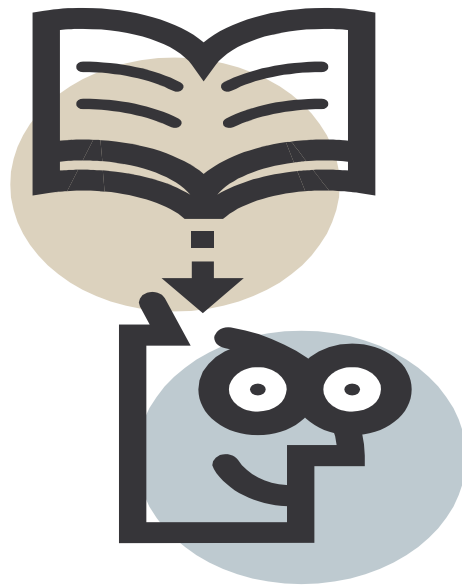


LEXIQUE DES ECHECS



S O M M A I R E :

Matière	page
Couverture	1
Sommaire	2
A	3
B	7
C	9
D	15
E	18
F	23
G	27
H	28
I	29
J	31
K	32
L	33
M	34
N	41
O	43
P	45
Q	52
R	53
S	57
T	59
U	64
V	65
Z	66

- A -

À dame (aller ~) :

voir [aller à dame](#).

Abrégée (notation algébrique ~) :

ensemble de conventions suivant lesquelles on note un coup ou une partie comme dans la [notation algébrique](#), mais sans mentionner la case de départ du mouvement.

Abandonner :

concéder la victoire dans une position où, contre un jeu correct, on sait ne plus pouvoir gagner ou faire [nulle](#).

Absolu (clouage ~) :

voir [clouage](#).

Actif :

se dit d'un coup, d'une variante, d'une pièce, d'une position ou d'un style de jeu agressif.

Ad libitum (ou *ad lib.*) :

locution latine signifiant « au choix » et utilisée en contexte échiquéen pour signifier un coup réglementaire, n'importe lequel, au choix.

Adouber :

action qui consiste à mieux placer sur sa case un pion ou une pièce mal centrée, qu'on annonce en disant « j'adoube » et qui soustrait temporairement le locuteur à la règle « [pièce touchée, pièce jouée](#). »

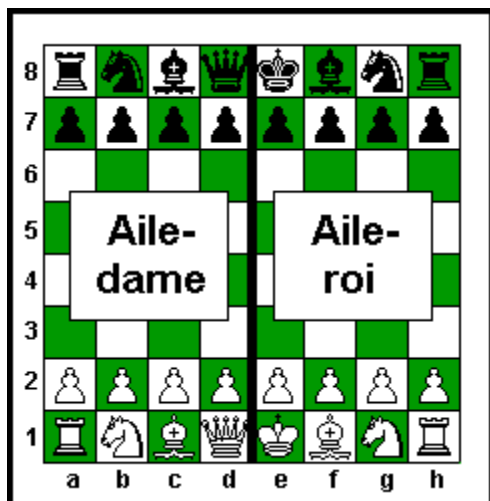
Agression (ou coup agressif) :

voir [coup agressif](#).

Aile dame :

moitié de l'échiquier où les dames sont situées lors de la position initiale et qui comporte les colonnes « a », « b », « c » et « d ».

Les ailes de l'échiquier



Aile roi :

moitié de l'échiquier où les rois sont situés lors de la position initiale et qui comporte les colonnes « e », « f », « g » et « h ».

AJEC :

acronyme de l'*Association des joueurs d'échecs par correspondance*.

Ajournement :

pause réglementaire accordée aux joueurs entre deux sessions d'une même partie. Elle dure généralement d'une heure à quatre jours et est surtout employée dans les grands tournois et opens. Au moment de l'ajournement, le joueur au trait, au lieu de jouer son coup, le note, le met sous pli et remet l'enveloppe à l'arbitre qui, lors de la [reprise](#), ouvre l'enveloppe, joue le coup inscrit et met la pendule du joueur en marche.

Algébrique (notation ~) :

voir [notation algébrique](#).

Aller à dame :

se dit d'un pion en marche vers sa [case de promotion](#).

Analyse :

étude détaillée d'une [position](#), réelle ou fictive, pour y trouver la meilleure suite de coups.

Analyse *post mortem* :

analyse de la partie par les deux joueurs une fois celle-ci terminée.

Anastasia (mat d' ~) :

voir [mat d'Anastasia](#).

Anderssen (mat d' ~) :

voir [mat d'Anderssen](#).

LEXIQUE DES ECHECS

Appariement :

couplage de deux adversaires lors d'une ronde de tournois.

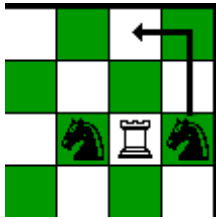
Arabique (mat) :

voir [mat des arabes](#).

Assistance mutuelle :

manoeuvre qui consiste à loger une pièce sur une case de façon à ce qu'elle en protège une autre qui, à son tour, la protège.

Exemple d'assistance mutuelle



La tour blanche attaque simultanément deux cavaliers noirs non protégés.

En jouant 1...Ch6-g8, les cavaliers noirs parviennent à se protéger l'un l'autre.

Les cavaliers noirs s'assistent mutuellement.

