

NOTACIÓN ALGEBRAICA

MATERIAL PARA
EL PROFESORADO
PARTICIPANTE



DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN

SERVICIO DE PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS





Introducción.

Alrededor de 1475 se jugó la primera partida de ajedrez moderno – es decir, con el actual movimiento de la dama – cuya notación se conserva, gracias a lo cual podemos reproducirla más de quinientos años después.

Anotar las partidas sirve para conservar un registro de las mismas, pero también para poder reproducir partidas de otros/as jugadores/as, resolver problemas con precisión y analizar partidas propias o ajenas para aprender de ellas.

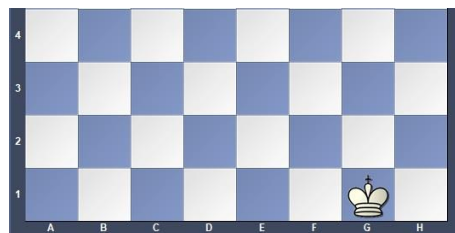


Sistemas de notación.

Se conoce por **notación** el *registro gráfico de las partidas de ajedrez*.

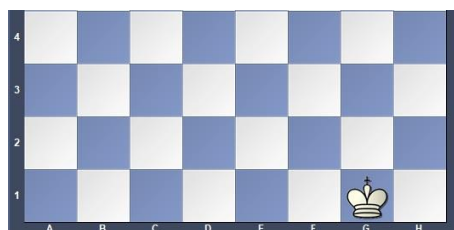
A lo largo de la historia han existido varios sistemas de notación. Por su importancia destacan dos, el *descriptivo* (en desuso) y el *algebraico*, que es con el que trabajaremos.

- El sistema descriptivo fue muy utilizado desde el siglo XIX hasta la década de los ochenta del pasado siglo, por lo que es posible que encuentres textos de ajedrez escritos en dicho sistema. El principal inconveniente de dicho sistema consiste en que cada casilla no tiene una denominación unívoca, sino que depende del bando que realiza la jugada.



En notación descriptiva el rey blanco se encuentra en la casilla 1CR (casilla 1 de la columna caballo de rey) para las blancas, y 8CR (casilla ocho de la columna caballo de rey) para las negras.

- El sistema algebraico es el que se utiliza universalmente en la actualidad. Su principal virtud reside en que cada casilla recibe un nombre unívoco según las reglas que ya conocemos (intersección de la columna y de la fila en la que se encuentra la casilla).



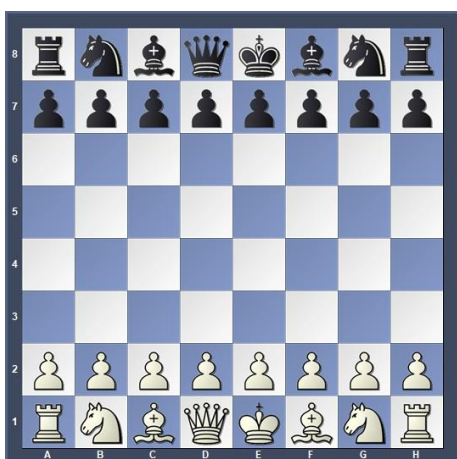
En notación algebraica el rey blanco se encuentra en la casilla g1.



Notación algebraica.

La notación algebraica es muy sencilla y fácil de aprender. Cada jugada consta de un movimiento de las blancas y uno de las negras. Para anotar cada jugada, escribimos:

1. El número de la jugada, seguido de un punto.
2. La inicial en mayúscula de la pieza que se mueve (**T** para la torre, **C** para el caballo, **A** para el alfil, **D** para la dama y **R** para el rey).
3. El nombre de la casilla de destino.



En el diagrama de la izquierda observamos la posición inicial. Corresponde jugar a las blancas.

En el diagrama de la derecha las blancas han realizado su primer movimiento, que ha consistido en mover el caballo de **g1** a **f3**.

El movimiento se anota así: 1.Cf3 (se lee “uno caballo efe tres”).

