

18. La notación algebraica

La anotación de la partida. Es fundamental que las jugadas de una partida puedan ser conservadas. De esta manera pueden luego reproducirse las partidas de los grandes jugadores, lo que contribuye decisivamente a perfeccionar el propio juego y facilita el estudio. Existen básicamente dos sistemas de anotación: el algebraico y el descriptivo. Este último era el más utilizado antiguamente en España y en los países anglosajones, pero ahora está totalmente desfasado y apenas se usa, mientras que el primero es el más ampliamente difundido. Desde hace unos años la Federación Internacional decidió unificar criterios y homologar el sistema algebraico, por ser el más sencillo y en la actualidad es el utilizado casi exclusivamente, por lo que lo emplearemos también en este curso.

El sistema algebraico



En el sistema de notación algebraico, cada columna (línea vertical de 8 casillas) está representada por una letra, de la a a la h, empezando por la que está a la izquierda de las blancas (columna "a"), mientras que cada fila (línea horizontal de 8 casillas) está representada por una cifra del 1 al 8, empezando por la fila más próxima a las blancas (fila 1). Así, cada casilla tiene un nombre, formado por una letra y una cifra, correspondiente a la columna y fila a la que pertenece. Por ejemplo el cuadro blanco que, como se ha mencionado, siempre debe estar a la derecha de las blancas, es la casilla "h1" y la casilla donde, al empezar la partida, está colocado el Rey negro es "e8". Este sistema de coordenadas es muy familiar para los que conocen el popular juego de los barquitos.

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

En el diagrama están representadas las coordenadas y el nombre que corresponde a cada casilla. Las piezas se representan por su inicial en mayúscula. Así "R" es el rey, "D" la dama (no se utiliza el término reina que se presta a confusión), "T" la torre, "A" el alfil y "C" representa el caballo. Para los peones no se utiliza ninguna letra.

Una jugada se escribe poniendo en primer lugar la inicial que representa a la pieza, y a continuación la coordenada de la casilla adonde se mueve dicha pieza. Por ejemplo, la jugada Df5 significa que la dama se juega a la casilla f5. Una jugada de peón se representa solo por la casilla donde se mueve. Por ejemplo b5 significa que el peón juega a la casilla b5. Cuando una pieza captura a otra se menciona simplemente la casilla donde la captura tiene lugar y opcionalmente (con gran aceptación) se precede por un aspa (signo de captura). Por ejemplo Cxd4 significa que un caballo ha capturado a un peón o pieza enemiga que estaba en d4 (no es necesario especificar de que pieza se trata). Para el enroque se utilizan los signos especiales O-O en el caso del enroque corto (con la torre del lado del rey) y O-O-O para el

enroque largo (con la torre del lado de la dama)

Además en ocasiones se suelen añadir después de la jugada alguno de estos signos: "+" para señalar el jaque, "#" para señalar el jaque-mate, "!" para indicar que se trata de una buena jugada, "?" para indicar que se trata de una jugada mala, etc.

Como ejemplo de todo lo expuesto, te proponemos que intentes reproducir la siguiente partida:

1	e4	c6	
2	d4	d5	
3	Cc3	dxe4	
4	Cxe4	Cf6	
5	Dd3	e5	
6	dxe5	Da5+	(el signo "+" indica el jaque)
7	Ad2	Dxe5	
8	0-0-0	Cxe4?	(mala jugada como veremos)
9	Dd8+!	Rxd8	(el sacrificio de dama permite a las blancas dar mate en 3 jugadas)
10	Ag5+	Re8	
11	Td8#		

Consulta los Ejercicios sobre la anotación de la partida
en la Sección **EJERCICIOS de la Web**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