Assistance mutuelle indirecte :

manoeuvre impliquant deux [pions passés](#) non [liés](#) contre un [roi dépouillé](#) et qui consiste à mouvoir ces pions de façon à ce que le roi adverse ne puisse en capturer un sans permettre à l'autre d'[aller à dame](#). La manoeuvre fait que les pions se protègent à distance ; d'où le nom d'assistance mutuelle « indirecte ». Ce type d'assistance se produit dans trois cas précis : 1) lorsque deux pions passés sont séparés par une seule colonne et que le plus avancé n'est pas attaqué par le roi adverse ; 2) lorsque le roi adverse est entre deux pions passés situés sur leurs cases initiales ; 3) lorsque le roi adverse est sur la même traverse que deux pions passés séparés par trois colonnes ou plus.

Exemple d'assistance mutuelle indirecte

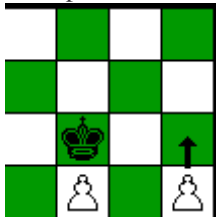


Image 1: Le roi noir menace de prendre le pion en f5.

En jouant 1. h5-h6, les blancs protègent ce pion en menaçant d'aller rapidement à dame avec le pion « h » si le roi prend en f5.

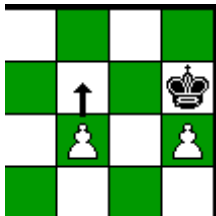


Image 2: Et après 1... Rf6-f7, un coup du roi blanc, 2... Rf7-g8, 3. f5-f6 et 3... Rg8-h7, c'est au tour du pion « f » de protéger son copain en avançant de f6 à f7.

Les pions s'assistent mutuellement à distance.

Attaquant :

pion ou pièce qui met une unité adverse en prise.

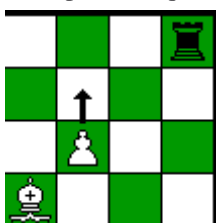
Attaque :

coup mettant une unité adverse en prise. [Remarque : on attaque un pion ou une pièce, mais on [contrôle](#) une case.]

Attaque à la découverte :

manoeuvre qui consiste à désobstruer la [ligne de tir](#) d'une [pièce à longue portée](#) de son camp pour mettre en prise une unité adverse.

Exemple d'attaque à la découverte



La tour noire se trouve sur la même diagonale que le fou blanc, mais n'est pas attaquée par lui en raison du pion, qui obstrue la ligne de tir du fou.

En jouant 1. f6-f7, les blancs libèrent la puissance active du fou et menacent de prendre la tour noire au coup suivant.

Ils ont effectué une attaque à la découverte.

LEXIQUE DES ECHECS

Attaque à sens unique :

cas où l'attaquant n'est pas lui-même attaqué par le pion ou la pièce qu'il attaque. (Ex. : lorsqu'un pion met en prise un cavalier ou une tour adverse.)

Attaque de minorité :

poussée d'un ou de deux pions vers un groupe de pions adverses plus nombreux.

Attaque double :

manoeuvre impliquant le mouvement d'un pion ou d'une pièce qui, rendue à sa case d'arrivée, met simultanément en prise deux unités du camp adverse.

Exemple d'attaque double



Le fou et le cavalier noirs ne sont nullement en prise.

En jouant 1. Rf5-g6, les blancs viennent les attaquer tous les deux en même temps avec la même pièce.

Les blancs ont effectué une attaque double.

Attaque Pillsbury :

attaque contre le roi noir, rendue possible par l'absence du [cavalier-roi](#) noir, la possibilité d'une intervention rapide de la dame blanche en g4 ou h5, la présence d'une tour blanche en h1, d'un fou blanc sur la diagonale ouverte b1-h7, d'un cavalier blanc en f3 et d'un pion blanc en h4 et caractérisée par les coups Fxh7+, Rxh7 et Cg5+.

Attaque rayons X :

manoeuvre qui implique un alignement de deux [pièces à longue portée](#) entre lesquelles se trouve un pion ou une pièce adverse et qui consiste, au moyen de la première, à attirer ce pion ou cette pièce sur une case qui se situe dans le prolongement de cet alignement, puis à l'y capturer au moyen de la deuxième. [Remarque : cette manoeuvre combine celles d'[attraction](#) et de [dégagement](#).]

Exemple d'attaque rayons X



Après avoir joué 1. Tf7-f8+, la tour blanche sera bien sûr prise par la tour noire. Mais ce faisant, le rayon d'action de l'autre tour s'en trouvera du coup allongé, de sorte qu'une prise en f8 sera rendue possible. Ce qui crée l'impression que la tour en f5 exerçait un contrôle depuis le début sur la case f8, mais « à travers » la tour noire postée en f6.

D'où le nom de rayons X.

Attaque triple :

manoeuvre impliquant le mouvement d'une pièce qui, rendue à sa case d'arrivée, met simultanément en prise trois unités du camp adverse.

Exemple d'attaque triple



La dame blanche n'attaque encore rien.

Mais après 1. Df5-f6, elle met simultanément trois pièces noires en prise.

Ce genre de coup porte le nom d'attaque triple.

Attraction :

manoeuvre forçant un pion ou une pièce adverse à se rendre sur une case précise et en vue d'un objectif précis (la plupart du temps pour l'y prendre). [Remarque : l'attraction force un pion ou une pièce adverse à venir occuper une case précise, tandis qu'au contraire l'[écart](#) force un pion ou une pièce adverse à quitter sa case et donc à se déplacer vers une case quelconque.]

LEXIQUE DES ECHECS

Exemple d'attraction



Le roi noir ne peut plus bouger, mais aucune pièce blanche n'est encore en mesure de le mater. En jouant
1. Th5-h8+, les blancs forcent le roi à gagner le coin par 1... Rxh8, puis donnent le coup de grâce par
2. Tf5-f8 mat.