4. Anotamos cada movimiento de las negras a continuación de cada movimiento de las blancas.
5. Si registramos un movimiento de las negras sin que hayamos registrado antes el movimiento de las blancas – por ejemplo, porque nos presenten un diagrama en el que corresponda jugar a las negras –, escribimos puntos suspensivos (“...”) en lugar del movimiento de las blancas seguido del movimiento de las negras.

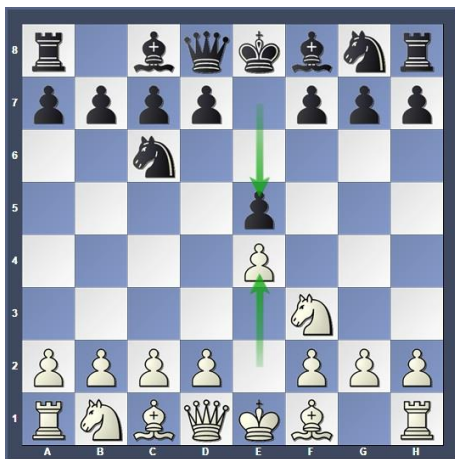


A continuación corresponde jugar a las negras. Éstas realizan su jugada, llevando el caballo de **b8** a **c6**.

El movimiento de las negras se anota así: 1...Cc6.

La jugada completa se anotaría así: 1.Cf3 Cc6.

6. Los movimientos de peón no requieren inicial. Se anota solo la casilla de destino.



(Continúa desde el diagrama anterior)

En este diagrama tanto las blancas como las negras han realizado su movimiento. Ambos han movido peones: las blancas han llevado el de **e2** a **e4** y las negras, el de **e7** a **e5**.

La jugada se anota así: 2.e4 e5.



(Continúa desde el diagrama anterior)

En este diagrama ambos bandos han realizado su movimiento. Las blancas han sacado el alfil de **f1** a **b5** y las negras, el caballo de **g8** a **f6**.

La jugada se anota así: 3.Ab5 Cf6.

7. Cuando una pieza realiza una captura (sea de pieza o de peón), se puede anotar un signo “x” entre la inicial de la pieza y la casilla de destino.



(Continúa desde el diagrama anterior)

En este diagrama las blancas han capturado el caballo negro de **c6** con su alfil de **b5**.

La jugada se anota así: 4.Axc6 (se lee “cuatro alfil por ce seis”).

8. Cuando un peón realiza una captura (sea de pieza o de peón), se anota la columna de origen del peón, se puede anotar el signo “x”, y la casilla de destino.



(Continúa desde el diagrama anterior)

En este diagrama las negras han capturado el alfil blanco de **c6** con su peón de **d7**.

La jugada se anota así: 4...dxc6 (se lee “cuatro de por ce seis”).

9. Cuando un bando se enroca, se anota 0-0 si el enroque es corto y 0-0-0 si el enroque es largo.

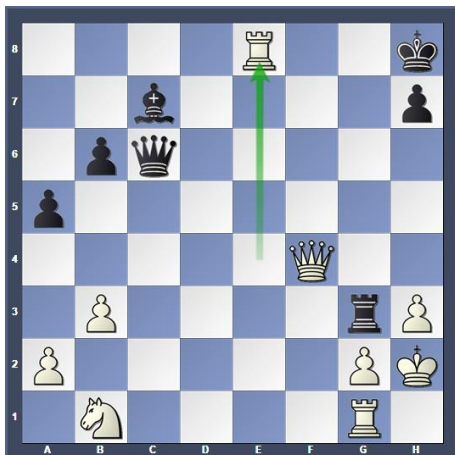


(Continúa desde el diagrama anterior)

En este diagrama las blancas se han enrocado en corto (es decir, con la torre de **h1**).

La jugada se anota así: 5.0-0 (se lee “cinco enroque corto”).

10. Cuando un movimiento produce un jaque, se anota un signo “+” tras el movimiento.



En este diagrama, el trigésimo quinto movimiento de las blancas ha consistido en mover su torre de **e4** a **e8**. El movimiento pone al rey negro en jaque.

Se anota así: 35.Te8+ (se lee “treinta y cinco torre e ocho jaque”).

