

## D002 – Les symboles utilisés dans l'analyse des parties

Les logiciels d'analyse de parties d'échecs utilisent différents symboles pour matérialiser le résultat de l'analyse des coups joués.

Après un coup joué on peut rencontrer des coups calculés par le logiciel et qui sont entre parenthèse [ --- xxx ---].

[ 9...Ch5 10.Fe3 ]

Il s'agit d'une variante qui est potentiellement au moins aussi valable que le coup qui a été joué. Ici au coup 9 les Noirs auraient pu jouer ... Ch5

[ ♞26...e5!?? ]

Le demi-cercle signifie que cette variante est à coup sûr plus valable que le coup qui a été joué. Ici au coup 26 les Noirs auraient mieux fait de jouer ... e5

Les symboles immédiatement placés après les coups joués :

!!	coup brillant
!	bon coup
!?	coup intéressant
?!	coup douteux
?	mauvais coup
??	erreur
+ -	Les Blancs ont un avantage décisif
+/-	les Blancs ont un avantage certain <span style="color: red;">le symbole se présente en fait verticalement avec le pus au-dessus</span>
+/=	les Blancs ont un petit avantage
=	la position est égale entre les Blancs et les Noirs
- +	les Noirs ont un avantage décisif
-/+	les noirs ont un avantage certain
-/=	les Noirs ont un petit avantage

On peut aussi avoir une pondération placée derrière un coup joué.

Précédé d'un + l'avantage en point est pour les Blancs

si tous les coups qui suivent sont joués à l'optimum !

Précédé d'un - l'avantage en point est pour les Noirs

**(+ 0.30) (-9,70) Nota :** une valeur inférieure à 0.30 est peu significative