



SCACCHI

tutte le regole del gioco

(e qualcosa in più)



bozza per sola visione privata
copyright Messaggerie Scacchistiche SR



Messaggerie Messaggerie Scacchistiche
Via Tredicesima 62 Q.re Abba
25127 Brescia
Scacchistiche www.messaggeriescacchistiche.it

© Messaggerie Scacchistiche 2019 ISBN 978-88-98503-17-9

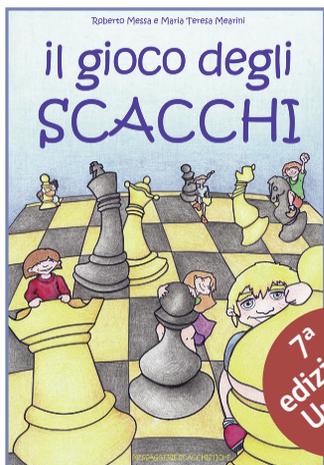
Tutti i diritti sono riservati. È vietata la riproduzione, l'adattamento parziale, per qualsivoglia uso e con qualsiasi mezzo, compresa la copia fotostatica, la memorizzazione elettronica e la diffusione nel web.

Testi, editing e fotografie di Roberto Messa

Consulenza grafica per la copertina e fotografie di pag. 2, 3, 4, 5 e 13 di Roberto Cerruti e Maddalena Messa

Stampato a Quarto d'Altino, giugno 2019, da Pixartprinting

Testo e immagini di questo fascicolo sono liberamente tratti dal libro
Il Gioco degli Scacchi di Roberto Messa e Maria Teresa Mearini



L'ultima edizione del celebre manuale scritto a quattro mani da un maestro internazionale di scacchi e da un'insegnante di scuola elementare. Con un linguaggio stimolante e un metodo chiaro, il giovane lettore viene messo nelle condizioni di poter giocare autonomamente il più presto possibile. Partendo dalle regole e dai rudimenti della tecnica scacchistica, il libro affronta nella seconda parte i primi elementi di tattica, aperture e finali. Contiene inoltre alcuni divertenti esercizi di logica applicata agli scacchi, nonché rapidi accenni alla storia e all'attualità del gioco.

Ottimo sia per un apprendimento autonomo da parte del giovane lettore che per l'insegnamento nelle scuole. Appendice con più di cento esercizi.

Pagg. 112. Prezzo di copertina € 9,00

Per informazioni e ordini, offerte per scuole e club (con sconti per quantità fino al 45%):
info@messageroscacchi.it – www.messaggeriescacchistiche.it – tel. 030314465



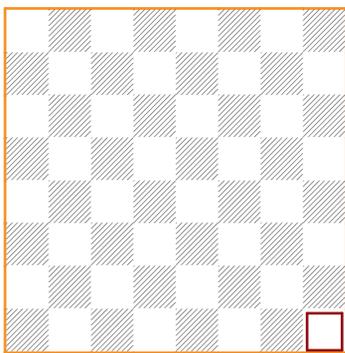
Re

Il gioco degli scacchi è molto antico, ma oggi, come mille anni fa, ci sono giocatori di scacchi in tutto il mondo, e di ogni età.

Tutti possono giocare: ragazze e ragazzi, adulti e persone anziane. Per praticarlo basta essere in due e avere una scacchiera con i 32 pezzetti, di legno o di plastica, che compongono il gioco.

La scacchiera e i pezzi

La scacchiera è una tavola quadrata suddivisa in 64 caselle, metà bianche e metà nere.



Quando cominci a giocare, prima di disporre i pezzi, devi fare attenzione che la casella nell'angolo in basso a destra sia di colore bianco. Se non è così, gira la scacchiera e mettila nella giusta posizione.

Ciascuno dei due avversari dispone di 16 pezzi.

Per raffigurare i pezzi sulla scacchiera, usiamo i seguenti simboli:

Re bianco

Re nero

Donna bianca

Donna nera

Torre bianca

Torre nera

Alfiere bianco

Alfiere nero

Cavallo bianco

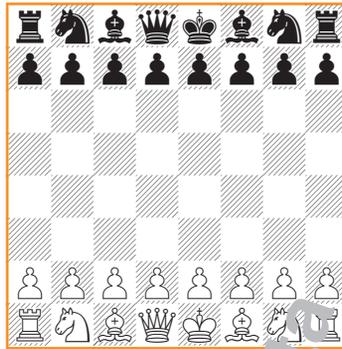
Cavallo nero

Pedone bianco

Pedone nero



Quando giocherai dalla parte del Bianco muoverai i 16 pezzi bianchi, mentre il tuo avversario userà i neri.



All'inizio della partita i pezzi si dispongono in questo modo.

Chi ha il Bianco ha sempre diritto alla prima mossa.

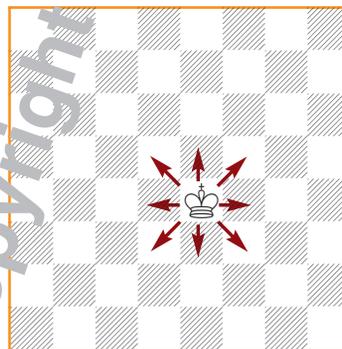
Come si muovono i pezzi

Negli scacchi le mosse del Re non sono uguali a quelle del Cavallo o del Pedone: ognuno ha un movimento particolare. Ora prendi la scacchiera e prova con un pezzo per volta.