Avant de mater le roi noir, les blancs l'ont attiré au coin. D'où le nom d'« attraction ».

Avalanche de pions :

voir [marée de pions](#).

Avance de développement :

avantage du camp ayant moins de pièces encore sur leurs cases initiales.

Avantage :

supériorité d'un camp sur l'autre en raison d'un ou de plusieurs [déséquilibres](#).

Avantage (partie à ~) :

voir [partie à avantage](#).

Avant-poste :

case en territoire adverse sur laquelle on a logé une pièce ou sur laquelle il est possible d'en loger une (d'habitude un cavalier).

Avantage matériel :

supériorité d'un camp sur l'autre qui résulte du seul calcul de la valeur numérique des pions et des pièces en jeu, abstraction faite de leur emplacement sur l'échiquier [contrairement à l'avantage positionnel, qui tient obligatoirement compte de cet emplacement].

Avantage positionnel :

supériorité d'un camp sur l'autre qui résulte non du calcul de la valeur numérique des pions et des pièces en jeu, mais de leur emplacement sur l'échiquier [contrairement à l'avantage matériel, qui ne tient aucun compte de cet emplacement].

Aveugle (partie à l' ~) :

voir [partie à l'aveugle](#).

Aveugle (simultanée à l' ~) :

voir [simultanée à l'aveugle](#).

Avoir l'opposition :

voir [opposition](#).

-B -

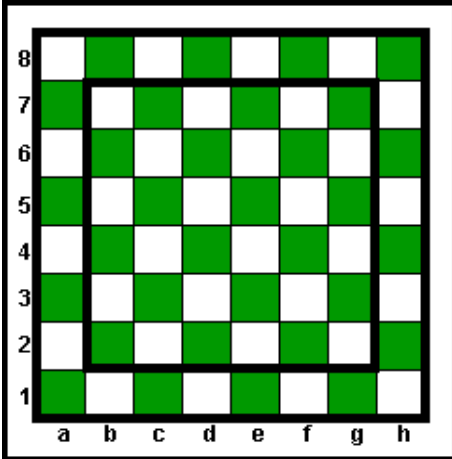
Baïonnette (attaque à la ~) :

attaque de flanc caractérisée par une avancée de deux cases des pions « b » ou « g ».

Bande :

colonne ou traverse de l'échiquier non précédée ou suivie d'une autre colonne ou traverse ; à savoir les colonnes « a » et « h », ainsi que les traverses « 1 » et « 8 ».

Les bandes de l'échiquier



Base :

extrémité d'une [chaîne de pions](#) qui est la moins avancée en territoire adverse ; l'autre extrémité étant la [tête](#).

Batterie :

duo de [pièces à longue portée](#) du même camp qui agissent de concert tout en se protégeant l'une l'autre.

Exemple de batterie



La dame et le fou blancs sont situés sur la diagonale a1-h8 et menacent dangereusement le roi noir.

Ils agissent tous deux dans la même direction tout en s'assurant une protection mutuelle.

Ce genre de duo porte le nom de « batterie ».

Berger (mat du ~) :

voir [mat du berger](#).

Blackburne (mat d' ~) :

voir [mat de Blackburne](#).

Blancs :

camp des pièces de couleur claire.

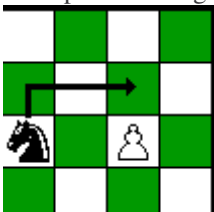
Blitz :

mot allemand qui veut dire « éclair » et qui sert à nommer les parties rapides jouées à la [pendule](#) (maximum 15 minutes pour jouer tous les coups).

Blocage :

manoeuvre qui consiste à loger une pièce devant un pion adverse pour l'empêcher d'avancer (la plupart du temps un cavalier).

Exemple de blocage



Le pion blanc menace de se rendre à dame assez rapidement si rien n'est fait pour l'en empêcher.

En jouant 1... Ce6-g7, les noirs postent leur cavalier devant le pion pour en stopper la marche.

Ils ont effectué un blocage.

LEXIQUE DES ECHECS

Bloqueur :

pièce logée devant un pion adverse pour en stopper la marche (la plupart du temps un cavalier).

Boden (mat de ~) :

voir [mat de Boden](#).

Bombe :

coup fort et inattendu.

Bon fou :

fou dont l'activité n'est pas gênée par ses propres pions, ceux-ci étant majoritairement sur des cases de couleur opposée à la sienne.

- C -

Cadence :

temps alloué aux joueurs pour disputer la totalité d'une partie (ex. : 60 min. chacun pour mater) ou pour jouer un nombre de coups déterminé au cours d'une même partie (ex. : 120 min. pour les 40 premiers coups). On distingue trois cadences de jeu principales : 1) les parties rapides appelées aussi « parties éclairs » ou « blitz », avec un temps inférieur à 15 minutes par joueur pour disputer la totalité d'une partie ; 2) les parties semi-rapides, où ce temps est entre 15 et 60 minutes ; et 3) les parties longues, où chaque joueur dispose de plus de 60 minutes. Les parties cadencées nécessitent l'usage d'une [pendule](#).

Caïssa :

nom de la Muse (ou Déesse) des échecs.

Calcul :

art d'élaborer et d'analyser mentalement des variantes.

Camp :

ensemble des pions et des pièces d'une même couleur. On distingue le camp des blancs et le camp des noirs, respectivement constitués des pièces claires et foncées.

Capture :

coup sur une case occupée par une unité adverse et entraînant le retrait de cette unité pour le reste de la partie. Dans la [notation algébrique](#), une capture est signifiée au moyen d'un « x ».

