



Notação algébrica de xadrez

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

O **Sistema de notação algébrica** é um método usado hoje em todas as organizações de competição de enxadrismo e a maioria dos livros e periódicos para registrar e descrever lances de partidas de xadrez. A forma mais comum usada, e descrita aqui, é também chamada de *notação algébrica abreviada (ou curta)* para distingui-la da *notação algébrica expandida (ou longa)*.

Iniciada nos anos 1970, a notação algébrica abreviada substituiu a notação descritiva de xadrez, mesmo que essa notação ainda possa ser achada na literatura mais antiga.^{[1][2]}

História

A anotação de partidas de Xadrez era uma dificuldade para os escritores de Xadrez, antes de haver uma notação. Um dos métodos, inventados por Danican Philidor, numerava as casas do tabuleiro de 1 a 64, mas esta notação era muito confusa.

Philipp Stamma melhorou este método, combinando letras e números, com as colunas recebendo as letras *A* a *H*. Este método foi adotado por vários autores, inclusive La Bourdonnais.^[3]

Nomeando as casas do tabuleiro

A notação começa com a identificação de cada casa do tabuleiro de Xadrez com uma coordenada única. Primeiro, as colunas (isto é, as fileiras em paralelo à direção que os jogadores estão olhando) são denominadas com as letras **a** a **h** em minúsculas, da esquerda do jogador com as "brancas". Então a coluna "**a**" fica à esquerda do jogador de brancas e, respectivamente, na direita do jogador de pretas.

Então as linhas (fileiras horizontais entre os jogadores) são numeradas de **1** a **8**, **começando com a primeira linha na visão das peças brancas. Portanto, na visão das peças pretas a primeira fileira é a linha 8. Cada casa do tabuleiro tem então a sua identificação única: a letra da sua coluna junto do número da linha.**^[4]

Nomeando as peças

Cada tipo de peça, com exceção ao peão, é identificada por uma letra maiúscula, geralmente a primeira letra do nome daquela peça em qualquer linguagem que é falada pelo jogador que estiver anotando. Em português, os jogadores usam **R** para o rei, **D** para dama, **T** para a torre, **B** para o bispo, e **C** para o cavalo.

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

No **sistema de notação algébrica**, cada casa do tabuleiro de Xadrez é indicada por uma letra e um número.

Os jogadores podem usar letras diferentes em outras línguas. Por exemplo, jogadores de língua inglesa usam o **K** para o rei (de *king*) e os franceses utilizam o **F** para o bispo (de *fou*). Na literatura enxadrística escrita para um público internacional, as letras específicas de língua são substituídas por ícones universais para as peças, produzindo a **notação de figuras**. Por exemplo, ♠c6.

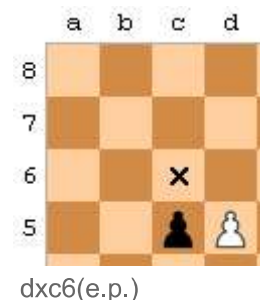
Os peões não são indicados por letras, mas sim pela ausência de uma, já que os peões podem avançar apenas para a frente (capturas são identificadas diferentemente; veja abaixo).^[4]

Notação para as jogadas

Cada jogada é indicada pela letra da peça, mais a coordenada da casa de destino. Por exemplo **Be5** (bispo se move para e5), **Cf3** (cavalo se move para f3), **c5** (peão se move para c5). Como já citado, em algumas publicações, as peças são indicadas por representações gráficas ao invés de iniciais.^[5]

Notação para as jogadas com captura

Quando uma peça faz uma captura, um **x** é colocado entre a inicial e a casa de destino. Por exemplo, **Bxe5** (bispo captura a peça em e5). Quando um peão faz uma captura, a coluna da qual o peão partiu é usada no lugar da inicial da peça. Por exemplo, **exd5** (peão na coluna e captura a peça em d5). "Dois pontos" (:) às vezes é usada, tanto no lugar do x (**B:e5**) quanto após a jogada (**Be5:**). Capturas *En passant* (ver peão) são especificadas pela casa de partida do peão que capturou, o x, e a casa para qual ele se move (não a localização do peão capturado), originalmente seguido pela notação "e.p.". Não é obrigatório que se especifique que a captura foi em *passant porque a captura de uma mesma coluna que não en passant*. Com a notação abreviada, a indicação de captura "x" é sempre requisitada enquanto o sufixo de jogada en passant "e.p." é sempre esquecido.^[6]

