

# Format F.E.N.

**FEN** correspond à "**Forsyth-Edwards Notation**". C'est un standard de description d'une position aux échecs. Ce standard utilise la norme ASCII (caractère) pour représenter une position.

Une codification FEN s'identifie par une chaîne de caractères composée de 6 zones séparées par un caractère "espace"

**Exemple (position de départ) :**

**rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1**

## **Zone 1 :**

Position des pièces sur l'échiquier et description (format PGN) du contenu de toutes les cases. Les BLANCS en majuscules et les NOIRS en minuscules,

r ou R = TOUR

n ou N = CAVALIER

b ou B = FOU

k ou K = ROI

q ou Q = DAME

p ou P = PION

une caractère numérique = nombre de cases vides

un "/" = saut de ligne

## **Zone 2 :**

w = trait aux BLANCS

b = trait aux NOIRS

## **Zone 3 :**

Possibilité(s) de ROQUE

K = ROQUE BLANC coté ROI possible

k = ROQUE NOIR coté ROI possible

Q= ROQUE BLANC coté DAME possible

q= ROQUE NOIR coté DAME possible

- = (TIRET) aucune possibilité de ROQUE (pour les deux camps)

## **Zone 4 :**

Cette zone précise si une "prise en passant" est possible. La zone contient la case de destination de la prise en passant. La zone contient le caractère "-" si le dernier coup n'est pas un pion qui a avancé de deux cases. (exemple : e3)

## **Zone 5 :**

Cette zone contient le nombre de demi coups joués depuis le dernier pion joué ou depuis une dernière prise. Cette valeur est utilisée pour la règle de la partie nulle au bout de 50 coups. Si le dernier coup est l'avance d'un pion ou une prise, la valeur de la zone est 0.

## Zone 6 :

Zone contenant le nombre de coups "terminés" incrémenté après chaque coup des noirs.

# La notation des coups aux échecs

Dans cette partie, vous apprendrez à noter les coups d'une partie d'échecs. Il est indispensable de savoir les noter ; notamment dans un tournoi, où la feuille de match est la seule trace "légale" de la partie ou dans tout livre échiquéen dans lequel les coups sont bien-sûr donnés par une notation spécifique. Il existe plusieurs types de notation. La plus répandue est la notation algébrique abrégée, ou la complète, et dans quelques livres la notation descriptive (par exemple, dans *My 60 best games* de Fisher).

Je parlerai uniquement de la notation algébrique abrégée et de la complète. Ces deux notations sont les seules reconnues par la Fédération Internationale des Echecs (La FIDE prononcée "fidé"). La notation complète est plus simple à comprendre pour les débutants mais elle est plus longue à écrire. Dans beaucoup de livres, les variantes principales sont données par la notation algébrique complète et les variantes secondaires par l'algébrique abrégée.

## Pièces et cases

Comme je l'ai expliqué dans les **règles**, une case est désignée par sa colonne et par sa ligne, soit par une lettre et par un chiffre. On note toujours la lettre avant le chiffre (et donc la colonne avant la ligne).

- Le cavalier est désignée par un C
- Le fou est désignée par un F
- La tour est désignée par un T
- La dame est désignée par un D
- Le roi est désignée par un R
- Il n'y a pas d'abréviation pour le pion.

Dans la notation algébrique abrégée, on écrit l'initiale de la pièce déplacée suivie de la case d'arrivée. Ainsi, pour un cavalier qui se déplace de g1 en f3, on écrira Cf3. Pour un pion qui se déplace de e2 à e4, on écrira simplement e4 (**pas d'initiale pour le pion**). La différence de la notation algébrique abrégée avec la complète est que, dans la complète, on écrit **la case de départ ET celle d'arrivée**, avec un trait d'union entre ces deux cases. On écrirait ainsi Fe2-b5 le déplacement d'un *fou de e2 à b5* (Simplement Fb5 avec la notation algébrique abrégée).

## Le roque, la prise, l'échec et le mat

Le petit roque se note O-O et le grand roque O-O-O.

Pour la prise, on met un "x" entre l'initiale de la pièce et la case d'arrivée (*C'est-à-dire la case où était la pièce, maintenant capturée*). Une dame en e2 qui capture une

*tour en e7* se notera donc **Dxe7** (On noterait De2xe7 avec l'algébrique complète). Quand c'est un pion qui prend une pièce ou un pion adverse, on doit écrire la colonne dans laquelle se trouve ce pion avant le "x". Par exemple, si un pion en e4 prend un pion adverse en d5, on écrit **exd5** (**e4xd5** avec la complète).

L'échec se note + ; le mat # (parfois ++).

## La promotion et la prise en passant

La promotion d'un pion se note en écrivant le coup du pion puis l'initiale de la pièce en laquelle le pion se promeut. *Un pion en a7 capture un cavalier en b8 et se promeut en dame.* On note alors **axb8D**.

Pour la prise en passant, on écrit e.p derrière la prise. *Un pion blanc en d5 prend un pion noir qui vient d'arriver en e5.* On écrit **dx e5 e.p.**

## Quand deux pièces peuvent aller sur une même case ...

Dans certaines positions, il arrive que deux pièces de même nature et d'un même camp peuvent se rendre sur la même case. Dans ce cas, on ajoute la lettre ou la chiffre de la case de départ de la pièce, pour qu'il n'y ait aucune confusion possible. *Deux tours blanches en d8 et en d1. Celle en d8 veut se rendre en d7.* On doit écrire **T8d7** (en effet, indiquer la colonne par Tdd7 ne servirait à rien puisque cette notation peut convenir aux deux tours). *Deux cavaliers noirs en e7 et en g8. Celui en g8 veut aller en f6.* On écrit alors : **Cgf6 ou C8f6** (en effet, il n'y a aucune confusion possible puisque les cavaliers ne se trouvent ni sur la même colonne, ni sur la même ligne. On préférera néanmoins la première notation.)

## Numéros de coups et symboles de jugement

Enfin, pour permettre de retrouver rapidement un coup, on écrit le numéro du coup par **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3. Fc4 Fc5**. Donc, on l'écrit avant le coup blanc et suivi d'un point. Si on commence la notation par un coup noir, on écrit .. à la place du simple point. Ainsi, si on en veut pas écrire le premier coup blanc, on notera **1..e5 2.Cf3**.

D'autres symboles sont utilisés dans la littérature échiquéenne. Néanmoins, ils ne servent pas à noter les coups mais à en donner un jugement :

- ! pour un bon coup.
- !! pour un très bon coup difficile à trouver.
- ? pour un mauvais coup.
- ?? pour un très mauvais coup.
- !? pour un coup intéressant.
- ?! pour un coup douteux, dont les suites ont été mal envisagées.

Voici enfin les **symboles de résultat** :

- 1-0 pour un gain blanc.
- 0-1 pour un gain noir.

•**0,5-0,5** pour une partie nulle.