

# La notation

Savoir noter des coups est très utile :

- cela permet de noter vos parties pour pouvoir les rejouer et les analyser avec un entraîneur ou un ami.
- cela permet de lire des parties notées (par des amis, dans des livres, etc.).

Comment noter un coup :

1ère lettre de la pièce, en majuscule, puis la case où elle va en minuscule.

Exemple : Fd6 signifie que le Fou se rend sur la case d6.

Les pièces	Les symboles
 = R	prend = x
 = D	échec = +
 = T	échec et mat = #
 = F	petit roque = 0-0
 = C	grand roque = 0-0-0
 = (seulement la case d'arrivée)	prise en passant = e.p.
	promotion d'un pion en g8 en Dame = g8D

Résultats	Commentaires à l'analyse
1-0 = Les Blancs ont gagné	! = bon coup
0-1 = Les Noirs ont gagné	? = mauvais coup
1/2-1/2 = Match nul	!? = coup intéressant
	?! = coup douteux

Compléments :

Prise par un pion : colonne du pion qui prend + x + case du pion pris (exemple : exd5)

Attention, si 2 pièces de même nature peuvent aller sur la même case, il faut préciser.  
Exemples : Tac8 si c'est la Tour de la colonne a qui va en c8. C2g3 si c'est le Cavalier de la 2ème rangée qui va en g3.

Un joueur propose nulle : (=)

Deux parties célèbres à rejouer :

1.d4 Cf6	1.e4 e5
2.Cd2?! e5!?	2.Cf3 d6
3.dxe5 Cg4	3.Fc4 g6
4.h3? Ce3!	4.Cc3 Fg4
Les Blancs abandonnent.	5.Cxe5! Fxd1?
0-1	6. Fxf7+ Re7
	7.Cd5# 1-0