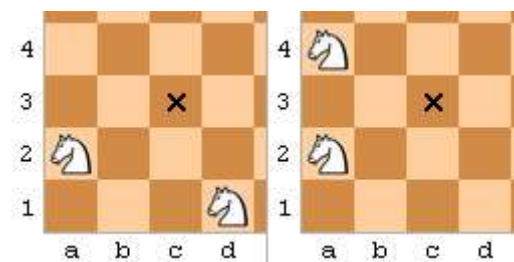


Jogadas de desambiguação

Se duas peças idênticas podem se mover para a mesma casa, a inicial da peça é seguida por:

- (1) se ambas as peças estão na mesma linha, a coluna de saída;
- (2) se ambas as peças estão na mesma coluna, a linha de saída.

Se as peças estão em linhas e colunas diferentes, o método (1) é preferível. Por exemplo, com dois cavalos em **a2** e **d1**, qualquer um dos dois poderia se mover para **c3**, a jogada é indicada como **Cac3** ou **Cdc3**, conforme for apropriado. Com dois cavalos em **a2** e **a4**, as jogadas serão **C2c3** ou **C4c3**, conforme for apropriado. Como visto acima, um x pode ser usado para indicar uma captura: por exemplo, **C4xc3**. Talvez seja necessário identificar uma peça de saída com tanto sua coluna quanto linha em configuração incomum (ex.: o jogador tem três rainhas ou três cavalos no tabuleiro).^[4]



Promoção de peão

Se um peão chega à última linha, alcançando a promoção, a peça escolhida é indicada após a jogada, por exemplo **e1D**, **b8B**. Algumas vezes um sinal "=" é usado: **f8=D**.^[4]

Roque

O roque é indicado pela notação especial **o-o** para o roque do lado do rei e **o-o-o** para o lado da rainha (note que enquanto isso é o que o Manual da FIDE (<https://web.archive.org/web/20080224173442/http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=EE102>) usa, a Notação de jogo portátil requer **O-O** e **O-O-O** no lugar). Opcionalmente pode ser indicado pelo movimento do rei; por exemplo, **Rg1**.^[4]

Xeque e Xeque-Mate

Uma jogada que coloca o rei do oponente em xeque pode ter a notação "+" adicionada. O xeque-mate também pode ser indicado como "#" (alguns usam "++" no lugar, mas entidades oficiais recomendam "#"). A palavra 'mate' escrita ao final da notação também é aceito.^[4]

Fim do jogo

A notação **1-0** ao final das jogadas indica que o jogador branco ganhou, **0-1** indica que o preto ganhou, e **1/2-1/2** indica um empate.^[4]

Exemplo 1

As jogadas são geralmente escritas em uma de duas maneiras.

(1) escritas em duas colunas, como um par branco/preto, precedido pelo número da jogada e um ponto:

1. e4 e5

2. Cf3 Cc6

3. Bb5 a6

(2) em texto: **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Bb5 a6.**

As jogadas podem ser intercaladas com texto. Quando o placar recomeça com uma jogada do preto, reticências (...) são usadas para indicar a jogada do branco, por exemplo:

1. e4 e5

2. Cf3

Preto agora defende seu peão

2. ... Cc6

3. Bb5 a6

Exemplo 2

Por exemplo, suponha que na primeira jogada o condutor da brancas mova seu cavalo que fica ao lado do rei para a frente do bispo que lhe fica contíguo. Neste caso, primeiramente deve-se escrever a inicial do cavalo e depois a coordenada da casa para a qual ele foi movido (coluna f, terceira linha = f3): **Cf3** (veja diagrama1).