Il Re

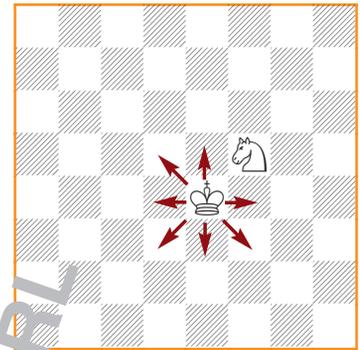
Immaginavi che il Re è il pezzo più importante degli scacchi? Sicuramente sì, dalla sua vita dipende il risultato della partita!

Ma cominciamo a vedere come si muove: il Re può spostarsi di una sola casella in qualsiasi direzione. Avanti, indietro, di lato, o anche diagonale.



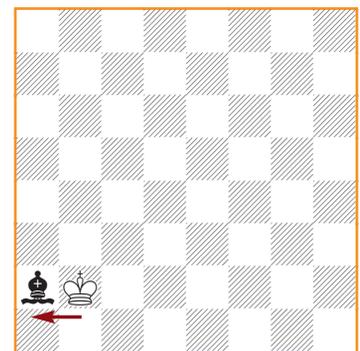
In questa figura, il Re può muovere in tutte le caselle indicate.

Naturalmente il Re, come qualsiasi altro pezzo, non può andare in una casella già occupata da un pezzo del suo stesso colore.

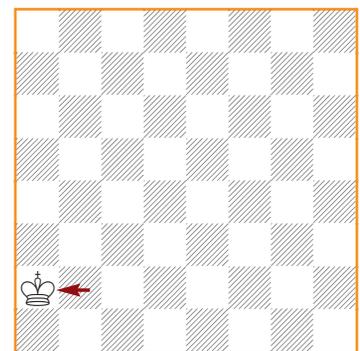


Nella scacchiera che segue il Re non può muovere nella casella occupata dal suo Cavallo, ma solo nelle caselle indicate.

Può succedere che in una casella dove noi possiamo muovere ci sia un pezzo avversario. In questo caso è possibile catturarlo.



Il pezzo dell'avversario viene tolto dalla scacchiera e il Re si mette al suo posto.



L'Alfiere nero è stato "mangiato"!

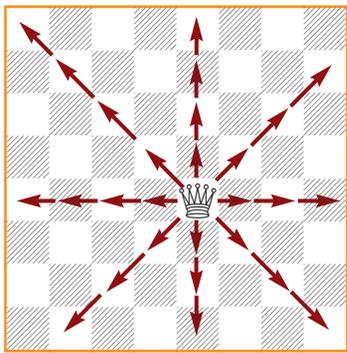
La Donna

La Donna è il pezzo più potente: può muoversi in ogni direzione di quante caselle vuole. Ciò significa che in una mossa può attraversare tutta la scacchiera.

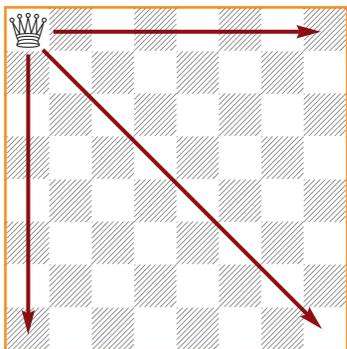
Avrai già capito che la Donna ha più possibilità e libertà di movimento del Re.



Torre

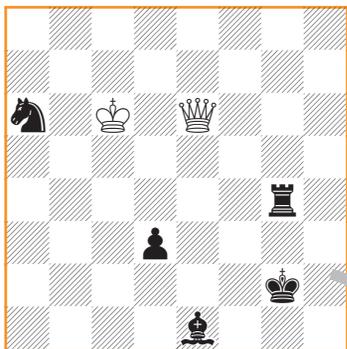


Esercizio – Metti la Donna nella casella d'angolo. Conta tutte le caselle in cui puoi muoverla.



Risposta – La Donna può andare in tutte le caselle lungo le linee indicate. Sono 21. Se incontra un pezzo del suo colore, non può oltrepassarlo. Ma se il pezzo è del colore avversario, lo può catturare.

Esercizio – Quali pezzi può catturare la Donna bianca?

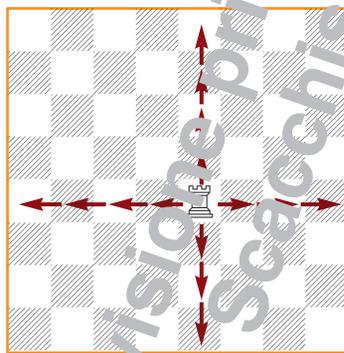


Alfiere

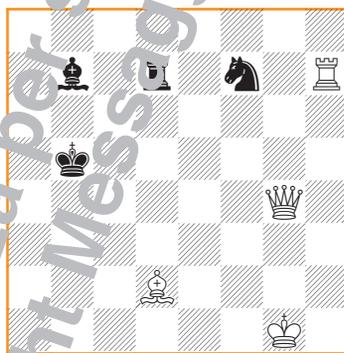
Risposta – La Donna può catturare la Torre o l'Alfiere di colore nero. Non può invece catturare il Cavallo, perché non può scavalcare il suo Re, né il Pedone, perché non si trova in una delle sue traiettorie.

La Torre

Anche la Torre può muoversi di quante caselle vuole, ma soltanto in orizzontale e in verticale. A differenza della Donna, quindi, la Torre non può muoversi lungo le diagonali.



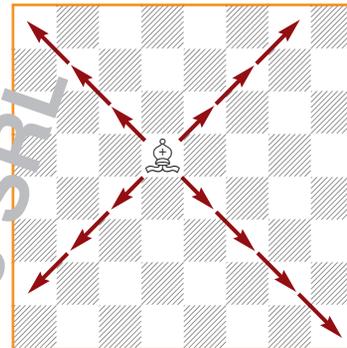
Esercizio – Tocca al Nero muovere. Quali pezzi può catturare con la sua Torre?