Carré magique du cavalier :

31	54	47	8	33	10	27	50
46	7	32	53	28	49	34	11
5	30	55	48	9	36	51	26
56	45	6	29	52	25	12	35
43	4	57	20	61	14	37	24
58	19	44		40	23	62	13
3	42	17	60	21	64	15	38
18	59	2	41	16	39	22	63

Suite de coups permettant à un cavalier de visiter chacune des 64 cases de l'échiquier sans jamais revenir sur la même. [Remarques : la somme des nombres répartis sur une même colonne ou une même traverse donne toujours 260 et il existe plus de 30 millions d'itinéraires du genre.]

Exemple de « carré magique du cavalier »

Certains se sont exercés à en retenir un itinéraire du genre par coeur. Y arriveriez-vous ?

Carré (règle du ~) :

voir [règle du carré](#).

Case :

chacun des 64 petits carrés clairs ou foncés de l'échiquier.

Case claire :

chacun des 32 petits carrés de l'échiquier de couleur claire.

Case de fuite :

case sur laquelle un roi mis en prise peut se rendre pour parer à l'échec. [Remarques : il s'agit forcément d'une case qui est contiguë à la sienne, qui n'est pas occupée, et qui n'est pas contrôlée par un pion ou une pièce adverse. Un roi au coin dispose d'un maximum de 3 cases de fuite ; à la bande le nombre s'élève à 5, et au centre à 8.]

Case de promotion :

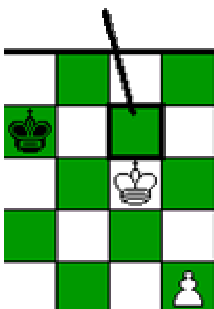
case où se termine la marche d'un pion [se rendant à dame](#) et sur laquelle il se transforme immédiatement et obligatoirement en une dame, une tour, un fou ou un cavalier de son camp.

Case efficace :

case que le roi doit réussir à occuper pour assurer la [promotion](#) d'un [pion-tour](#). [Remarques : il s'agit toujours de la case qui est contiguë par le coin à la [case de promotion](#). Pour les blancs, il s'agit de la case b7 pour le pion-tour-dame, et de la case g7 pour le pion-tour-roi. Pour les noirs, il s'agit respectivement des cases b2 et g2. La règle est que si le roi réussit à occuper cette case, son pion est assuré de se [rendre à dame](#) sans être capturé au coup suivant ; dans le cas contraire, la partie se soldera par la [nulle](#).]

Explications sur la « case efficace »

« case efficace »



Ce pion-tour ne peut se rendre à dame sans être escorté par son roi.

Les blancs, au trait, réussissent à occuper la case g7 et assurent ainsi la promotion de leur pion sans se le faire prendre au coup suivant.

Les noirs, au trait, empêchent le roi blanc d'occuper la case g7, réussissent à empêcher la promotion du pion et font nulle.

LEXIQUE DES ECHECS

Case foncée :

chacun des 32 petits carrés de l'échiquier de couleur foncée.

Case forte :

case qu'une pièce peut occuper sans craindre d'être attaquée par un pion adverse.

Case initiale :

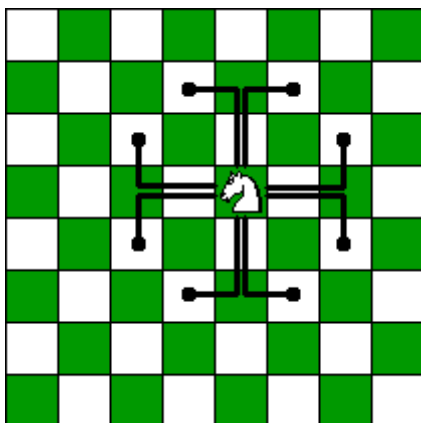
case sur laquelle un pion ou une pièce se trouve avant le début de la partie.

Cavalier :

pièce du jeu d'échecs figurée par une tête de cheval, représentée dans la [notation algébrique](#) par la lettre « C », valant approximativement 3 points, pouvant franchir n'importe quelle case occupée, et qui se déplace en « L », c'est-à-dire en s'éloignant horizontalement ou verticalement de sa case de départ de deux cases, puis en se rangeant d'une seule case



ensuite, mais de façon à ce que le déplacement total forme un angle droit. Le cavalier est une [pièce légère](#) capable de contrôler simultanément jusqu'à 8 cases et qui, lors d'un coup, passe d'une case claire à une case foncée, ou vice versa. Visualiser une explication schématique de la [marche des pièces](#). Visualiser un tableau comparatif sur la [valeur des pièces](#).

La marche du cavalier



À chaque « bond », le cavalier passe d'une case de couleur foncée à une case de couleur claire, et vice versa.

Tableau synthèse sur le cavalier

Nom de la pièce	Symbole graphique	Signification	Valeur
Cavalier	 ou  ou C	tête de cheval	3 points

Cavalier-dame :

cavalier qui dans la position initiale était à l'[aile dame](#). Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

Cavalier-roi :

cavalier qui dans la position initiale était à l'[aile roi](#). Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

Central (pion ~) :

voir [pion central](#).

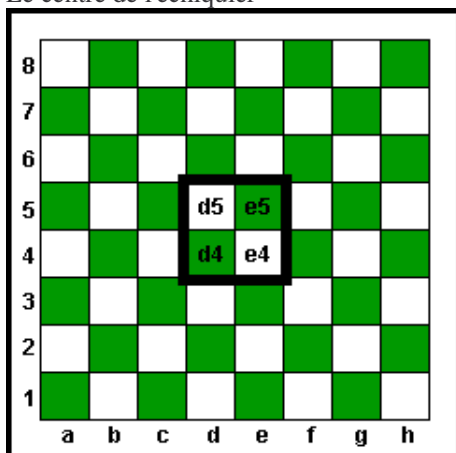
Centralisation :

fait de poster une ou plusieurs de ses pièces au centre ou près de celui-ci.

