

# SCHAAKNOTATIES

© 1996-1998 Andy Verkeyn

## Inleiding

Dit document bespreekt de verschillende gangbare methodes om een schaakpartij ondubbelzinnig op papier te noteren. De auteur heeft geen weet van het bestaan van andere methodes dan deze die in dit document besproken worden, dit zijn meerbepaald:

- algebraïsch: de methode die tegenwoordig het meest gebruikt wordt.
- lang algebraïsch
- coördinaten
- correspondentie: de enige notatie die volledig taal-onafhankelijk is.
- beschrijvend: de oudste methode die nu niet meer gebruikt wordt.

Tot slot volgt een voorbeeldje waarbij éénzelfde schaakpartij in alle mogelijke notaties geschreven werd. Op die manier is het gemakkelijk om de notaties gewoon te worden en, indien gewenst, in te oefenen.

## Algebraïsche notatie

Aangezien deze notatie tegenwoordig het meest verspreid is, wordt deze methode eerst beschreven. Hier wordt de notatie ook volledig besproken, zonder dat er verwijzingen naar andere notaties noodzakelijk zijn. Andere methodes steunen dan wel op de hier gegeven uitleg.

- Elk stuk (behalve de pion) wordt aangeduid met zijn eerste letter: K(oning), D(ame), T(toren), P(aard), L(oper). Met de pion correspondeert er geen enkele letter. In het Engels zijn de letters als volgt : K(ing), Q(ueen), R(ook), (k)N(ight), B(ishop). Ook hier heeft de pion geen letternotatie.
- Men noteert een kolom (l) met een letter (a...h) en een rij (-) wordt met een cijfer (1...8) aangeduid. Op die manier heeft elk vakje (= veld) een unieke letter-cijfercombinatie die men de coördinaat noemt.

Enkele voorbeelden : e4, c3, b8, d3,...

- In de algebraïsche notatie schrijft men eerst de letter van het stuk die verplaatst wordt, gevolgd door de coördinaat van het vak waar het stuk na de zet komt te staan.

Enkele voorbeelden :

- Pc3 (zet het paard op coördinaat c3)
- Tb1 (beweeg de toren naar vakje b1)
- Kh1 (plaats de koning in het hoekveld h1)
- Da5 (beweeg de dame naar het veld a5)
- Lb5 (zet de looper op b5)
- e4 (verplaats de pion naar e4)

- Om elke zet ondubbelzinnig te bepalen moet er nog één enkele situatie vermeden worden. Het is namelijk mogelijk dat er twee paarden of twee torens naar eenzelfde veld kunnen verplaatst worden. In de bovenvermelde notatie kan men niet weten welk paard of toren bedoeld wordt. Indien er verwarring kan ontstaan, plaatst men ofwel de kolom (indien de stukken een rij gemeen hebben) ofwel de rij (indien de stukken een kolom gemeen hebben) voor de coördinaat. Indien de stukken niets gemeen hebben geeft men de voorkeur aan de kolom. Deze situatie kan nooit voorkomen met een looper (verschillende kleuren) of de koning (er is er maar één) en enkel met de dame als er één bijgewonnen is.

Enkele voorbeelden:

- De torens bevinden zich op a1 en h1.

Daar de notatie Td1 dubbelzinnig is, moet men de kolom van de verzette toren vermelden (ze staan op dezelfde rij), als volgt: Tad1 ofwel Thd1.

- De paarden bevinden zich op c3 en c5.  
Daar de notatie Pe4 dubbelzinnig is, moet men de rij van het verzette paard vermelden (ze staan op dezelfde kolom), als volgt: P3e4 ofwel P5e4.
- De paarden bevinden zich op c3 en g1.  
De notatie Pe2 is dubbelzinnig want beide paarden kunnen daar geplaatst worden. De goede notatie is Pce2 of Pge2 (ze hebben niets gemeen → kolom).
- Als er een stuk geslagen wordt, schrijft men een 'x' tussen de naam van het stuk en de coördinaat. Indien het slaand stuk een pion is, noteert men altijd zijn startkolom ook als er geen verwarring mogelijk is.  
Enkele voorbeelden:
  - Lxc6 : De loper neemt het stuk op veld c6.
  - Txa1, Pxd2, Kxf7, Dxa5
  - exd5 : De e-pion neemt het stuk op veld d5.
  - cxd4, exd4, bxc6, dxc6, axb2
- Voor de rokade heeft men een speciale notatie ingevoerd, nl.
  - voor de korte rokade : O-O (oo's)
  - voor de lange rokade : O-O-O
- Indien een pion de laatste rij bereikt en promoveert, schrijft men de naam van het nieuwe stuk na de pionzet (eventueel voorafgegaan door een '=').  
Enkele voorbeelden :
  - e8D : De e-pion gaat naar e8 en promoveert tot een dame.
  - bxa8T, c8P, fxg8L, b8=D
- Voorts duidt men de volgende bijkomende informatie aan:
  - Het 'en passant' slaan duid men met 'ep' aan, bv.: gxh6ep, bxc6ep
  - Als de zet schaak geeft plaatst men een '+' achter de notatie, bv.: Lb4+, Pxd7+, f8D+, exf6+, Pcx5+, Tah1+, bxc6ep+
  - Schaakmat duid men met '++' aan, bv.: Dxh8++, h8D++, T5d4++, Pgxe7++, exf6ep++
  - Soms plaatst men een '=' na de notatie, indien de partij in remise geëindigd is.
- Samenvattende volgorde:  
NAAM VERTREK x EINDKOLOM EINDRIJ PROMOTIE ep/+/++
- In sommige boeken gebruikt men achter de complete notatie nog de volgende symbolen:
  - ! : goede zet
  - ? : zwakke zet
  - !! : uitstekende zet
  - ?? : heel zwakke zet

