

Comment lire et noter une partie d'échecs

apprendre-les-echecs.com



Introduction

Connaître la notation des parties aux échecs est indispensable pour lire les livres d'échecs ou les articles sur ce blog, mais également pour noter ses parties durant les tournois.

Cet article vous présente :

- la notation du jeu d'échecs
- les symboles usuels pour annoter la partie
- comment noter sa partie dans un tournoi
- le format pgn

Ce document est distribué gratuitement sur le site apprendre-les-echecs.com, qui propose de nombreux cours et conseils pour progresser aux échecs. Vous pouvez redistribuer ce document, sans modifications, sur votre site web ou l'imprimer pour le redistribuer librement.

La notation des parties d'échecs

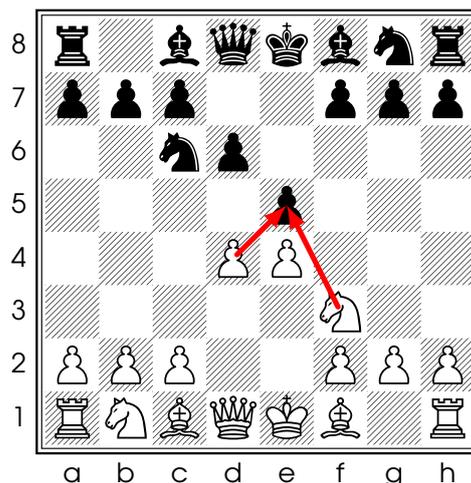
La notation des parties d'échecs a évolué au cours du temps, et vous pouvez encore trouver des livres utilisant une ancienne façon de noter les parties, la **notation descriptive**. Malgré son nom, je ne la décrirai pas dans cet article ;-)

La notation utilisée maintenant est la notation dite **algébrique**. Celle-ci fonctionne de la façon suivante :

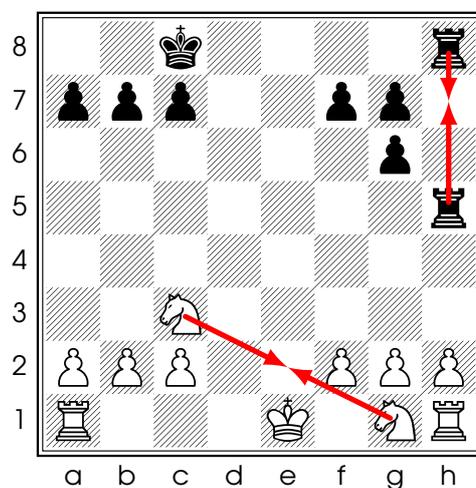
Les **colonnes** de l'échiquier sont indiquées par une lettre de a à h, et les **rangées** numérotées par un chiffre de 1 à 8. Chaque case peut ainsi être repérée par un couple (lettre, chiffre), comme à la bataille navale. Au début de la partie, les pièces blanches occupent les rangées 1 et 2, les pièces noires les rangées 7 et 8.

Les coups sont indiqués par une **lettre majuscule** indiquant la pièce qui bouge suivi de la case d'arrivée de la pièce. En français, on utilise les lettres R pour Roi, D pour Dame, T pour Tour, F pour Fou et C pour Cavalier (on ne peut pas faire plus facile, n'est-ce pas ?). En anglais on utilise les lettres

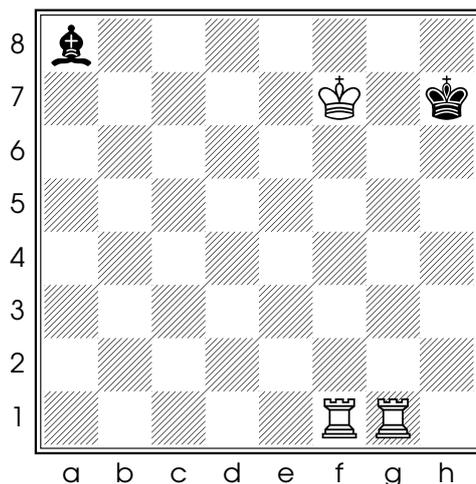
On indique de plus les prises par le signe x (multiplié) entre le nom de la pièce et la case d'arrivée. Comme il n'y a pas de lettre dans le cas du pion, on indique sa colonne de départ en minuscule. Par exemple, les deux prises représentées dans le diagramme ci-contre seront notées **4.Cxe5** et **4.dxe5**.



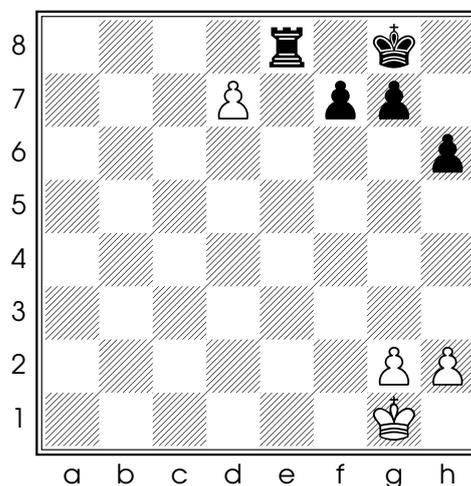
Lorsque deux pièces identiques peuvent aller sur la même case, on indique après le nom de la pièce la colonne d'origine si celle-ci est différente, ou la rangée d'origine si la colonne est la même. Dans le diagramme ci-dessous, les coups seraient indiqués par **Cg8e2**, **Cc2e2**, **T5h7**, ou **T8h7**.