e assim

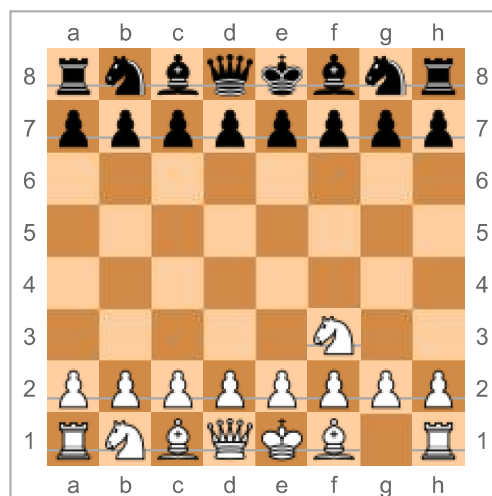


Diagrama 1: 1. Cf3

Como dito, as jogadas de peões não são indicadas com a inicial "P". Para anotar uma jogada de peão, basta escrever a coordenada da casa para a qual um peão foi movido. Voltando ao exemplo, suponha que o jogador de Pretas tenha lançado o peão da Dama duas casas à frente. A jogada seria anotada assim: **d5** (veja diagrama 2).

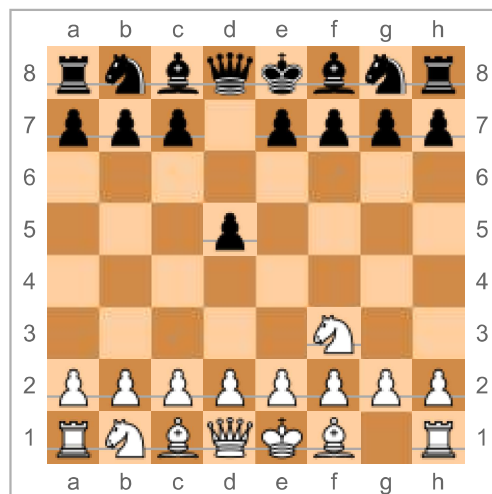


Diagrama 2: 1. ... d5

O Cavalo preto bloqueia o xeque: **Cd7** (veja diagrama 6).

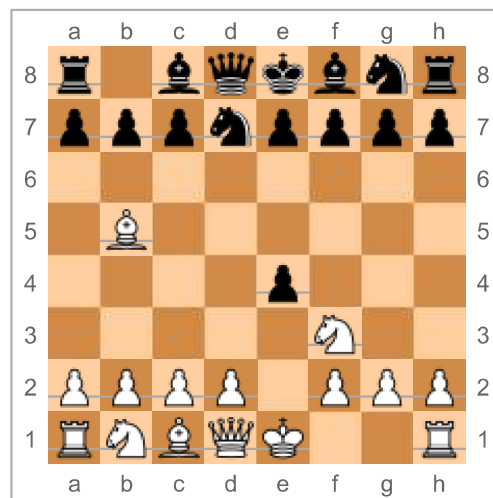


Diagrama 6: 3. ... Cd7

As capturas de peças por peças são indicadas com o sinal **X**. No exemplo, se o Bispo toma o Cavalo e dá novo xeque, assim fica a jogada: **Bxd7+** (veja diagrama 7).

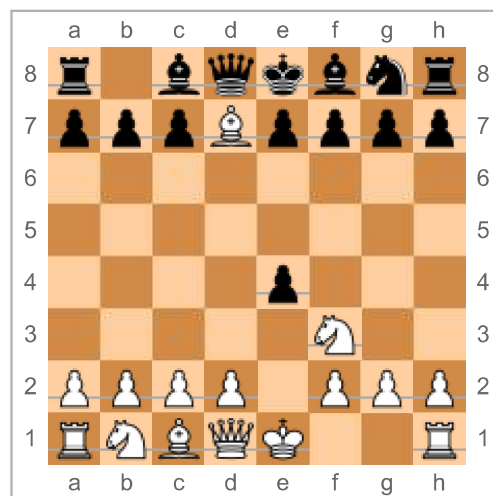


Diagrama 7: 4. Bxd7+

O Bispo preto recaptura: **Bxd7** (veja diagrama 8).