## Lange algebraïsche notatie

Deze notatie komt tot stand net zoals de gewone algebraïsche notatie maar nu wordt de startcoördinaat er altijd bijgezet, bv.: e2-e4, Pb1xd7+, d4xe4, O-O-O, e7xd8D++, g5xh6ep

## Coördinaten notatie

- Men noteert enkel de start-en eindcoördinaten, zonder de naam van het stuk te vermelden.
- De 'x','+/++' en 'ep' zijn niet verplicht.
- Voor de rokade mag men kiezen tussen de algebraïsche vorm of de coördinaten van de koning (O-O = e1-g1; O-O-O = e1-c1).
- Enkele voorbeelden: c2-c4, b1-c3, a1xh1, a7xa8D++

## Correspondentie notatie

- Deze internationale notatie is taal onafhankelijk en werd ontwikkeld om spelers van verschillende landen te kunnen laten samenspelen, bv. per brief.
- De coördinaten worden als volgt geschreven :
  - Kolom (l) : 1...8, Rij (-) : 1...8
  - Enkele voorbeelden : 52 (e2), 21 (b1)
- Verder lijkt de notatie goed op de gewone coördinaten notatie, nu wordt er echter niets tussen de coördinaten geschreven, bv.: 5254 (e2-e4), 2133 (Pb1-c3)
- De rokade wordt aangeduid met de coördinaten van de koning, bv.: 5171 (O-O = e1-g1), 5131 (O-O-O = e1-c1)
- En Passant wordt genoteerd door de coördinaten van de pion, bv.: 7586 (gxf6ep), 3443 (cxd4ep)
- Als een pion promotie maakt, schrijft men de startcoördinaten, de eind kolom en het nieuwe stuk: Dame = 1, Toren = 2, Loper = 3, Paard = 4, bv.: 5741++ (e7xd8D++)

## Beschrijvende notatie

- Dit is de eerste en oudste vorm van noteren en moet dan ook door een goed schaker begrepen worden omdat bijna alle schaakboeken van voor 1980 deze methode gebruiken. Het is een notatie die uitsluitend in het Engels voorkomt (vandaar dat deze notatie ook wel eens de Engelse notatie genoemd wordt) en daarom wordt hier ook met de Engelse symbolen gewerkt.
- De coördinaten van de velden worden als volgt gevormd: QR, QN, QB, Q, K, KB, KN, KR (kolommen), gevolgd door het gewone rijnummer. Deze coördinaten worden telkens gezien van de kant van de betreffende speler, zodat de start van bv. de zwarte paarden niet QN8 en KN8 zijn maar QN1 en KN1 !
- Men plaatst eerst de naam van het stuk gevolgd door het veld waarop het stuk geplaatst wordt (ertussen wordt een '-' gezet). Merk op dat men de pion voorstelt door een 'P'.  
Enkele voorbeelden (gezien vanuit de witte speler):
  - N-KB3 : plaatst het paard op KB3 (f3) (alg.: Pf3)
  - B-QN5 : zet de loper op QN5 (b5) (alg.: Lb5)
  - P-K4 : verzet de pion naar K4 (d4) (alg.: d4)
- Indien paarden (of torens) een kolom gemeen hebben noemt men het onderste paard (of toren) het koningspaard (of koningstoren) en het bovenste paard (of toren) het damepaard (of dametoren).  
Bv.: de paarden staan op QB5 (c5) en QB7 (c7).  
Indien het paard op QB5 speelt, noteert men als stuk KN en als het andere paard zet, wordt QN neergeschreven. Dit resulteert in: KN-K6 (alg.: P5e6) of QN-K6 (alg.: P7e6)
- Indien er geen verwarring kan ontstaan, laat men de vleugel (Q of K) soms (eigenlijk meestal) weg, bv.: N-B3 (ofwel N-KB3) (alg.: Pf3), B-N5 (ofwel B-QN5) (alg.: Lb5).
- Bij het slaan worden enkel de twee stukken vermeld (gescheiden door een 'x').  
Bv.: RxB (toren slaat loper), BxB (loper slaat loper)
- Bijkomende notaties :
  - promotie : de naam van het gekozen stuk wordt voorafgegaan door een '/'.  
- en passant : 'ep'
  - schaak : 'ch'
  - mat : '++'Bv.: B-N5ch, PxPep, R-Q8++, P-QB8/D++
- De rokade notatie is gelijk aan de algebraïsche.