Un échec est indiqué par le symbole + après la case d'arrivée, un mat par le symbole #. Ainsi, dans le diagramme suivant les Blancs gagnent en jouant **40.Th1+ Fxh1** **41.Txh1#** (exercice : vérifiez que le Roi noir est bien échec et mat dans la position finale!)



Le **petit roque** est indiqué par le symbole O-O (la lettre O en majuscule), le **grand roque** par O-O-O. Le **promotion**, elle, est indiqué par le nom de la pièce dans laquelle le pion est promu après l'indication de la case d'arrivée. Dans le diagramme ci-contre, le coup indiqué sera donc noté **40.dxe8D+** si les Blancs choisissent de promouvoir leur pion en Dame.



Enfin, le résultat de la partie est noté **1-0**, **1/2-1/2** ou **0-1** pour, respectivement, une victoire des Blancs, un match nul ou une victoire des Noirs.

Les symboles usuels pour annoter la partie

En plus de la notation indispensable ci-dessus, plusieurs symboles sont utilisés dans les livres ou dans les fichiers pgn (voir ci-dessous) pour donner des indications sur les coups ou sur l'évaluation de la position. Des exemples de ces symboles et de leur explication est représentée dans la figure ci-contre. Il existe des variantes de ces symboles.

+	échec au Roi
++	échec double
#	échec et mat
!!	un coup brillant
!	un bon coup
!?	un coup intéressant
?!	un coup douteux
?	un mauvais coup
??	une gaffe
+ -	Les Blancs ont un avantage décisif
+ / -	Les Blancs ont un net avantage
+ =	Les Blancs ont un léger avantage
=	La position est équilibrée
= +	Les Noirs ont un léger avantage
- / +	Les Noirs ont un net avantage
- +	Les Noirs ont un avantage décisif

Comment noter sa partie dans un tournoi

Dans les compétitions officielles, les joueurs sont tenus de noter la partie coup après coup sur la feuille de partie fournie par l'organisateur. Il est interdit de noter son coup avant de le jouer sur l'échiquier. Un joueur peut répondre à son adversaire avant de noter les deux coups, celui de son adversaire et le sien.



Il est interdit d'ajouter des indications autres que les coups sur la feuille durant une partie, à part l'indication du temps restant à côté des coups, qui est autorisée, et l'indication d'une proposition de nul, qui doit être indiquée par le symbole (=).

Un exemple de feuilles de parties vendues sur le site de la Fédération Française est représenté ci-contre.

Avant la partie, les deux joueurs remplissent l'en-tête de la feuille. Après la partie, les deux joueurs indiquent le résultat sur la feuille (en indiquant 1 -

0, 1/2 - 1/2 ou 0 - 1 et en entourant le nom du vainqueur ou les deux noms en cas de partie nulle), signent tous deux les deux feuilles puis remettent les originaux à l'arbitre et conservent chacun leur copie. Les feuilles de partie peuvent être utilisées par l'arbitre en cas de litige.

Le format pgn

Le **format de fichier pgn** (*Portable Game Notation*, à ne pas confondre avec le format *png*, *Portable Network Graphics*) est le format standard pour stocker les parties sous forme de fichier informatique. Pour assurer la portabilité, les coups sont indiqués en anglais. Voici l'exemple d'une partie de Marie au format pgn :

```
[Event « Cht France »]
[Site « Troyes »]
[Date « 2010.04.18 »]
[Round « 9 »]
[White « Gallaud Emeline »]
[Black « Schwindling Marie »]
[WhiteElo « 1250 »]
[BlackElo « 1170 »]
[Result « 0-1 »]1.e4 e6 2.d4 d5 3.Nc3 Nf6 4.Bg5 Be7 5.Bd3 Nc6 6.Nf3 O-O 7.O-O Bd7 8.Re1 dxe4 9.Bxe4 Qc8 10.Bxf6
Bxf6 11.Qd2 Rd8 12.Rad1 Be8 13.Re2 g6 14.Nb5 a6 15.Nc3 Bg7 16.d5 exd5 17.Bxd5 Rb8 18.Rde1 Nb4 19.Qe3 Bd7
20.Ng5 Nxd5 21.Nxd5 Bf8 22.Ne7+ Bxe7 23.Qxe7 Rf8 24.Re4 Bc6 25.Rh4 Qf5 26.c3 Rbe8 27.c4 Rxe7 28.g3 Rxe1# 0-1
```

Pour aller plus loin

Pour aller plus loin, je vous recommande de lire les cours suivants :

La valeur des pièces, l'échange, le sacrifice

Avant de jouer votre première partie, il est indispensable de comprendre que les pièces n'ont pas toutes la même valeur et que les échanges de pièces ne sont pas tous bons.

Les cinq cours sur les mats élémentaires disponibles sur notre page [Apprendre](#)

Vous y apprendrez les méthodes de base pour mater votre adversaire : mater

avec une ou deux Tours, mater avec une Dame, le baiser de la mort, le mat du couloir, le mat du berger.

Enfin, pour avoir accès à tous nos cours, exercices et conseils au format pdf et ne pas rater les nouveaux articles, abonnez-vous à la lettre d'information du site *Apprendre les Echecs*

Je m'abonne