Risposta – Può catturare solo l'Alfiere bianco.

L'Alfiere

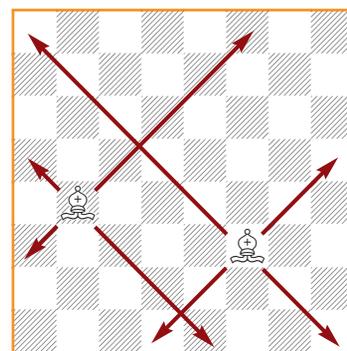
Anche il movimento dell'Alfiere è molto facile. Questo pezzo si muove solamente in diagonale.



Come la Donna e la Torre può fare spostamenti brevi o lunghi e catturare i pezzi avversari che si trovano sulla sua strada.

All'inizio della partita ogni giocatore dispone di un Alfiere che si muove sulle caselle nere e uno che si muove lungo le caselle bianche.

Ogni Alfiere è destinato a muovere per sempre sulle diagonali di un solo colore.



Prova a muovere i due Alfiere: uno resterà sempre su caselle bianche e l'altro sempre su caselle nere.

Libertà di cattura

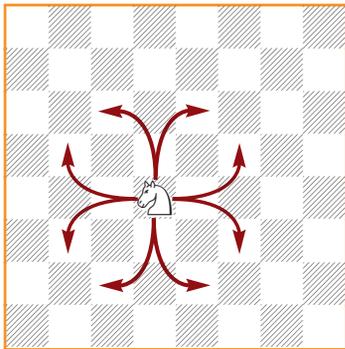
Negli scacchi ogni pezzo può prendere (o catturare) qualsiasi pezzo avversario, escluso il Re. Tieni presente che quando puoi catturare un pezzo del tuo avversario non sei obbligato a farlo, puoi anche scegliere una mossa normale.



Cavallo

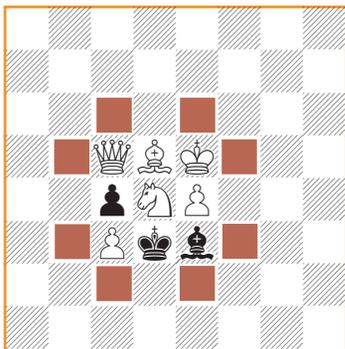
Il Cavallo

Ecco un pezzo molto simpatico, ma con un movimento un po' bizzarro. Il Cavallo si muove di due passi in avanti, indietro o di lato e poi "svolta" di un altro passo a destra o a sinistra.

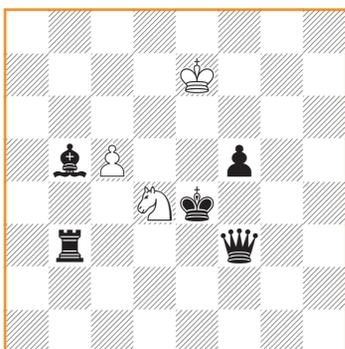


Si può anche dire che il Cavallo, quando muove, fa prima un passo di Torre e poi un passo di Alfiere.

Il Cavallo è l'unico pezzo che può scavalcare gli altri pezzi, sia quelli del suo colore che quelli dell'avversario.



In questa posizione il Cavallo bianco è circondato da altri pezzi bianchi e neri, ma, come un cavallo vero, può saltare e raggiungere ciascuna delle 8 caselle indicate.



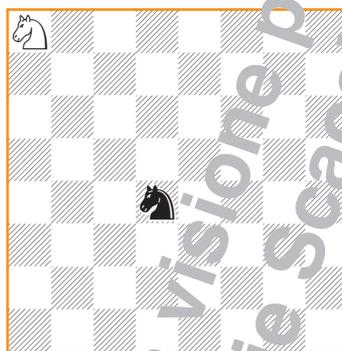
Come tutti gli altri pezzi, un Cavallo può catturare un avversario che si trova nella sua casella di

arrivo. In questa posizione il Cavallo può catturare uno dei seguenti pezzi neri: Donna, Pedone, Alfiere, Torre.

Hai notato che il Cavallo, muovendo, arriva sempre su una casella di colore opposto a quella di partenza? Da una casella bianca salta in una nera, e viceversa.

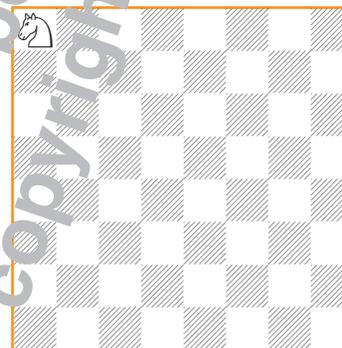
Esercitati sulla mossa del Cavallo tenendo presente quest'ultima osservazione. Così sarà più facile.

Esercizio – In quante caselle può muovere il Cavallo bianco? E il Cavallo nero?



Risposta – Il Cavallo bianco può scegliere soltanto tra 2 mosse, perché si trova nell'angolo; quello nero può scegliere tra 8 mosse possibili.

Esercizio – Metti un Cavallo all'angolo bianco in alto a sinistra. Quante mosse gli servono per raggiungere l'angolo opposto?



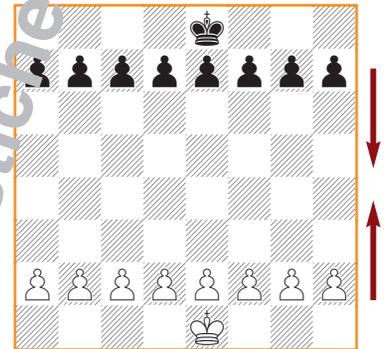
Risposta – Il numero minimo è di 6 mosse. I percorsi possibili sono svariati, prova da solo a trovarne almeno tre.