11. Cuando un movimiento produce jaque mate, se anotan dos signos “+” o el signo “#”.



En este diagrama, el vigésimo primer movimiento de las blancas ha consistido en mover su dama de **d7** a **d8**. El movimiento pone al rey negro en jaque mate.

Se anota así: 21.Dd8++ (se lee “veintiuno dama de ocho jaque mate”).

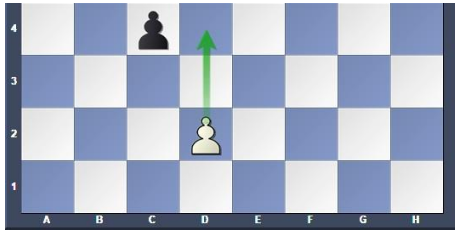
12. Cuando un peón alcanza la casilla de promoción, se anota el movimiento del peón seguido de la pieza que lo sustituye.



En este diagrama, el trigésimo movimiento de las negras ha consistido en mover su peón de **f2** a **f1** y promocionar a dama.

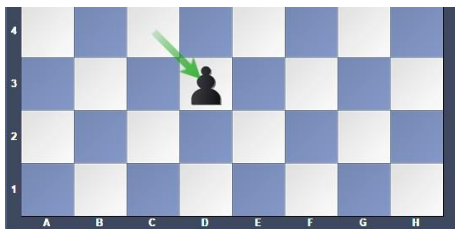
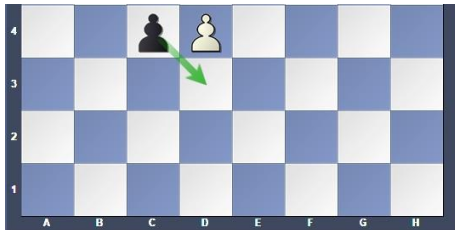
Se anota así: 30...f1D (se lee “treinta efe uno dama”).

13. Cuando un peón captura al paso se anota el movimiento como una captura normal del peón seguido de “a.p.” o “e.p.” (al paso o *en passant*, en francés, respectivamente).



En esta secuencia de diagramas, el cuadragésimo movimiento de las blancas ha consistido en mover su peón de **d2** a **d4**. Las negras responden capturando al paso con su peón **c** al peón **d**.

La jugada se anota: 40.d4 cxd3 (a.p.) (se lee: “cuarenta de cuatro ce por de tres al paso”).



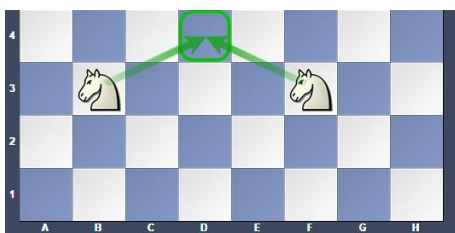
14. Cuando dos piezas pueden realizar el mismo movimiento, se anota tras la inicial de la pieza la fila o la columna que permite identificar unívocamente el movimiento.



En el segmento de tablero superior, ambas torres negras se encuentran en la misma columna y ambas pueden ir a **d6**. Si no especificamos la fila de la torre que realiza el movimiento, quien reproduzca la partida tendrá la duda de qué torre fue a **d6**.

Si la torre que va a **d6** es la de **d8** se anota: 1.T8d6.

Si la torre que va a **d6** es la de **d5** se anota: 1.T5d6.



En el segmento de tablero inferior, ambos caballos blancos se encuentran en la misma fila y ambos pueden ir a **d4**. De manera análoga al ejemplo anterior, debemos especificar la columna del caballo que se desplaza a **d4**.

Si el caballo que va a **d4** es el de **b3**, se anota: 1.Cbd4.

Si el caballo que va a **d4** es el de **f3** se anota: 1.Cfd4.



Otros signos habituales de notación.

- 1-0: Las blancas ganan la partida.
- $\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$: La partida es tablas.
- 0-1: Las negras ganan la partida.
- + -: Las blancas tienen ventaja decisiva.
- $\pm$: Las blancas tienen ventaja.
- +=: Las blancas tienen ligera ventaja.
- =: La partida está igualada.
- =+: Las negras tienen ligera ventaja.
- $\mp$: Las negras tienen ventaja.
- -+: Las negras tienen ventaja decisiva.
- (=): Oferta de tablas.



