

Partida erdian gaudenean eta txirrina jotzen badu, badakigu nola idatzi pieza guztien kokalekua hurrengo egunean partida jarraitzeko, baina arazotxo batzuk izan ditzakegu; adibidez, nori tokatzen zaio mugitzea edo endroke egiteko eskubidea dugun...

Bigarren dokumentotxo hau irakurriko dugu kontu horiek guztiak argitzeko asmoz.

Behin pieza guztien kokalekua idatzita izanda, hasiko gara partidaren beste ezaugarri hauek apuntatzen, ezaugarri bakoitza hutsune edo espazio batez bereizten delarik.

1.- **Txanda**, hau da, nori egokitzen zaio hurrengo egunean mugitzeko lehenengoa izatea.

"z" zuriei tokatzen bazaie edo "b" beltzen txanda bada. Adibidez: .../1.go lerroa/ Z (zuriei tokatzen zaie)

2.- **Endrokea**. Arestian aipatu bezala, hutsune edo espazio bat utziko dugu, eta hurrengo ezaugarria idatziko dugu, endrokearena alegia. Bakarrik idatziko ditugu oraindik partidan jolasteko posible diren endrokeak. E (zurien errege aldeko endrokea), D (zurien damaren aldekoa) e (beltzen endroke laburra) eta d (beltzen endroke luzea). Adibidez:

...1ngo lerroa/b Dr (kasu honetan oraindik zurien endroke luzea eta beltzen endroke motza burutu daitezke).

3.- **Igarotzean harrapatzea**. Aurkariari igarotzean harrapatzeko aukera izan dezan anotatzen dugu. Aurreko ezaugarritik bereizteko espazio bat utziko dugu. Gero, azken mugimenduan hasierako posizioan zegoen peoi batek bi eskakeren saltoa egin badu, zerbait idatziko dugu; bestela, gidoi labur bat jarriko dugu. Baina, zer idatzi behar dugu hasierako posiziotik peoi batek 2 eskakeko jauzia egin badu? Ba, pausatu gabe gelditu den eskakeren izena. Adibidez, c7-n zegoen peoi bat c5-era joan bada eta guk d5 dagoen peoi batekin igarotzean harrapatu nahi badugu, c6 idatziko dugu, hau da, erdiko eskakearen izena. Beste adibide bat: ...1ngo lerroa/z Eded f6 (kasu honetan beltzen mugimendua f7-f5 izan da, eta guk b5 edo e5-eko peoi batekin harrapatu dugu; gure peoia f6-ra joango da, beraz).

4.- **Tablak lortzekoa**. Lege batek dio 50 mugimendutan ez bada ezertxo ere jan edo ez bada peoirik mugitu, tablak izango direla. Beraz, aipatutako legea errespetatu ahal izateko jarri behar da datu hau. Horrenbestez, zenbat mugimendu gertatu diren azken kapturatik edo peoi baten mugimendutik idatzi behar da.

5.- Partidaren mugimenduen kopurua. Azken datua partidaren mugimenduen zenbaki kopuruaz mintzo da. Hasierako posiziorako 1 balioa emango zaio, eta beltzek mugitzen duten bakoitzagatik 1 batuko zaio.

Oroitu xake programak normalean ingelesez eginak daudela, eta hauetan partida baten posizio bat sartu nahi baduzu, ingeleseko inizialak erabili behar dituzula. Gure adibidean,

Euskaraz:

g1a2dlg/pppp3p/2z4z/3P4/e3P3/1ZP1A3/PP2D1pP/G5E1 z - - 9 18

Ingelesez:

r1b2qlr/pppp3p/2n4n/3P4/k3P3/1NP1B3/PP2Q1pP/R5K1 w - - 9 18

Adibideak

Hasierako posiziorako FEN notazioa:

gzadeazg/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/GZADEAZG T EDed - 0 1

Eta lehenengo mugimenduaren ondoren 1. e4:

gzadeazg/pppppppp/8/8/4P3/8/PPPP1PPP/ GZADEAZG b EDed 3 0 1

Eta honen ondoren 1. ... c5:

tcadract/pp1ppppp/8/2p5/4P3/8/PPPP1PPP/TCADRACT b RDrd c6 0 2

Honen ondoren, berriz 2. Cf3:

tcadract/pp1ppppp/8/2p5/4P3/5C2/PPPP1PPP/TCADRA1T n RDrd - 1
2