Il Pedone

Ed eccoci ai Pedoni, i pezzi più piccoli, ma anche più numerosi.

All'inizio della partita ce ne sono otto bianchi e otto neri, schierati in fila davanti ai propri pezzi.

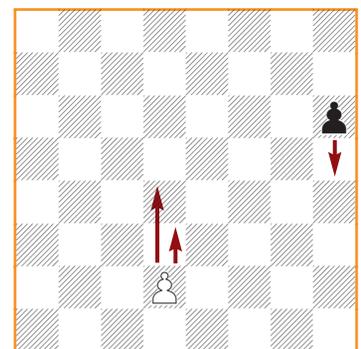
A differenza di tutti gli altri pezzi, i Pedoni muovono solo in avanti. Perciò i Pedoni bianchi nella figura muoveranno verso l'alto e quelli neri verso il basso.



Tieni presente che nei libri e nelle riviste si raffigura sempre la scacchiera immaginando che il giocatore con il Bianco stia in basso e quello con il Nero in alto.

Ti sembrerà strano, ma le regole sul movimento del Pedone sono più complicate di quelle che riguardano gli altri pezzi. Vediamole.

Il Pedone, piccolo com'è, avanza di un passo alla volta ma, quando si trova nella sua casella di partenza, se vuole può avanzare di due passi in una sola mossa.



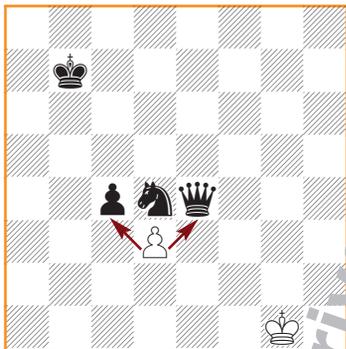
Il Pedone bianco può scegliere se avanzare di un passo o di due, perché si trova nella sua casella iniziale.

Il Pedone nero, invece, può soltanto avanzare di una casella.



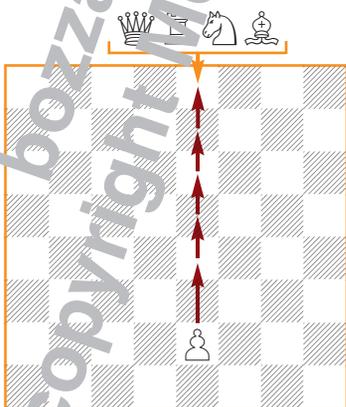
Pedone

Il Pedone può catturare i pezzi avversari, anche quelli più grandi e potenti. La cattura, per il Pedone, è però diversa dal suo movimento abituale. Infatti il Pedone cattura con un passo in diagonale, sia a destra che a sinistra.



Il Pedone bianco può catturare la Donna o il Pedone avversari, ma non il Cavallo che sbarrava il suo cammino. Se la mossa toccasse al Nero, il Pedone nero potrebbe catturare quello bianco, oppure proseguire la sua marcia in avanti.

Che cosa succede al Pedone quando arriva in fondo alla scacchiera e non può più proseguire la sua marcia? Poiché è riuscito a raggiungere questo traguardo sfuggendo alle minacce dei pezzi avversari (e magari catturandone lungo il tragitto) riceve una meritata ricompensa: si trasforma in un qualsiasi altro pezzo del suo stesso colore, escluso il Re.



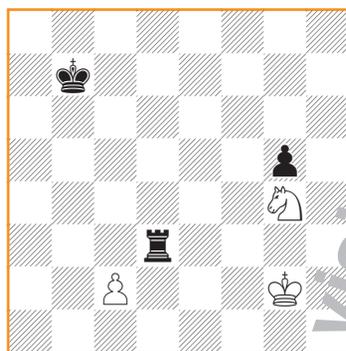
Il Pedone è l'unico pezzo degli scacchi che non può tornare indietro. Inoltre è l'unico che muove in un modo e cattura in un altro.

Il Pedone è anche l'unico pezzo che può trasformarsi in un altro, con la Promozione.

Il giocatore toglie il Pedone dalla scacchiera e al suo posto mette una Donna, un Cavallo, un Alfiere o una Torre. Di solito viene scelta la Donna perché è il pezzo più forte.

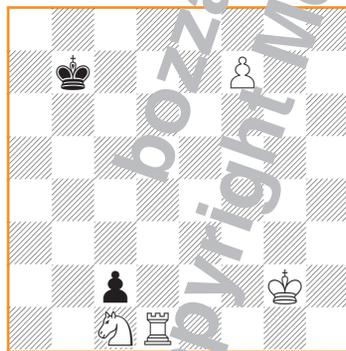
Dopo una lunga marcia il Pedone bianco è giunto alla «promozione». Promozione è la parola precisa con cui indichiamo questa mossa speciale. Ricorda che il giocatore può porre al posto del Pedone uno qualsiasi dei pezzi, anche se tutti quelli dello stesso tipo sono ancora in gioco. Così può capitare di avere anche due Donne, magari addirittura tre!

Esercizio – Quali possibilità di movimento, o di cattura, ha il Pedone bianco? E quello nero?



Risposta – Il Pedone bianco può avanzare di uno o di due passi, oppure catturare la Torre nera occupando il suo posto. Il Pedone nero non ha alcuna possibilità di movimento.

Esercizio – Il Pedone bianco può promuovere? E quello nero?



Risposta – Il Pedone bianco può promuovere compiendo l'ultimo passo in avanti. Anche quello nero può promuovere, perché catturando la Torre bianca arriva in fondo al suo cammino.