Centre :

partie de l'échiquier comprenant les cases d4, d5, e4 et e5.

Le centre de l'échiquier



LEXIQUE DES ECHECS

Centre de pions :

pions postés au centre. Par exemple, les pions c4, d4 et e4 ou d4, e4 et f4 forment un centre élargi de pions.

Chaîne de pions :

alignement de pions d'un même camp sur une même diagonale ou en zigzag ; l'extrémité la plus avancée en territoire adverse porte le nom de « tête » et l'autre, celui de « base ».

Challenger :

adversaire du champion du monde dans un match pour le titre mondial.

Champion :

vainqueur d'un tournoi. Voir la [liste des champions du monde](#).

Cinquante coups (règle des ~) :

voir la [règle des cinquante coups](#).

Classique (école ~) :

principes de jeu préconisant, entre autres, l'occupation du centre par des pions ou des pièces.

Clé :

coup par lequel débute la solution complète d'un [problème](#) ou d'une [étude](#).

Clouage :

manoeuvre consistant à attaquer un pion ou une pièce de façon à ce que celui-ci ou celle-ci ne puisse quitter la case qu'il ou elle occupe sans mettre son roi échec (clouage absolu) ou sans mettre une pièce de plus grande valeur qu'elle en prise (clouage relatif). [Remarques : tout clouage implique un [attaquant](#), d'une couleur, ainsi qu'une [unité clouée](#) et un [otage](#), de l'autre couleur. L'attaquant est toujours une [pièce à longue portée](#), l'otage est toujours une pièce de plus grande valeur matérielle que l'unité clouée, et l'unité clouée est un pion ou une pièce autre que le roi, que l'attaquant met en prise, et qui ne peut bouger sans mettre l'otage en prise.]

Exemple de clouage



Le cavalier noir jouit encore de toute sa mobilité.

Mais en jouant 1. De5-g5, les blancs l'attaquent tout en l'immobilisant du même coup, puisque le cavalier ne peut plus bouger sans mettre son roi en échec.

Ils ont cloué le cavalier noir.

Clouage en croisé :

manoeuvre qui consiste à clouer à son tour l'[attaquant](#) responsable d'un [clouage](#).



Exemple de clouage en croisé

Le fou blanc cloue la dame noire à son roi et menace de la capturer au prochain coup.

Mais en jouant 1... Ff8-e7, les noirs clouent le fou blanc à son roi et mettent fin à cette menace. En clouant la pièce adverse qui cloue une de leur propre pièce, les noirs ont effectué un clouage en croisé.

Cloué (être ~) :

état d'un pion ou d'une pièce qui est en prise et qui ne peut bouger sans mettre son roi échec (clouage absolu) ou sans mettre une pièce de plus grande valeur qu'elle en prise (clouage relatif).

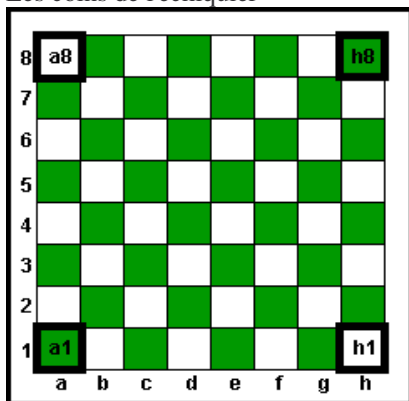
Clouer :

mettre un pion ou une pièce adverse en prise de façon à ce que celui ou celle-ci ne puisse bouger sans mettre son roi échec (clouage absolu) ou une pièce de plus grande valeur qu'elle en prise (clouage relatif).

Coin :

case située à l'intersection de deux bandes ; à savoir les cases a1, a8, h1 et h8.

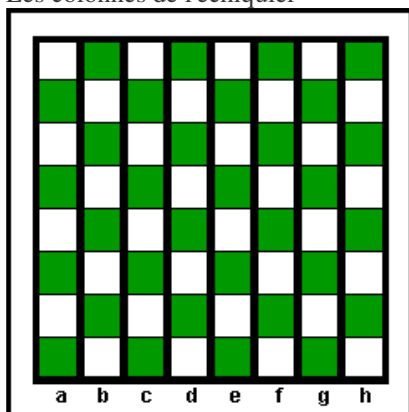
Les coins de l'échiquier



Colonne :

groupe de 8 cases consécutives alignées à la verticale. Une colonne dépourvue de pions est ouverte, et si elle n'en a qu'un, semi-ouverte. Dans la [notation algébrique](#), les colonnes sont identifiées de « a » à « h » en partant de la gauche vers la droite de l'échiquier, lorsque celui-ci est considéré du point de vue des blancs.

Les colonnes de l'échiquier



Combinaison :

suite de coups appelant des répliques plus ou moins forcées envisagée comme moyen de parvenir à une fin tactique ou stratégique et qui implique au moins un [sacrifice](#). [Remarque : la notion de combinaison est souvent confondue avec celle, plus générale, de [manoeuvre](#).]

Combinaison de mat :

suite de manoeuvres impliquant au moins un [sacrifice](#) et ayant la capture du roi adverse pour objectif ultime.

Commentaires (ou annotations) :

analyses écrites d'une position ou d'une partie, dans laquelle s'entrelacent du texte et des coups.