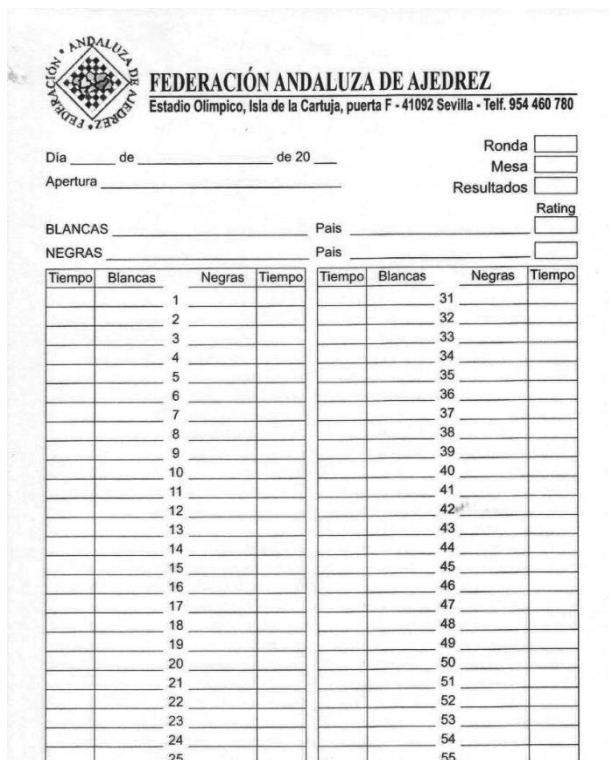
La planilla.

La planilla es el documento en el que se registra la partida. La imagen de la derecha refleja una planilla oficial de la Federación Andaluza de Ajedrez (FADA).

En la cabecera se anota la fecha de la partida, el nombre de los/las jugadores/as, la ronda a la que pertenece la partida, el número de mesa en que se disputa la partida y otros datos de interés.

En el cuerpo de la planilla hay dos series de columnas numeradas, encabezadas por las palabras "Blancas" y "Negras". En ellas se anota cada jugada de las blancas a la izquierda del número de la jugada y

cada jugada de las negras a la derecha del número de la jugada. Opcionalmente se puede anotar el tiempo consumido durante la partida.



FEDERACIÓN ANDALUZA DE AJEDREZ
Estadio Olímpico, Isla de la Cartuja, puerta F - 41092 Sevilla - Telf. 954 460 780

Día ____ de ____ de 20 ____ Ronda
Apertura _____ Mesa
Resultados Rating
BLANCAS _____ Pais _____
NEGRAS _____ Pais _____

Tiempo	Blancas	Negras	Tiempo	Tiempo	Blancas	Negras	Tiempo
		1				31	
		2				32	
		3				33	
		4				34	
		5				35	
		6				36	
		7				37	
		8				38	
		9				39	
		10				40	
		11				41	
		12				42	
		13				43	
		14				44	
		15				45	
		16				46	
		17				47	
		18				48	
		19				49	
		20				50	
		21				51	
		22				52	
		23				53	
		24				54	
		25				55	

90' + 30''