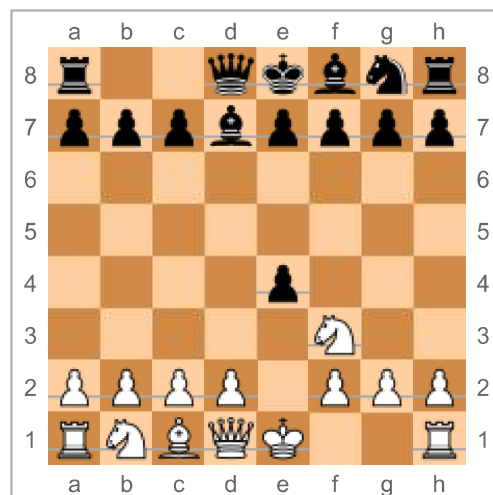


Diagrama 8: 4. ... Bxd7

Vamos a outro exemplo de anotação de jogada de peão, o peão da Dama branco move-se duas casas à frente: **d4** (veja diagrama 9).

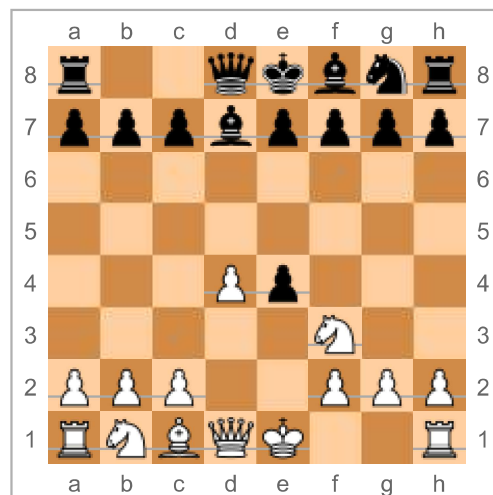


Diagrama 9: 5. d4

As capturas *en passant* são indicadas com a sigla **e.p.** ao final da anotação da jogada. No exemplo, o peão preto da quarta fileira captura o peão branco *en passant*: **exd3 e.p.** (veja diagrama 10).

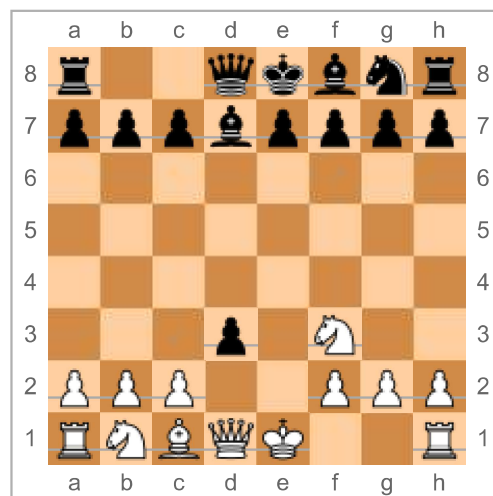


Diagrama 10: 5. ... exd3 e.p.

O roque pequeno é indicado com a convenção **O-O** e o grande com **O-O-O**. No exemplo, as Brancas fazem roque: 6. O-O (veja diagrama 11).

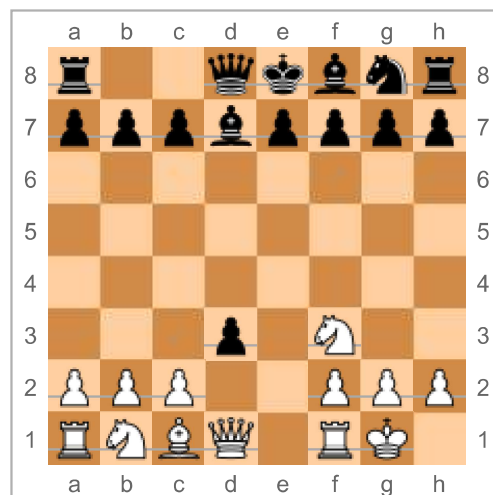


Diagrama 11: 6. O-O

Notações curtas comuns

As seguintes notações curtas são frequentemente usadas para comentar jogadas:

