



# La notation d'une partie d'échecs

Cette page est plus particulièrement destinée aux joueurs débutants et aux enfants, assistés éventuellement par leurs parents, pour les aider à apprendre à noter leurs parties, en complément de ce qu'ils ont appris lors des cours d'échecs.

Elle a été rédigée dans le souci d'être la plus complète et précise possible. Elle se base sur les règles énoncées dans l'annexe C du chapitre 2.2, intitulé « Annexes aux règles du jeu », du Livre de l'Arbitre. Celui-ci est édité par la DNA (Direction Nationale de l'Arbitrage) de la FFE (Fédération Française des Échecs), reprenant celles dictées par la FIDÉ (Fédération Internationale Des Échecs).

Cette page est complétée par des précisions de règlement concernant les compétitions ainsi que par des remarques pratiques ou documentaires.

Le dernier paragraphe de cette page résume l'essentiel de ce qu'il faut retenir.

## Pourquoi faut-il apprendre à noter une partie ?

Les coups joués dans une partie d'échecs peuvent être notés. Cela permet de garder une trace de la partie jouée. On peut ainsi rejouer la partie longtemps après, la montrer à son professeur, l'analyser pour voir s'il n'y avait pas de meilleurs coups ou même la publier. C'est ainsi que l'on conserve des parties jouées, parfois il y a plusieurs siècles par de grands champions, dans des livres ou des bases de données numériques.

En apprenant la notation d'une partie d'échecs, on peut donc lire les parties publiées dans les livres d'échecs pour les étudier.

Mais surtout, savoir noter ses propres parties sur une feuille de partie est **obligatoire**, pour tous les joueurs, dans les compétitions d'échecs où la cadence de jeu est égale ou supérieure à 60 minutes.

Dans ce cas, chaque joueur doit noter ses coups et ceux de l'adversaire, dès qu'ils ont été joués, sur sa **feuille de partie**.

## La feuille de partie

Les feuilles de partie sont pré-imprimées et sont constituées d'un feuillet original et son double carbone en dessous. Elles sont fournies par l'organisateur de la compétition et restent la propriété de l'organisateur.

Compétition : .....

Date : ...../...../..... Ronde n° : ..... Table n° : .....

		Résultat
<b>Blancs</b>	.....	1-0
Elo : .....	Club : .....	1/2
<b>Noirs</b>	.....	0-1
Elo : .....	Club : .....	

BLANCS	NOIRS	BLANCS	NOIRS
1		41	
2		42	
3		43	
4		44	
5		45	

Dans la partie supérieure, avant le début de la partie, chaque joueur doit inscrire au stylo la date, le nom du tournoi, les numéros de ronde et de table, les noms des adversaires, leurs clubs respectifs. À la fin de la partie, il y indiquera ou entourera le résultat.

En dessous, sur le reste de la feuille, pendant la partie, chaque joueur doit inscrire les coups joués par les Blancs dans la colonne de gauche intitulée « Blancs » et les coups des Noirs dans la colonne de droite intitulée « Noirs ». Sur chaque ligne figure le numéro du coup.

À la fin de la partie, chaque joueur inscrit, au bas de la feuille et dans le cadre prévu à cet effet, le résultat de la partie (voir paragraphe « Le résultat »), puis signe sa feuille et celle de son adversaire avant de remettre son feuillet original à l'arbitre. Il peut conserver son double.

Les feuilles de parties doivent rester visible par l'arbitre, qui doit pouvoir les consulter pendant toute la durée de la partie. Elles peuvent être utilisées par l'arbitre en cas de litige, pour une éventuelle réclamation dans le cas d'une tricherie adverse ou de demande de match nul suivant les règles officielles.

## La notation algébrique

Dans l'histoire des échecs et selon les pays, de nombreuses manières de noter une partie ont existé : la notation descriptive, la notation de Smith, la notation coordonnée, la notation de Koch... Finalement, aujourd'hui, c'est le système de notation **algébrique**, utilisé pour la première fois dans un ouvrage de [Philippe Stamma](#) en 1737, qui s'est imposé. Il a été rendu obligatoire pour les tournois par la FIDÉ (Fédération Internationale Des Échecs) et son usage est préconisé dans les livres. Et plus précisément, c'est la notation dite algébrique abrégée qui est la plus utilisée dans le monde. Tous les ouvrages récents traitant des échecs ainsi que les logiciels et applications numériques l'utilisent.

Le système de notation décrit ci-dessous est donc le système **algébrique abrégé**.

