

la notation FEN

Cette notation date du XIX^e siècle et a été inventée par le journaliste écossais David Forsyth. Son système de notation a été implémenté dans des logiciels à l'initiative de Steven Edwards afin de pouvoir communiquer sur Internet en adressant le plus simplement du monde, par l'utilisation de 6 champs et de caractères latins, une position survenue dans une partie d'échecs.

Cette notation est appelée "Forsyth-Edwards Notation" – en abrégé FEN. C'est devenu un standard descriptif.

Définitions

Un enregistrement FEN se compose d'un ensemble de caractères latins dont 5 espaces blancs. L'espace blanc est un séparateur entre deux champs.

les six champs sont les suivants : disposition, couleur du trait, possibilités de roque, cible, compteur et numéro du coup.

Conventions : elles seront signalées par un © et ne pourront être rejetées.

Champ disposition

L'échiquier sera décrit par les rangées disposées dans l'ordre suivant et chacune d'entre elles sera séparée de la suivante par le symbole "/" :

rg8/rg7/rg6/rg5/rg4/rg3/rg2/rg1

Les pièces de chaque rangée seront citées depuis la case a jusqu'à la case h ©.

Les pièces blanches sont représentées par des majuscules parmi les caractères suivants ("PNBRQK") et les pièces noires par les minuscules ("pnbrqk"), dans l'ordre de lecture. Les cases vides sont représentées par un 1. Si plusieurs cases adjacentes sont vides, on indique alors le nombre de cases vides ©.

Un échiquier vide est donc représenté ainsi : 8/8/8/8/8/8/8/8

La position de départ se note rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR

Champ couleur du trait :

Le trait est représenté par une minuscule w ou b selon que ce soient les blancs ou les noirs qui l'ont.

Champ possibilités de roques :

0-0 blanc : K

0-0-0 blanc: Q

0-0 noir : k

0-0-0 noir : q

On a donc 1 à 4 positions possibles. On respecte l'ordre indiqué ci dessus.

Si personne ne peut roquer, on indique "-".

Champ cible :

Si un pion se meut de deux cases, la cible est la première case qu'il traverse.

Dans tous les autres cas, on indique "-". Témoin de prise e.p.



Champ compteur :

Il indique le nombre de mouvements effectués depuis la dernière prise ou le dernier mouvement de pion.

Champ numéro du coup :

Il démarre à 1 et change chaque fois que les noirs ont joué leur coup.

Exemples :

FEN d'une partie après le premier coup des Blancs 1. e4:

```
rnbqkbnr/pppppppp/8/8/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR b KQkq e3 0 1
```

cela devient après 1. ... c5:

```
rnbqkbnr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/8/PPPP1PPP/RNBQKBNR w KQkq c6 0 2
```

Et si les Blancs répondent 2. Nf3:

```
rnbqkbnr/pp1ppppp/8/2p5/4P3/5N2/PPPP1PPP/RNBQKB1R b KQkq - 1 2
```

Imaginons une position où les deux Rois sont sur leur case de départ après le 38ème coup des Noirs et que la dernière prise ait eu lieu il y a 5 demi-coups, avec un Pion en e2

```
4k3/8/8/8/8/4P3/4K3 w - - 5 39
```