- ! uma boa jogada
- !! uma jogada excelente
- ? um erro
- ?? um erro crasso
- !? uma jogada interessante que talvez não seja a melhor
- ?! uma jogada dúbia, mas não facilmente refutada
- □ jogada forçada

Resumo

Para movimentação

- Escreve-se a letra inicial da peça em maiúsculo. A supressão da letra inicial indica movimento de peão.
- Escreve-se em minúsculo o nome da coluna aonde a peça irá. (Pode ser de a a h)
- Escreve-se o número da linha aonde a peça irá. (Pode ser de 1 até 8)

Exemplo: Cc3, Dd3 ou e5 (para peões)

Para captura

- Escreve-se a letra inicial da peça que vai capturar em maiúsculo, peões somente a coluna aonde este se encontra.
- Coloca-se um 'x' (sinal usual de captura): *Exemplo Dxf8, Txd2, exf7, cxd5 (sendo os dois últimos exemplos de captura feita por peões).*
- Se houver mais de uma peça com mesmo nome que poderá capturar a mesma peça do adversário indica-se (depois da 1ª regra) a coluna ou a linha dependendo da situação: *Exemplo: Taxe1 ou Tfxe1, ou C1xc3 ou C5xc3.*

Para Xeque e Xeque Mate

- Escreve-se a letra inicial da peça em maiúsculo. Se for peão apenas o nome da casa.
- Escreve-se em minúsculo o nome da coluna onde a peça irá. (Pode ser de a a h)
- Escreve-se o número da linha onde a peça irá. (Pode ser de 1 até 8)
- Coloca-se o sinal de + indicando Xeque, ++ ou # indicando Mate.

Exemplo: Dh5+, Ce3+ para peças e c2+, e7+ para peões

Sistema Algébrico Longo

O sistema algébrico longo, utilizado anteriormente ao atual, utilizava letras para descrever as colunas, e números para descrever as linhas, tanto para a casa de destino da peça quanto para a casa de origem. A primeira coluna é a coluna "a" e a última coluna, a coluna "h". As linhas são numeradas a partir de 1, e a linha em que está o Rei das Brancas é a linha 1, sendo que a linha que contém o Rei das pretas é a linha 8. A mesma partida acima, em notação algébrica, ficaria assim:

1. e2-e4 e7-e5
 2. Cg1-f3 Cb8-c6
 3. d2-d4 e5xd4

Neste sistema, os peões não têm o nome apontado (se não tem uma letra maiúscula indicando qual a peça, então trata-se de um peão).

Ver também

- [Notações do xadrez](#)
- [Xadrez](#)
- [Regras do xadrez](#)

Referências

1. [Staunton, Howard](#) (1847). *The Chess-Player's Handbook*. London: Henry G. Bonh. pp. 500–503
2. [Davidson, Henry](#) (1981). *A Short History of Chess*. [S.l.]: David McKay. pp. 152–153. ASIN 0679145508 (<https://www.amazon.com/dp/0679145508>). ISBN 978-0679145509
3. [George Walker](#), [Benjamin Franklin](#), [William Stopford Kenny](#), *The Chess Player, Chapter VIII, Explanation of the mode of playing over games from chess-books, &c*, p.60 [google books] (<http://books.google.com.br/books?id=W0dYAAAAYAAJ&pg=PA60&f=false>)
4. [Orfeu Gilberto D'Agostini](#). «Xadrez Básico» (http://xadrezreal.com.br/downloads/livros/Xadrez_Basico_Orfeu_Dagostini.pdf) (PDF). Ediouro. Consultado em 27 de outubro de 2013^[*ligação inativa*] p. 58
5. http://www.alanwood.net/unicode/miscellaneous_symbols.html
6. **Erro de citação: Etiqueta <ref> inválida; não foi fornecido texto para as refs de nome básico**

Ligações externas

- [Notação no xadrez](http://www.soxadrez.com.br/conteudos/notacao/) (<http://www.soxadrez.com.br/conteudos/notacao/>), Soxadrez.com.br, página visitada em 27 de outubro de 2013.
-

Obtida de "https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Notação_algébrica_de_xadrez&oldid=65720059"

▪