La notation algébrique intégrale, comportant aussi les coordonnées de la case de départ, est acceptée par la FIDÉ, mais ne sera pas décrite sur cette page, car peu employée.

## La désignation des pièces et des cases

Les pièces sont désignées par leur abréviation (leur initiale en majuscule), sauf pour les pions, qui sont identifiés par l'absence de lettre. En Français on écrit R pour Roi, D pour Dame, F pour Fou, C pour Cavalier et T pour Tour.

Pour désigner les cases, les échiquiers de compétition comportent des lettres et des numéros sur les bords pour identifier les colonnes et les rangées. Chaque case étant située à l'intersection d'une colonne et d'une rangée peut donc être identifiée de manière invariable par la lettre de sa colonne (en minuscule) et le numéro de sa rangée.

Le joueur des pièces blanches est toujours assis face à la rangée 1. Il a donc devant lui à sa gauche la case a1 et à sa droite la case h1. Le joueur des pièces noires est toujours assis face à la rangée 8. Il a donc devant lui à sa gauche la case h8 et à sa droite la case a8.

Les joueurs débutants qui joueraient avec un échiquier ne comportant pas les noms des colonnes et des rangées doivent donc imaginer les noms des cases et se rappeler que la case à droite du joueur ayant les Blancs (la case h1) est toujours une case blanche.

Au début de la partie, les pièces blanches occupent donc les rangées 1 et 2, les pièces noires les rangées 7 et 8.

## Le déplacement des pièces

Pour noter le déplacement d'une pièce, il suffit d'écrire l'abréviation de la pièce jouée (son initiale en majuscule) immédiatement suivie (sans espace ni trait d'union) des coordonnées de la case d'arrivée (en minuscule). Par exemple : Cf3 signifie que le Cavalier se rend sur la case f3, Dh5 indique que la Dame va en h5, Fe7 veut dire que l'on déplace le Fou sur la case e7.

Pour les pions, seule la case d'arrivée est indiquée, par exemple : e5 signifie que le pion de la colonne e avance vers la case e5. De la même manière, d4 veut dire que le pion situé sur la colonne d avance sur la case d4.

## La prise

Lorsqu'une pièce prend une autre pièce (ou un pion), une croix (x) est intercalée entre l'initiale de la pièce en question et la case d'arrivée, par exemple : Fxf3, Cxe4, Txd1.

Quand un pion prend une pièce (ou un autre pion), la colonne de départ du pion en question doit être indiquée, suivie d'une croix (x) avant la case d'arrivée, par exemple : dxe5, hxg6, axb5. Il est à noter que l'utilisation du signe x n'est pas obligatoire mais qu'il est presque toujours employé, car il facilite énormément la lecture d'une partie.

Dans le cas d'une prise « en passant », la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise en passant. La mention « e.p. » peut être ajoutée à la suite de la notation du coup pour éviter toute confusion, par exemple : dxe6 e.p., mais celle-ci n'est pas obligatoire.

## Les cas particuliers

Deux pièces identiques ont parfois la possibilité d'arriver sur une même case. C'est le cas des Cavaliers et des Tours, ou même des pions lors d'une prise. On indique alors, selon le cas, la colonne ou la rangée de départ après l'initiale de la pièce. La pièce qui se déplace est alors indiquée ainsi :

Si les deux pièces sont sur la même rangée, on ajoute la lettre de la colonne de départ après l'initiale de la pièce. Par exemple : Taxd1 pour ne pas confondre avec Tfxd1, s'il y a au départ une Tour sur la case a1 et un autre sur la case f1 qui ont toutes les deux la possibilité de prendre la pièce sur la case d1.

Si les deux pièces sont sur la même colonne, on ajoute le numéro de la rangée de départ après l'initiale de la pièce. Par exemple : C8d7 pour ne pas confondre avec C6d7, s'il y a au départ un Cavalier sur la case f8 et un autre sur la case f6, car ils ont tous les deux la possibilité de se rendre sur la case d7.

Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, le rajout de la colonne de départ est préféré. Par exemple : Cbd7, plutôt que C8d7, pour ne pas confondre le Cavalier situé sur la case b8 avec celui situé sur la case f6 qui pourrait lui aussi se déplacer vers la case d7.

Lorsque deux pions peuvent prendre la même pièce, la notation normale permet déjà d'éviter toute ambiguïté car la colonne de départ du pion qui effectue une prise doit être indiquée, suivi d'une croix avant la case d'arrivée. Par exemple : s'il y a 2 pions blancs sur les cases c4 et e4 et un pion noir sur la case d5, le coup des Blancs se note soit cxd5, soit exd5, selon le cas.