Compensation :

avantage d'une certaine nature, qui contrebalance un désavantage d'une autre nature. Par exemple, une avance de développement en échange d'un pion.

Conseils :

recommandations faites à un joueur pour l'aider à bien mener une des phases du jeu. Il ne s'agit pas de principes absolus, mais de règles qui admettent des exceptions. Les principaux conseils pour chacune des phases du jeu sont les suivants :

L'ouverture :

1. Commencer en ouvrant des lignes pour ses pièces (par ex.: 1. e2-e4 ou 1. d2-d4).
2. Mobiliser toutes ses pièces le plus rapidement possible.
3. Lutter pour le contrôle et l'occupation du centre.
4. Jouer de préférence les cavaliers avant les fous.
5. Roquer pour mettre le roi à l'abri et activer une tour.
6. Se méfier des [fourchettes](#) et des [pions empoisonnés](#).
7. Ne pas partir à la chasse indue aux pions ou aux cavaliers adverses.
8. Ne pas déplacer deux fois la même pièce sans nécessité.
9. Ne pas sortir sa dame trop tôt afin de ne pas l'exposer aux attaques.
10. Ne pas passer à l'attaque trop tôt.

LEXIQUE DES ECHECS

Le milieu de partie :

1. Trouver et exploiter les points faibles adverses.
2. Jouer en fonction d'un objectif précis.
3. Ne pas négliger la possibilité d'une [contre-attaque](#).
4. Tenir compte du nombre et de l'ordre des coups dans l'exécution d'un plan.
5. Surveiller les clouages, les fourchettes et les échecs à la découverte.
6. Se méfier des [pièges](#), des sacrifices et des [coups intermédiaires](#).
7. Ne pas compromettre sa structure de pions sans compensation.
8. Réduire les tensions et positions complexes en effectuant des échanges.
9. Penser à consolider sa position et à la mobilité de ses pièces.
10. Assurer la sécurité de son roi.

La finale :

1. Mobiliser le roi et essayer de gagner l'[opposition](#).
2. Essayer de créer un [pion passé](#) et de le promouvoir.
3. Soutenir ses pions par derrière.
4. Contrôler la case de promotion du pion.
5. Placer son roi devant le pion à promouvoir et non derrière.
6. Assurer l'activité et la coopération de ses tours.
7. Attaquer les pions adverses par derrière plutôt que par devant.
8. Bloquer les pions adverses, surtout s'ils sont passés.
9. Tenir compte des possibilités de [zugzwang](#).
10. Tenir compte des possibilités d'échec perpétuel et de pat.

Consultation (partie en ~) :

voir [partie en consultation](#).

Contre-attaque :

manoeuvre qui consiste à répondre à un [coup agressif](#) par un autre coup agressif.



Exemple de contre-attaque

Les blancs viennent de jouer 1. f4-f5+. Par ce coup, ils mettent le roi noir en échec et menacent de prendre la tour au prochain coup. Mais en jouant 1... Rg6-g7, les noirs se soustraient à l'échec tout en menaçant aussi de prendre une tour. En répondant à une attaque par une attaque, les noirs se trouvent à effectuer une contre-attaque.

Contre-gambit :

coup par lequel un joueur répond à un [gambit](#) par un autre gambit.

Contre-jeu :

possibilités de défense et de contre-attaque que recèle la position du joueur qui n'a pas l'[initiative](#).

Contrôle :

influence qu'un pion ou une pièce exerce sur une case du fait de pouvoir y prendre toute unité adverse qui viendrait l'occuper. [Remarque : on contrôle une case, mais on [attaque](#) un pion ou une pièce.]

Coopération :

assistance que deux ou plusieurs pièces d'un même camp s'apportent dans la poursuite d'un objectif ou dans la réalisation d'un plan.

Correct :

qualifie un coup, un sacrifice, un plan ou un jeu sans faille analytique.

Correspondance (partie par ~) :

voir [partie par correspondance](#).

Cote :

nombre à quatre chiffre correspondant au [classement Elo](#) d'un joueur.

Couloir (mat du ~) :

voir [mat du couloir](#).

LEXIQUE DES ECHECS

Coup :

mouvement d'un pion ou d'une pièce, défini par l'abandon de sa case de départ et par l'occupation de sa case d'arrivée.
[Remarques : aux échecs, un coup complet inclut un coup des blancs et un coup des noirs ; le coup d'un seul camp est appelé [demi-coup](#). Même si le [roque](#) comporte le déplacement de deux pièces, il compte pour un seul demi-coup.]

Coup agressif (ou agression) :

coup constituant une [attaque](#) ou une [menace](#).

Coup candidat :

coup envisagé par un joueur pendant sa réflexion.

Coup clé :

coup par lequel commence la solution complète d'un [problème](#) ou d'une [étude](#).

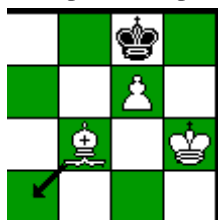
Coup de libération :

coup de pion menant à un gain d'espace et faisant sortir son camp d'une position resserrée.

Coup de repos :

manoeuvre qui consiste à jouer un coup quelconque dans le seul but de passer le [trait](#) à l'adversaire, dans l'espoir qu'il tombe dans un [piège](#) ou avec l'idée de l'obliger à compromettre sa position, du fait qu'il n'a plus aucun bon coup à sa disposition.

Exemple de coup de repos



Les noirs ne disposent plus d'aucun bon coup, mais c'est aux blancs à jouer.

Les blancs jouent un coup quelconque (1. Ff6-e5) dans le seul but de passer le trait aux noirs.