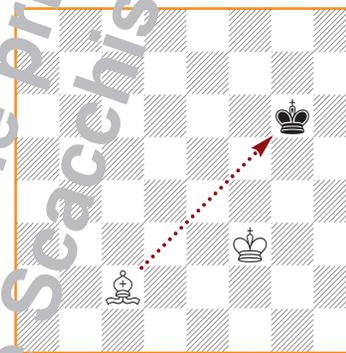
Scacco al Re e Scacco Matto

Ora che hai imparato a muovere tutti i pezzi, vediamo cosa devi fare per vincere una partita. Negli scacchi tutto dipende dal Re.

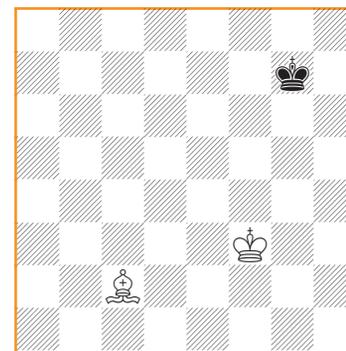
Catturare tutti gli altri pezzi dell'avversario può servire soltanto ad indebolire il suo schieramento, ma finché non obblighiamo alla resa «Sua Maestà», il gioco continua e può anche riservare delle sorprese.

Lo Scacco al Re

Quando un pezzo attacca il Re avversario si dice che è «Scacco al Re».



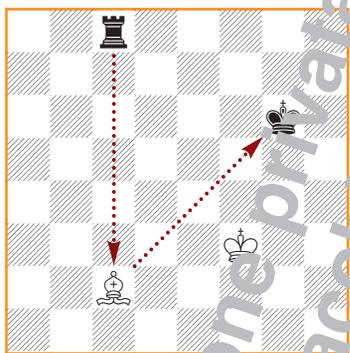
Ecco un esempio di Scacco al Re: l'Alfiere bianco minaccia il Re nero. Questi deve assolutamente sfuggire dalla cattura. In questo caso bisogna muovere il Re su una casella fuori dalla diagonale dell'Alfiere, come nella figura che segue, e la partita prosegue normalmente.



Fino a quando il Re ha una possibilità di salvezza la partita deve continuare. Non è permesso catturare il Re se, per distrazione, l'avversario non si è accorto dello Scacco. Per questo molti giocatori dicono sempre: «Scacco!» quando

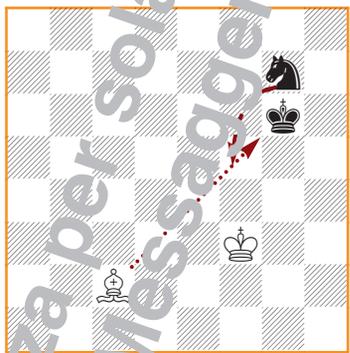
con una loro mossa attaccano il Re nemico. Così l'avversario sa che deve difendersi, e lo può fare in tre modi diversi.

Hai già visto il modo più semplice, che consiste nello spostare il Re. Un altro sistema, spesso più conveniente, consiste nel catturare il pezzo avversario che ha dato lo «Scacco».



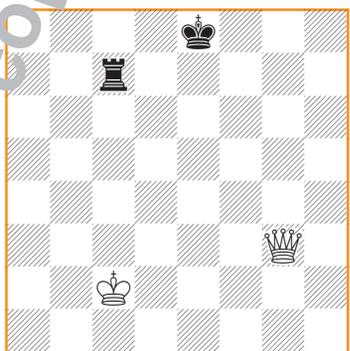
La Torre nera può catturare l'Alfiere che dà Scacco al Re.

Il terzo modo è quello di parare lo Scacco frapponendo un altro pezzo.



Il Cavallo nero protegge il suo Re sbarrando la traiettoria dell'Alfiere.

Esercizio – In quali modi il Bianco può difendersi dallo Scacco?

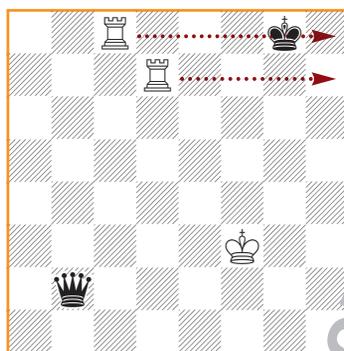


Risposta – In tre diversi modi,

a sua scelta: 1) sposta il Re dalla traiettoria della Torre; 2) la Donna bianca cattura la Torre; 3) la Donna bianca si mette davanti al Re, proteggendolo.

Lo Scacco Matto

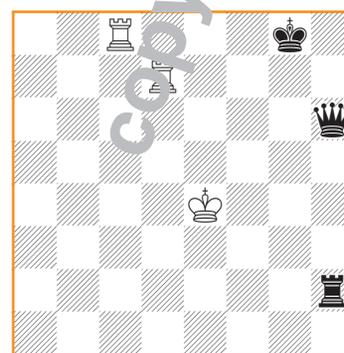
Così succede se il Re non ha alcun modo di sfuggire allo «Scacco»? Se non c'è nessuna difesa possibile? In tal caso il Re subisce lo «Scacco Matto», ciò significa che ogni mossa è inutile, non c'è via di salvezza.



In questo caso, il Re nero non ha via di scampo e la partita è finita. Ha vinto chi ha dato lo «Scacco matto» e ha perso chi è costretto a dichiarare la resa del proprio Re.

Trovare la mossa che dà lo Scacco Matto, cioè la vittoria della partita, non è sempre facile. Anche un solo Pedone può dare Scacco Matto. A volte la soluzione è davvero imprevedibile, perciò bisogna allenarsi, ed imparare ad usare la fantasia.