**Question intéressante :** Deux Fous appartenant au même camp peuvent-ils avoir la

possibilité de se rendre sur la même case ? (La réponse est au bas de la dernière page).

## Les coups spéciaux

En cas de promotion d'un pion, le déplacement du pion en question est noté, suivi immédiatement de l'initiale de la pièce choisie pour cette promotion, par exemple : d8D, exf8C, b1F, g1T.

Le petit roque, avec la Tour h1 pour les Blancs ou la Tour h8 pour les Noirs, se note O-O (en utilisant la lettre O majuscule). Le grand roque, avec la Tour a1 pour les Blancs ou la Tour a8 pour les Noirs, se note O-O-O.

Lorsqu'un coup met le Roi adverse en échec, on ajoute le signe + à la suite du coup, par exemple : Fxf7+, Dh5+, e8D+. L'utilisation du signe + est facultative mais fortement recommandée pour faciliter la lecture d'une partie.

Lorsqu'un coup met fin à la partie par un échec et mat, on ajoute le signe # à la suite du dernier coup, par exemple : Dxd8#, Cc7#, exd8T#. (Le signe # est parfois remplacé par ++ ou ♯). L'utilisation du signe # est facultative mais fortement recommandée pour faciliter la lecture d'une partie.

Une proposition de partie nulle de la part d'un joueur se note avec le signe = à la suite du coup.

## Le résultat

Le résultat d'une partie gagnée par les Blancs se note 1-0, une partie gagnée par les Noirs se note 0-1 et une partie nulle se note ½-½. Le résultat est à inscrire dans le cadre prévu à cet effet en haut de la feuille de partie. Il est également d'usage de le noter au dessous des derniers coups joués et d'entourer le nom du joueur gagnant, ou des deux joueurs en cas de partie nulle.

Lorsque l'un des deux adversaires abandonne la partie et se déclare perdant, les deux joueurs peuvent noter « abandon » dans sa colonne et inscrivent le résultat de la partie après le dernier coup joué ainsi que dans le cadre prévu à cet effet.

Après avoir noté le résultat, chaque joueur signe sa feuille de partie et celle de son adversaire avant de détacher le feuillet original de son double et de remettre l'original à l'arbitre.

## Remarques importantes

Chaque coup doit être noté immédiatement après avoir été joué. Il faut donc, dans l'ordre, noter le coup adverse, jouer son coup, appuyer sur la pendule et enfin noter son propre coup.

Il est interdit de noter son coup avant de le jouer sur l'échiquier, sauf dans deux cas bien précis : pour réclamer à l'arbitre la partie nulle pour la règle de la triple répétition de la même position ou pour la règle des 50 coups consécutifs joués par les blancs et les noirs ne comportant ni coup de pion ni capture. Dans ces cas seulement, le joueur note son coup, sans le jouer, et appelle l'arbitre.

Il est toléré qu'un joueur réponde immédiatement au coup de son adversaire (uniquement s'il a noté son coup précédent) mais il doit alors impérativement noter les deux coups, celui de son adversaire et le sien.

Les joueurs ont le droit de noter le temps indiqué par la [pendule](#) à la suite d'un coup, mais

toute autre mention ou remarque portée sur le feuillet original de la feuille de partie est interdite.

Les joueurs ont l'obligation de noter la partie pour toutes les parties longues, c'est-à-dire ayant une cadence de 60 minutes ou plus, ou assimilée. Une cadence de 50mn+10s/coup (c'est-à-dire 50 minutes avec un incrément de 10 seconde de temps additionnel à chaque coup) est assimilée à une partie longue. (La règle de calcul est la suivante : temps initial + 60 x incrément). Une cadence de 40mn+30s/coup, par exemple, équivaut à une cadence de 70mn (c'est donc une partie longue). (Consultez la page consacrée aux [cadences des parties d'échecs](#) pour avoir plus de précisions à ce sujet).

Toutefois, lorsque l'incrément de temps additionnel d'une cadence est inférieur à 30 secondes par coup, le joueur dont le temps restant est inférieur à 5 minutes au cours de la partie n'a plus l'obligation de noter la suite de sa partie, même si son temps restant repasse au-dessus de 5 minutes, grâce à une succession de coups joués rapidement. (Cependant, si après la chute du drapeau à la pendule, il entre dans une seconde période de jeu et bénéficie de l'ajout de temps pour cette deuxième période, il a l'obligation de mettre à jour sa feuille de partie. Pour cela, il peut demander à consulter la feuille de partie de son adversaire, mais uniquement s'il est au trait). (Consultez également les pages consacrées à la [pendule](#) et aux [cadences des parties d'échecs](#) pour avoir plus d'informations à ce sujet).

