltre, una serie di simboli per indicare le varie azioni sulla scacchiera:

00 = arrocco corto

000 = arrocco lungo

X = cattura di un pezzo avversario

+ = scacco

= scacco matto

= seguito dall'iniziale del pezzo scelto indica la promozione di un pedone

e.p. alla fine di una mossa di pedone indica una cattura al passo

Per la trascrizione delle partite si può scegliere tra due diversi metodi:

1. NOTAZIONE COMPLETA in cui, per ogni singola mossa viene indicata la casella di partenza e di arrivo del pezzo mosso;
2. NOTAZIONE ABBREVIATA in cui viene indicata solo la casella d'arrivo del pezzo mosso. In quest'ultimo caso può verificarsi che più pezzi della stessa natura (soprattutto cavalli e torri) possano raggiungere la stessa casa, quando ciò si verifica bisogna specificare quale dei pezzi interessati effettua la mossa indicando anche la colonna o la traversa di partenza del pezzo stesso. Ad esempio se abbiamo un cavallo in d2 ed uno in g1, poiché entrambi possono raggiungere la casa f3, in caso di mossa di cavallo in f3 dovremo scrivere Cd-f3 o Cg-f3.

L'indicazione di cattura va inserita con l'apposito simbolo (X) in mezzo, se ad esempio un nostro Alfiere in f3 cattura un pezzo avversario in d5 dovremo scrivere Af3xd5 (notazione completa) o Axd5 (notazione abbreviata).

L'indicazione di scacco (+) e scacco matto (#) va inserita sempre alla fine della mossa.

In caso di promozione si usa il segno = seguito dall'iniziale del pezzo scelto, ad esempio se promuoviamo il nostro pedone f7 a Donna scriveremo f7-f8=D (notazione completa) o f8=D (notazione abbreviata).

In caso di presa al passo, ad esempio del nostro pedone in f5 rispetto ad un pedone avversario appena arrivato in g5 con mossa di 2 passi, si indicherà la casella di passaggio in cui viene effettuata la mossa seguita dall'indicazione e.p. ossia f5xg6 e.p. (notazione completa) o fxg6 e.p. (notazione abbreviata).

Per la trascrizione delle partite si usano appositi formulari che, oltre alla registrazione delle mosse, servono anche ad indicare altre informazioni quali: il torneo cui si partecipa, i nominativi dei giocatori, il numero di turno, la data, il tempo di riflessione a disposizione, l'eventuale punteggio ELO, etc....

RICORDA CHE LO SCOPO PRINCIPALE DELLA TRASCRIZIONE DELLE PARTITE È QUELLO DI POTERLE, IN SEGUITO, RIVEDERE PER STUDIARLE ED INDIVIDUARE GLI ERRORI COMMESSI. LA TRASCRIZIONE È OBBLIGATORIA NEI TORNEI UFFICIALI CON ALMENO 60 MINUTI A GIOCATORE DI TEMPO DI RIFLESSIONE.



Il formulario per la trascrizione

TORNEO	TURNO	DATA	
BIANCO	CAT.		RIS.
NERO	CAT.		RIS.

1			21			41		
2			22			42		
3			23			43		
4			24			44		
5			25			45		
6			26			46		
7			27			47		
8			28			48		
9			29			49		
10			30			50		
11			31			51		
12			32			52		
13			33			53		
14			34			54		
15			35			55		
16			36			56		
17			37			57		
18			38			58		
19			39			59		
20			40			60		