Esercizio – In una di queste due posizioni il Nero ha perso per Scacco Matto, nell'altra può ancora difendersi. Sai dire in quale delle due non è Scacco Matto e indicare la mossa difensiva del Nero?

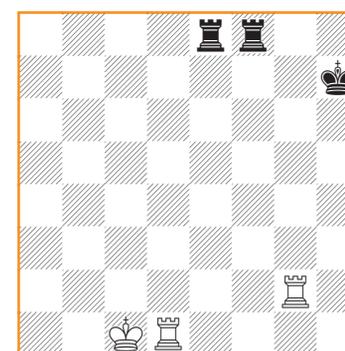


Risposta – Nella prima posizione la Donna nera può parare lo Scacco, frapponendosi tra il Re e la Torre, quindi è solo Scacco al Re e la partita continua.

Nella seconda posizione i Cavallo ed il Re bianchi non lasciano scampo al Re nero: è Scacco Matto e il Bianco ha vinto la partita.

«Scacco al Re» e «Scacco Matto» sono due regole importanti sulle quali conviene esercitarsi il più possibile.

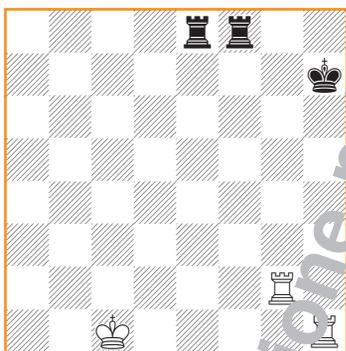
Esercizio – Nelle due posizioni che seguono il Bianco con una sola mossa può dare Scacco Matto. Come?



Risposta – Nella prima posizione il Bianco può dare Scacco Matto muovendo la Donna.

Nella seconda le Torri bianche realizzano un tipico scacco

matto. Le due figure che seguono presentano le soluzioni.

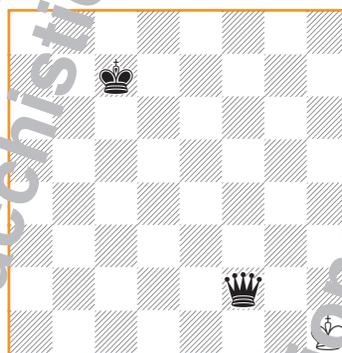


La partita è Patta anche quando sulla scacchiera restano solo i due Re con un Alfiere oppure un Cavallo, perché questi pezzi, da soli, non sono in grado di dare lo Scacco Matto.

Vi sono inoltre altri cinque casi di Patta, secondo il regolamento. Vediamoli uno ad uno.

Patta per Stallo

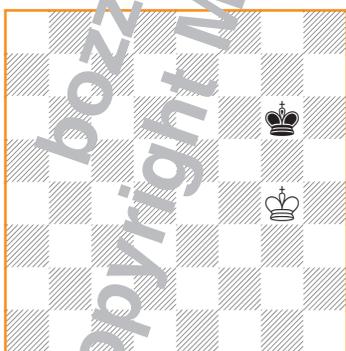
Questo è un caso di patta molto importante.



Partita Patta

Può succedere che in una partita nessuno dei due riesce a dare lo Scacco Matto ed allora la partita viene dichiarata «Patta», cioè pari. In tal caso non c'è né un vinto né un vincitore.

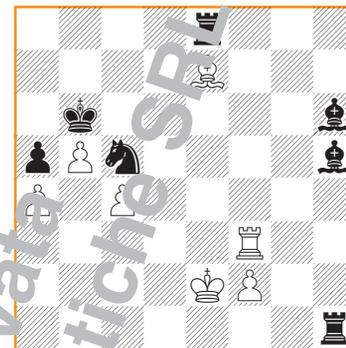
Il caso di Patta più semplice si ha quando tutti i pezzi bianchi e neri vengono catturati e sulla scacchiera rimangono solo i Re.



Lo Scacco Matto è impossibile, poiché un Re non può attaccare il Re avversario senza esporsi lui stesso. Questo non è consentito dal regolamento: il Re non può mai esporsi volontariamente alla cattura. Se, per distrazione, ciò dovesse avvenire, la mossa va rifatta e la partita prosegue.

Basta una piccola differenza e non è più Stallo: qui il Bianco può muovere il suo Pedone, perciò la partita continua normalmente.

Esercizio – La mossa è al Bianco; secondo te è Patta per Stallo?



Risposta – Sì, sembra incredibile ma è proprio Stallo, e quindi Patta. Infatti il Bianco non può muovere nessun pezzo: il Re è completamente immobilizzato, ma non è sotto Scacco; la Torre bianca non può muoversi, perché altrimenti lascerebbe esposto alla cattura il Re e questo, come abbiamo detto, non è mai consentito; l'Alfiere non può muoversi per lo stesso motivo; tutti i Pedoni bianchi sono bloccati.

Si capisce che lo Stallo è l'ultima speranza di salvezza per il giocatore in difficoltà.

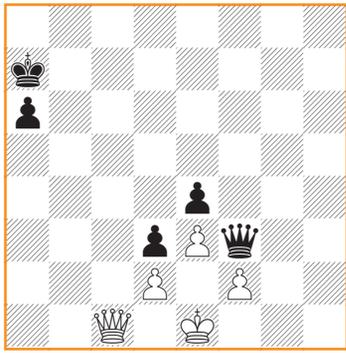
Patta per ripetizione

Quando in una partita si ripetono per almeno tre volte le stesse mosse, sia da parte del Bianco che da parte del Nero, oppure si ripete per tre volte (anche non consecutive) la stessa identica posizione, uno dei due giocatori può richiedere la Patta e l'altro la deve accettare.