Chaque joueur est libre d'employer l'abréviation du nom des pièces qui est utilisée dans son pays. Le nom des pièces étant différent d'une langue à l'autre, l'initiale pour désigner les pièces est également différente. Par exemple, en Anglais, Roi se dit King et se note K, Dame se dit Queen et se note Q, Fou se dit Bishop et se note B, Cavalier se dit Knight et se note N (car le K est déjà utilisé pour King) et Tour se dit Rook et se note R. En Allemand, le Fou est appelé Läufer et se note L, ...

## La notation des parties dans les livres

Dans les livres, la presse ou sur les supports numériques, l'utilisation de figurines pour désigner les pièces est fréquente et recommandée, ce qui rend la lecture d'une partie d'échecs universelle.

Dans les livres d'échecs, la notation est le plus souvent présentée de façon linéaire plutôt qu'en colonne, par exemple : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 etc.

Dans un livre, lorsqu'un coup est noté de manière isolée, en ne démarrant pas du début de la partie (pour présenter un extrait de partie, une variante ou une solution de problème, par exemple), un coup des Blancs est toujours noté avec un seul point après le numéro du coup (par exemple : 34.Rh2), alors qu'un coup des Noirs est noté avec 3 points après le numéro du coup (par exemple : 34...Td1).

## Pour résumer

Pour noter un coup :

On commence par noter l'initiale de la pièce (R, D, F, C, T ou rien pour le pion).

On ajoute si besoin, soit la lettre de la colonne de départ s'il existe deux pièces pouvant se rendre sur la même case ou s'il s'agit d'un pion qui effectue une prise, soit le numéro de la rangée s'il existe deux pièces sur la même colonne pouvant se rendre sur la même case.

On ajoute éventuellement le signe x s'il s'agit d'une prise.

On inscrit ensuite les coordonnées de la case d'arrivée : la lettre de la colonne en

minuscule puis le numéro de la rangée.

Le cas échéant, s'il s'agit d'un mouvement de pion arrivant sur sa case de promotion, on ajoute l'initiale de la pièce choisie.

On ajoute éventuellement le signe + s'il s'agit d'un échec, le signe # s'il s'agit d'un échec et mat, ou la mention e.p. s'il s'agit d'une prise en passant.

On ajoute le signe = pour indiquer une proposition de partie nulle (la sienne ou celle de l'adversaire).

Il est autorisé d'indiquer éventuellement le temps restant à la [pendule](#) à la suite du coup noté.

## Pour en savoir plus

[Consulter l'article Wikipedia concernant la notation des parties d'échecs](#)

[Consulter ou télécharger la dernière édition du Livre de l'Arbitre édité par la DNA de la FFE](#)

### Réponse à la question

**« Deux Fous appartenant au même camp peuvent-ils avoir la possibilité de se rendre sur la même case ? » :**

Indice : Deux Dames appartenant au même camp peuvent-elles avoir la possibilité de se rendre sur la même case ?

Évidemment, la première chose qui vient à l'esprit, c'est que chaque joueur possède, au début de la partie, un Fou se déplaçant uniquement sur les cases blanches et un Fou se déplaçant uniquement sur les cases noires. Au début de la partie, cela ne peut donc pas se produire.

Mais pendant le déroulement de la partie, un pion a la possibilité d'avancer jusque sur sa case de promotion. Les joueurs choisissent alors le plus souvent de transformer ce pion en Dame. Il arrive donc d'avoir deux Dames (ou même plus) qui peuvent alors avoir la possibilité de se rendre sur une même case. Mais si un joueur préfère choisir un Fou pour la promotion, celui-ci se déplacera sur les cases de la couleur de la case de promotion. Et comme ce joueur peut encore posséder le Fou du début de la partie se déplaçant sur les cases de la même couleur, alors ce cas peut effectivement se produire. On peut donc se retrouver avec deux Fous de cases blanches ou deux Fous de cases noires. Même si cela reste exceptionnel, il faut alors utiliser les règles de notation décrites au paragraphe "Les cas particuliers".

Jean-Étienne Haeuser © 2022 Échiquier Club Créonnais