Les noirs, obligés de jouer leur roi en f7, perdent l'opposition, débloquent le pion « g » et perdent bientôt la partie.

Les blancs ont effectué un coup de repos.

Coup forcé :

seul coup réglementaire disponible ou, par extension, seul coup raisonnable dont un joueur dispose.

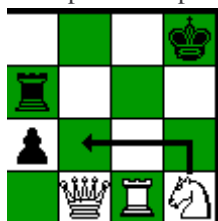
Coup initial :

coup débutant une partie d'échecs et qu'il revient aux blancs de jouer.

Coup intermédiaire :

manoeuvre qui consiste à reporter un coup ayant une certaine urgence en gagnant d'abord un tempo, c'est-à-dire en jouant un coup, souvent inattendu, auquel il est encore plus urgent de répliquer ; habituellement un échec ou une menace de mat.

Exemple de coup intermédiaire



La dame blanche est en prise. Plutôt que de se soustraire tout de suite leur dame à l'attaque du pion noir, les blancs jouent 1. Ch5-f6, menaçant ainsi de faire mat. Si en effet les noirs jouent 1... e6xf5, les blancs répliquent 2. Tg5-g8 mat. En créant une menace plus forte que celle qui pèse sur eux, les blancs reportent d'un coup l'obligation de se tirer d'embarras. Ils ont joué un « coup intermédiaire ».

Couvrir :

parer l'attaque d'une [pièce à longue portée](#) adverse en en réduisant la [ligne de tir](#).

Croisé (clouage en ~) :

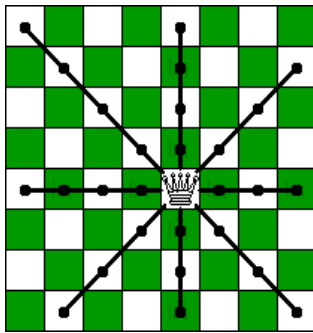
voir [clouage en croisé](#).

LEXIQUE DES ECHECS

- D -



Dame :

pièce du jeu d'échecs figurée par une couronne féminine, représentée dans la [notation algébrique](#) par la lettre « D », valant approximativement 9 points, et qui se déplace d'autant de cases consécutives que voulues suivant un alignement horizontal, vertical ou diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée. Chaque camp possède initialement une seule dame, placée sur une case de même couleur qu'elle, juste à côté de son roi. La dame est une [pièce lourde](#) et à [longue portée](#), capable de contrôler simultanément jusqu'à 27 cases. Visualiser une explication schématique de la [marche des pièces](#). Visualiser un tableau comparatif sur la [valeur des pièces](#).



La marche de la dame

Tableau synthèse sur la dame

Nom de la pièce	Symbole graphique	Signification	Valeur
Dame	 ou  ou D	couronne féminine	9 points

Dame à distance de cavalier (méthode ~) :

voir [méthode dame à distance de cavalier](#).

Dame (aller à ~) :

voir [aller à dame](#).

Damer un pion :

jouer le coup qui achemine un pion sur sa [case de promotion](#) et qui oblige à le transformer immédiatement en une dame, une tour, un fou ou un cavalier de son camp.

Damiano (mat de ~) :

voir [mat de Damiano](#).

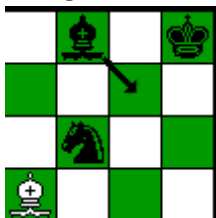
Débordement :

manoeuvre de finale qui consiste à concéder temporairement l'opposition au roi adverse, afin d'atteindre un objectif plus important.

Déclouage :

manoeuvre par laquelle on se soustrait à un [clouage](#). Ce qui peut se faire de trois manières : 1) en éliminant l'attaquant responsable du clouage ; 2) en déplaçant l'[otage](#) ; 3) en [interposant](#) un pion ou une pièce entre l'[unité clouée](#) et l'otage ou entre l'attaquant et l'unité clouée.

Exemple de déclouage



Le cavalier noir est immobilisé par l'action du fou blanc.

En jouant 1... Ff8-g7, les noirs interposent leur fou entre leur cavalier et leur roi, tout en protégeant leur cavalier.

Le cavalier ayant retrouvé sa mobilité, les noirs ont procédé à son déclouage.

Découverte (attaque à la ~) :

voir [attaque à la découverte](#).

Découverte (échec à la ~) :

voir [échec à la découverte](#).

Défendre :

contrôler une case occupée par un pion ou une pièce de son camp.

Défense :

mot par lequel commence le nom de certaines [ouvertures](#) ou ensemble des mesures déployées par un camp pour prévenir ou contenir l'attaque adverse.

LEXIQUE DES ECHECS

Développement :

état d'un camp considéré en rapport au nombre de pièces qui ont quitté leur case initiale.

Développement (avance de ~) :

voir [avance de développement](#).

Développement (retard de ~) :

voir [retard de développement](#).

Développer :

mettre une pièce au jeu en lui faisant quitter sa case initiale pour une autre où elle est plus active.

Disloquée :

qualifie la position d'un joueur dont la coordination des pièces est mauvaise, la plupart du temps suite à une offensive généralisée infructueuse.

Déviaton :

détournement d'une pièce de sa fonction défensive, la plupart du temps au prix d'un sacrifice matériel.

Diagonale :

groupe de 2 à 8 cases d'une même couleur alignées obliquement et contiguës par le coin. Dans la [notation algébrique](#), les diagonales sont nommées par leurs extrémités. Par convention, on nomme les cases de départ et d'arrivée en respectant l'ordre alphanumérique et on les sépare d'un tiret (-). (Ex. : la diagonale a1-h8 est celle qui va du coin inférieur gauche au coin supérieur droit de l'échiquier, lorsque celui-ci est considéré du point de vue des blancs.).