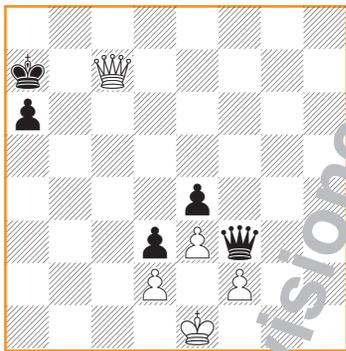
Scacco Perpetuo

Il caso più frequente di «Patta per ripetizione» si ha quando uno dei giocatori dà continuamente Scacco al Re avversario, e la stessa situazione si ripete all'infinito.

Naturalmente, lo «Scacco Perpetuo» conviene soltanto al giocatore in svantaggio.



In questa posizione il Nero minaccia lo Scacco Matto, ma muove il Bianco che può ancora dare Scacco al Re...



Il Re nero è sotto Scacco e deve muovere nell'angolo, ma il Bianco continua a dare Scacco e il Re nero deve tornare al punto di partenza. Per esempio.



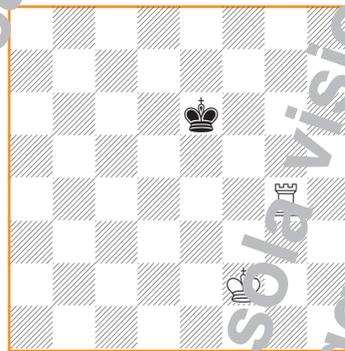
Come si vede, il Bianco potrebbe dare Scacco al Re all'infinito, perciò, se vuole, può richiedere che la partita venga dichiarata Patta per Scacco Perpetuo.

Anche nel caso dello Scacco Perpetuo non bisogna fare confusione con lo Scacco Matto: la differenza è che il Re sotto scacco non si trova sotto un attacco decisivo, ma è solo costretto a scappare in continuazione.

Regola delle 50 mosse

Quando trascorrono 50 mosse del Bianco e altrettante del Nero senza muovere un Pedone e senza che nessuno dei due catturi un pezzo avversario, allora, su richiesta di uno dei due giocatori, la partita viene dichiarata Patta.

Questa regola è molto importante quando rimangono sulla scacchiera soltanto i due Re e uno o due pezzi. In questi casi il giocatore in vantaggio deve riuscire a concludere con lo Scacco Matto entro il termine delle 50 mosse, altrimenti l'avversario si salva con la Patta. Pensiamo per esempio a cosa può succedere quando rimangono soltanto un Re e una Torre bianchi contro un Re nero.



Giocando bene il Bianco può dare lo Scacco Matto in circa venti mosse, costringendo il Re avversario al bordo della scacchiera.

Al Nero non resta che ripartire il conteggio delle mosse e, se riesce a sfuggire allo Scacco Matto per altre 10, ottiene la Patta.

Patta per Accordo

Si ha quando i due avversari capiscono di non poter vincere in nessun modo. Allora uno dei due può proporre la Patta, l'altro è libero di accettare o di rifiutare. In caso di rifiuto la partita continua normalmente.

Se per esempio i due giocatori restano con nient'altro che una Torre per ciascuno, l'unica possibilità di vittoria sarebbe data un errore grossolano, per cui non c'è niente di male ad accordarsi

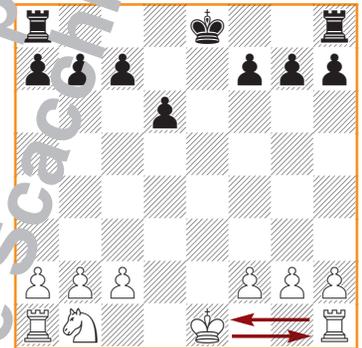
sportivamente per la Patta, anziché continuare a muovere le Torri senza alcun piano.

L'Arrocco

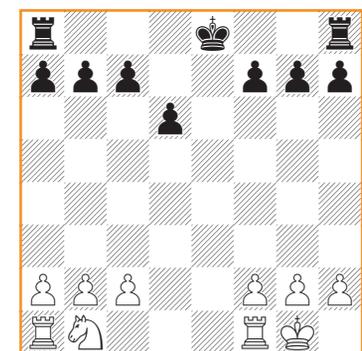
L'Arrocco è una mossa particolare, che si può fare una sola volta nel corso della partita e che serve a mettere al sicuro il proprio Re.

È l'unica mossa nella quale si muovono contemporaneamente due pezzi: il Re e la Torre.

Per poter muovere insieme il Re e la Torre è indispensabile che tutte le caselle tra i due pezzi siano libere.



In questa posizione si può fare l'Arrocco solo con il Re bianco e la Torre bianca a destra, ma non con la Torre bianca a sinistra, perché tra di essi c'è il Cavallo. Vediamo come si procede per arroccare: il Re bianco si sposta di due caselle verso destra, la Torre lo scavalca e si mette alla sua sinistra.

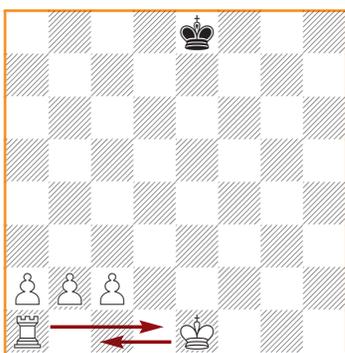


L'Arrocco è fatto!

Con una mossa così speciale hai spostato due pezzi!

Questo si chiama «Arrocco corto» perché la Torre fa due passi.

