

Existen varios sistemas de notación de partidas de ajedrez, cuyo objetivo es registrar las partidas con propósitos documentales. El **sistema algebraico** es el utilizado y recomendado por la FIDE. También existen otros métodos, como el de Forsyth-Edwards (para registrar las posiciones iniciales de juegos parciales), o la notación descriptiva (actualmente en desuso), Identificando las casillas del tablero.

Cada una de las sesenta y cuatro casillas del tablero de ajedrez es identificada de manera única, mediante dos caracteres.

El primer carácter identifica siempre la columna de la casilla y se representa por una de las siguientes letras minúsculas: a - b - c - d - e - f - g - h. La columna de la casilla se ordena desde la izquierda del jugador con piezas blancas hasta su derecha.

El segundo carácter identifica siempre la fila de la casilla y se representa por un número del 1 al 8, en orden ascendente, desde el lado del jugador de piezas blancas hasta el lado jugador de piezas negras.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Las casillas, en la posición inicial, de algunas piezas son: torre del lado de la dama blanca a1, dama blanca d1, torre del lado del rey negro h8.

Nombre para cada casilla según la notación algebraica. El rey blanco se sitúa en la casilla e1 al principio de la partida.

Identificando las piezas

Cada pieza tiene una letra mayúscula asociada, y varía en función del idioma de quien realiza la notación.

En Español utilizamos: **R** para el Rey - **D** para la dama - **T** para la Torre - **A** para el alfil - **C** para el caballo. Los peones no tienen asociados ninguna letra.

Según el idioma varía la letra asociada a las piezas como podemos ver en el siguiente cuadro:

	Rey	Dama	Torre	Alfil	Caballo
Inglés	K = King	Q = Queen	R = Rook	B = Bishop	N = Knight
Español	R = Rey	D = Dama	T = Torre	A = Alfil	C = Caballo
Francés	R = Roi	D = Dame	T = Tour	F = Fou	C = Cavalier
Italiano	R = Re	D = Donna	T = Torre	A = Alfiere	C = Cavallo

- **Anotando un movimiento**

Un movimiento básico se escribe comenzando por la letra de la pieza que se mueve (excepto para los peones), seguido de la identificación de la casilla destino. Un movimiento de captura se representa con la letra x inmediatamente antes de la casilla destino; la captura por parte de un peón incluye, antes del carácter x, la letra de la columna de la casilla de origen.

Enroque corto (o del lado del rey) es indicado con O-O, y el largo (o del lado de la dama) por O-O-O.

Las capturas al paso no tiene una forma especial, la casilla destino es en la que queda el peón que captura. Las promociones se indican incluyendo la letra (en mayúsculas) de la pieza promocionada después de la casilla destino. Ejemplo: Si un peón blanco situado en la casilla g7 se mueve, alcanzando la fila octava y promocionando a una Dama, se escribiría: g8D

- **Reglas de aclaración**

En caso de ambigüedades (donde varias piezas del mismo tipo se pueden mover a la casilla destino), se procede en el siguiente orden:

- Primero, si las piezas pueden ser distinguidas por sus columnas originales, entonces la letra de la columna es insertada después de la letra de la pieza.
- Segundo (sólo cuando el primero falla), si las piezas pueden ser distinguidas por sus líneas (filas) originales, entonces el número de la línea es insertado después de la letra de la pieza.
- Tercero, cuando las filas y las columnas son distintas, se prefiere la regla Primera.

Hay que tener en cuenta, antes de valorar los pasos anteriores, que; si una pieza de las que pueden alcanzar la casilla final, no se puede mover por dejar al rey en jaque, entonces su movimiento no cuenta como ambiguo para la notación.

- **Jaque y jaque mate**

Si un movimiento provoca jaque, se añade el signo + como sufijo del movimiento anotado; si el movimiento es mate se usa # o ++.

- **Las abreviaturas esenciales son:**

- P — Peón (sólo para la notación descriptiva, en la algebraica los movimientos de peón se indican simplemente con la casilla a donde el peón se mueve)
- T — Torre/Roque-Roche en Francés
- C — Caballo
- A — Alfil
- D — Dama (Reina)
- R — Rey
- O-O — Enroque corto
- O-O-O — Enroque largo
- x — Captura
- + — Jaque
- ++ ó # — Jaque mate

- **Algunos símbolos utilizados para comentar partidas son:**

- ! → Buena jugada
- !! → Jugada brillante (muy buena)
- ? → Mala jugada
- ?? → Muy mala jugada
- !? → Jugada interesante
- ?! → Jugada dudosa
- ± → Ventaja blanca
- +/= ± → Ligera ventaja blanca
- +− → Ventaja ganadora blanca
- −/+ (o bien, figura invertida de ±) → Ventaja negra
- =/+ (o bien, figura invertida de ±) → Ligera ventaja negra
- −+ → Ventaja ganadora negra
- ∞ → Posición incierta

En la notación algebraica, un movimiento se indica con el nombre de la pieza movida más la casilla a la que se desplaza esa pieza. Si se mueve un peón, como ya hemos indicado, se escribe sólo la casilla. Si surgen ambigüedades porque dos piezas iguales puedan ocupar una casilla, hay que especificar de cuál se trata, indicando la fila o columna de partida o incluso la casilla de partida. Se indica x para las capturas.

- **Ejemplos:**

- Avanza un peón hasta d4: d4
 - El rey en a7 captura una torre contraria en b8: Rxb8
 - La dama en b2 mueve a b7 y da jaque mate: Db7 ++
 - Hay caballos en c3 y e3 que pueden moverse a d5, y lo hace el caballo de c3: Ccd5.
- Un sencillo ejemplo de notación de una partida sería el siguiente (los números correlativos indican de qué jugada se trata):
 1. e4 e5
 2. Ac4 Cc6
 3. Dh5?! Cf6?? (se puede evitar el mate con 3...g6, 3...De7 o 3...Df6)
 4. Dxf7#

Éste es el mate conocido como "**del pastor**".

PLANILLA DE ANOTACIÓN DE MIS PARTIDAS DE AJEDREZ

LUGAR:	FECHA:
PARTIDA NUMERO:	
BLANCAS:	NEGRAS:
RESULTADO:	

	BLANCAS	NEGRAS		BLANCAS	NEGRAS
1			21		
2			22		
3			23		
4			24		
5			25		
6			26		
7			27		
8			28		
9			29		
10			30		
11			31		
12			32		
13			33		
14			34		
15			35		
16			36		
17			37		
18			38		
19			39		
20			40		