## Voorbeeld

Terwijl Morphy in 1858 te Parijs aan het wachten was op de komst van zijn tegenstander voor een soort officieus pre-wereldkampioenschap toernooi, Adolf Anderssen, ging het Amerikaans schaakwonder naar de Parijse opera. Tijdens de opvoering van "The Marriage of Figaro" speelde Morphy deze voorbeeldpartij tegen de hertog van Brunswick en graaf Isoward.

Wit: Morphy

Zwart: De hertog en de graaf

|     | Algebraïsch | Lang-algebraïsch | Coördinaten  | Correspondentie |
|-----|-------------|------------------|--------------|-----------------|
| 1.  | e4 e5       | e2-e4 e7-e5      | e2-e4 e7-e5  | 5254 5755       |
| 2.  | Pf3 d6      | Pg1-f3 d7-d6     | g1-f3 d7-d6  | 7163 4746       |
| 3.  | d4 Lg4      | d2-d4 Lc8-g4     | d2-d4 c8-g4  | 4244 3874       |
| 4.  | dxe5 Lxf3   | d4xe5 Lg4xf3     | d4-e5 g4-f3  | 4455 7463       |
| 5.  | Dxf3 dxe5   | Dd1xf3 d6xe5     | d1xf3 d6xe5  | 4163 4655       |
| 6.  | Lc4 Pf6     | Lf1-c4 Pg8-f6    | f1-c4 g8-f6  | 6134 7866       |
| 7.  | Db3 De7     | Df3-b3 Dd8-e7    | f3-b3 d8-e7  | 6323 4857       |
| 8.  | Pc3 c6      | Pb1-c3 c7-c6     | b1-c3 c7-c6  | 2133 3736       |
| 9.  | Lg5 b5      | Lc1-g5 b7-b5     | c1-g5 b7-b5  | 3175 2725       |
| 10. | Pxb5 cxb5   | Pc3xb5 c6xb5     | c3xb5 c6xb5  | 3325 3625       |
| 11. | Lxb5+ Pbd7  | Lc4xb5+ Pb8-d7   | c4xb5+ b8-d7 | 3425+ 2847      |
| 12. | O-O-O Td8   | O-O-O Ta8-d8     | e1-c1 a8-d8  | 5131 1848       |
| 13. | Txd7 Txd7   | Td1xd7 Td8xd7    | d1xd7 d8xd7  | 4147 4847       |
| 14. | Td1 De6     | Th1-d1 De7-e6    | h1-d1 e7-e6  | 8141 5756       |
| 15. | Lxd7+ Pxd7  | Lb5xd7+ Pf6xd7   | b5xd7+ f6xd7 | 2547+ 6647      |
| 16. | Db8+ Pxb8   | Db3-b8+ Pd7xb8   | b3-b8+ d7xb8 | 2328+ 4728      |
| 17. | Td8++       | Td1-d8++         | d1-d8++      | 4148++          |

|     | Beschrijvend  |
|-----|---------------|
| 1.  | P-K4 P-K4     |
| 2.  | N-KB3 P-Q3    |
| 3.  | P-Q4 B-N5     |
| 4.  | PxP BxN       |
| 5.  | QxB PxP       |
| 6.  | B-QB4 N-KB3   |
| 7.  | Q-QN3 Q-K2    |
| 8.  | N-B3 P-B3     |
| 9.  | B-KN5 P-N4    |
| 10. | NxP PxN       |
| 11. | BxQBPch QN-Q2 |
| 12. | O-O-O R-Q1    |
| 13. | RxN RxR       |
| 14. | R-Q1 Q-K3     |
| 15. | BxRch NxB     |
| 16. | Q-N8ch NxQ    |
| 17. | R-Q8++        |