FADA. Federación Andaluza de Ajedrez. www.fadajedrez.com

TORNEO LIGA ANDALUZA PRIMERA DIVISION E

RONDA 4 MESA 5 FECHA 22-10-2017

BLANCAS D. [REDACTED] n.º Δ/2

NEGRAS D. [REDACTED] n.º Δ/2

BLANCAS	NEGRAS	BLANCAS	NEGRAS	BLANCAS	NEGRAS
e4	e6	C6+	Ax/6		51
d4	c5	Tx/6	Cb4		52
C/3	Cxd4	Tb4	Cd3+	13:24''	53
Cxd4	C/6	Rb1	Cxb2		54
Cc3	d6	Rxb2	Rd7	13:21''	55
g4	a6 1:19'	Td1	Tgcl(-)	13:43''	56
g5	Cd7	Tf1	Tc7	13:17''	57
Ag2	Cc6 1:12'	Af3	Tcd7	13:08''	58
h4	Cxd4 1:07'	Rc3	Txd1		59
Dxd4	Dd6 1:04'	Txd1	Txd1		60
Dxb6	Cxb6 1:08'	Axd1	Rd6	11:01''	61
a4	g5 1:06'				62
a5	Cc4	Δ/2	Δ/2		63
b3	Cc5 1:11'				64
Ab2	Tg8 1:50'				65
O-O-O	Cc6 1:38'				66
C4	Gx5 1:30'				67
Cb6	Tb8 1:29'				68
The1	e5				69
Cd5	Ae7 1:20'				70
A7	Ag9 1:19'				71
Td1	Cc6 1:19'				72
fxe5	dxo5 1:18'				73
Tf2	Tc8 1:15'				74
Td1	Ae6 1:11'				75

Estadio Olímpico Isla de la Cartuja. Puerta F - 41092 SEVILLA
Teléfono 954 460 780 - fada@fadajedrez.com

Ejemplo de planilla rellena por un jugador.

La planilla tiene doble hoja, de forma que la hoja superior se calca en la inferior.

Cada jugador/a rellena su planilla y cuando la partida concluye, firma su planilla y la de su oponente. Se separan ambas hojas de la planilla y se entrega al árbitro el original (hoja superior).



Ejercicios y ejemplos de notación.

A continuación te proponemos algunos ejercicios sobre notación, para que puedas practicar lo aprendido en esta unidad.



1. ¿Cómo se anota este movimiento?

- a. 5.TF1
- b. 5.Te1
- c. 5.Tfe1
- d. 5.tF1



2. ¿Cómo se anota este movimiento?

- a. 6.Pb5
- b. 6...B5
- c. 6.B5
- d. 6...b5



3. ¿Cómo se anota este movimiento?

- a. 12.Cd2
- b. 12...Cd2
- c. 12.d2
- d. 12.Cbd2



4. Las negras han capturado un peón. ¿Cómo se anota este movimiento?

- a. 13.Pxd4
- b. 13...Pxd4
- c. 13...cxd4
- d. 13...cxd4



5. ¿Cómo se anota este movimiento?

- a. 18...Tfe8
- b. 18...Tae8
- c. 18...Te8
- d. 18.Tfe8



6. ¿Cómo se anota este movimiento?

- a. 34...Cf4
- b. 34...Cf4++
- c. 34...Cf4+
- d. 34.Cf4+

Soluciones:

- | | |
|------|------|
| 1. b | 4. c |
| 2. d | 5. a |
| 3. d | 6. c |

7. Si comenzamos con la posición inicial, ¿cuál de los siguientes diagramas representa la posición alcanzada tras las jugadas 1.e4 e5 2. f4 exf4 3.Cf3 g5?



Solución: la posición alcanzada tras las jugadas 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 g5 está representada en el diagrama de la derecha.

8. Coloca la posición inicial en un tablero y realiza estas jugadas.

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 Dd8 4.Ac4 Cf6 5.Cf3 Ag4 6.h3 Axf3 7.Dxf3 e6 8.Dxb7 Cbd7 9.Cb5 Tc8 10.Cxa7 Cb6 11.Cxc8 Cxc8 12.d4 Cd6 13.Ab5+ Cxb5 14.Dxb5+ Cd7 15.d5 exd5 16.Ae3 Ad6 17.Td1 Df6 18.Txd5 Dg6 19.Af4 Axf4 20.Dxd7+ Rf8 21.Dd8#

Esta es la partida entre De Castellvi y Vinyoles, disputada circa 1475, a la que nos referimos al comienzo de esta unidad. Si has seguido la notación correctamente, tendrás sobre el tablero la siguiente posición:



Con este viaje de más de quinientos años has concluido la unidad sobre notación. ¡Enhorabuena! Ahora podrás acceder a recursos más avanzados.

Una vez conocida la notación algebraica, es mucho más sencillo describir los movimientos que a través de términos ambiguos como izquierda, derecha, arriba o abajo.