L'Arrocco si può fare anche con l'altra Torre. In tal caso si chiama «Arrocco lungo».

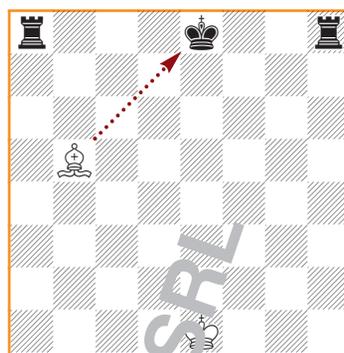


In questa posizione il Bianco può arroccare «lungo». Il Re si sposta sempre di due caselle, mentre la Torre fa tre passi e si posiziona alla sua destra.

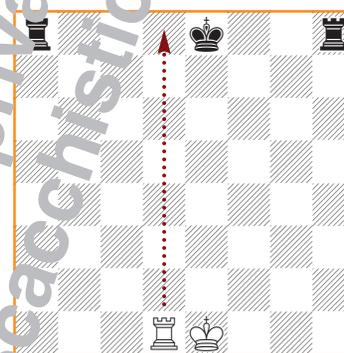


L'Arrocco non è sempre consentito; in alcune situazioni il regolamento lo vieta:

- quando il Re si trova sotto Scacco;
- quando il Re o la Torre sono già stati mossi in precedenza;
- quando un pezzo dell'avversario «attacca» la casella su cui deve passare il Re.

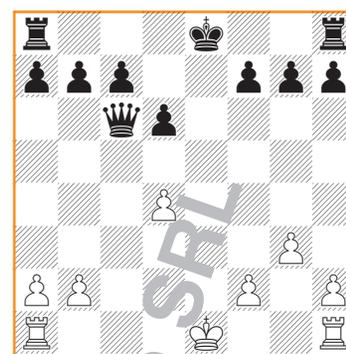


In questa posizione il Nero non può arroccare né corto né lungo, perché il suo Re è sotto Scacco.



In questo caso il Nero può fare solo l'Arrocco corto. L'Arrocco lungo gli è vietato, perché la Torre bianca attacca la casella a sinistra su cui dovrebbe passare il Re nero.

Esercizio – Muove il Bianco. Si può fare l'Arrocco corto? E quello lungo?

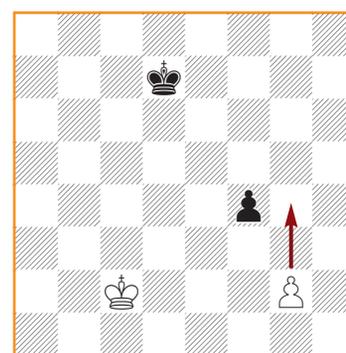


Risposta – Se il Re e la Torre del Bianco non sono mai stati mossi prima, si può fare l'Arrocco corto. (Il fatto che la Torre bianca si trovi sotto l'attacco della Donna nera non ha importanza, bisogna considerare solo le case le che riguardano il Re). L'Arrocco lungo è impossibile, perché il Re bianco verrebbe a trovarsi sotto Scacco.

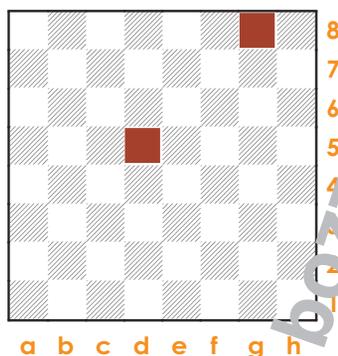
L'Arrocco è utile in molte situazioni, dopo le mosse iniziali della partita con le quali solitamente si portano in gioco i Cavallo e gli Alfieri. Un Re arroccato è più al sicuro, meno esposto agli attacchi dei pezzi avversari se ha davanti a sé alcuni pedoni che lo proteggono, mentre la Torre si porta in una posizione migliore per entrare in gioco.

La cattura «en passant»

In italiano si dice «al varco», cioè al passaggio. È un tipo di cattura che riguarda i Pedoni, ed è consentita solo in certi casi.



Il Pedone bianco, trovandosi ancora nella casella di partenza,



La notazione scacchistica

Per poter «leggere» le partite di scacchi nei libri e nelle riviste si usa un linguaggio speciale, chiamato «notazione delle mosse». Ogni casella della scacchiera ha un «nome» composto da una lettera e da un numero: a2, g7, e4 eccetera. È come la battaglia navale: le verticali sono indicate con le lettere e le orizzontali con i numeri. La casella che si trova sulla verticale «g» e sull'orizzontale «8» si chiama «g8». La casella che si trova sulla verticale «d» e sull'orizzontale «5» si chiama «d5». Una mossa viene descritta con l'iniziale del pezzo che muove e la casella d'arrivo. Per esempio, Rf2 significa che il Re muove in f2; Dn8 significa che la Donna va alla casella d'angolo h8. Per le mosse di Pedone non si scrive l'iniziale, ma solo la casella di arrivo: c4 è la mossa di un Pedone che avanza in c4.

Quando si cattura un pezzo si aggiunge il segno «x»: per esempio, Cxd6 significa che il Cavallo cattura un pezzo avversario in d6. Quando una mossa è anche Scacco al Re si aggiunge il segno «+», per esempio: Ab5+. L'Arrocco corto si scrive: O-O mentre l'Arrocco lungo si scrive: O-O-O. La promozione di un Pedone si indica con il segno «=»: e8=D significa che il Pedone è stato mosso da e7 ad e8 e si è trasformato in Donna. La prima mossa di una partita ha ovviamente il numero 1, la seconda il numero 2 e così via.