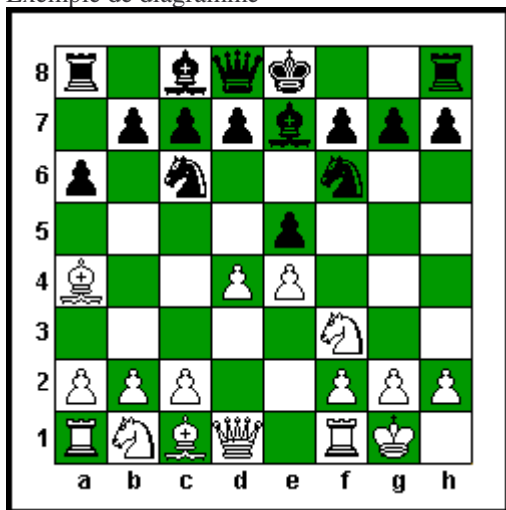
Diagonale (grande ~) :

voir [grande diagonale](#).

Diagramme :

représentation graphique faisant état de l'emplacement des pions et des pièces des deux camps sur un échiquier et qui, par convention, est toujours orientée de façon à illustrer le point de vue des blancs.

Exemple de diagramme



Doubler ses tours (ou doublement des tours) :

coup qui consiste à aligner ses deux tours sur la même colonne ou la même traverse, de façon à ce qu'elles se protègent l'une l'autre.

Drapeau :

petit morceau de plastique situé dans le haut du cadran de chacune des deux horloges d'une [pendule](#) mécanique et servant à indiquer à un joueur qu'il lui reste encore du temps. À son passage, l'aiguille de l'horloge soulève lentement le drapeau et le laisse brusquement tomber lorsque le temps de réflexion total imparti au joueur est écoulé. Le cas échéant, ce joueur perd alors automatiquement la partie. Voir [cadence](#).

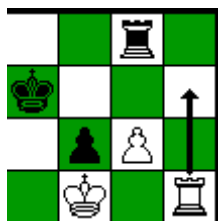
LEXIQUE DES ECHECS

- E -

Écart :

manoeuvre qui consiste à déloger un pion ou une pièce adverse de sa case, pour atteindre un objectif précis.
[Remarque : l'écart force un pion ou une pièce adverse à quitter sa case et donc à se déplacer vers une case quelconque, tandis qu'au contraire l'[attraction](#) force un pion ou une pièce adverse à venir occuper une case précise.]

Exemple d'écart



Le roi noir est le seul à protéger son pion.

En jouant 1. Th5-h7+, les blancs le forcent à s'en éloigner et permettent à leur propre roi de le capturer.

Les blancs ont écarté le roi noir pour l'empêcher de défendre son pion.

Échange :

prise d'un pion contre un pion ou d'une pièce contre une pièce de même valeur.

Échanger :

céder un pion contre un pion ou une pièce contre une pièce de même valeur.

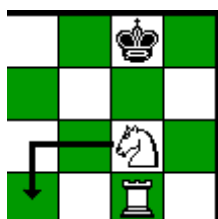
Échec :

état dans lequel se trouve un roi du fait d'être en prise et qui, dans la [notation algébrique](#), se note au moyen d'un « + ». [Remarques : un joueur n'est jamais autorisé à jouer un coup qui met son roi en échec. Un joueur dont le roi est en échec doit l'y soustraire avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre. Il y a seulement trois manières de se soustraire à un échec : 1) prendre la pièce qui met le roi en prise ; 2) interposer une pièce entre le roi et l'unité qui l'attaque ; et 3) déplacer le roi sur une case où il n'est plus en prise. Lorsqu'un roi est en échec et qu'il n'y a aucun moyen de l'y soustraire, il est [mat](#) et la partie est terminée. Lorsque le roi d'un joueur n'est pas en échec, mais que ce joueur ne dispose plus d'aucun coup légal, son roi est [pat](#) et la partie est nulle.]

Échec à la découverte :

manoeuvre au cours de laquelle ce n'est pas le pion ou la pièce jouée qui met le roi adverse en prise, mais une [pièce à longue portée](#) dont le coup vient de dégager la [ligne de tir](#).

Exemple d'échec à la découverte



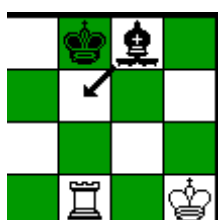
Si le cavalier blanc n'était pas devant sa tour, le roi noir serait en échec.

En jouant 1. Cg6-e5, le cavalier ne met pas lui-même le roi adverse en échec, mais permet à sa tour de le faire. Il s'agit d'un échec à la découverte.

Échec croisé :

échec qui résulte du coup par lequel un joueur se soustrait lui-même à un échec.

Exemple d'échec croisé



Le roi noir est en échec et doit s'y soustraire.

En jouant 1... Fg8-f7+, les noirs protègent leur propre roi tout en mettant le roi adverse en échec.

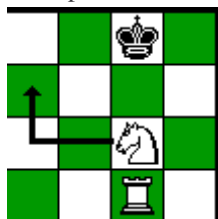
Il s'agit d'un échec croisé.

Échec double :

manoeuvre impliquant un [échec à la découverte](#) et où le pion ou la pièce jouée met également le roi adverse en prise.
[Remarque : en [notation algébrique](#) un échec double se note « ++ », et la seule façon de s'y soustraire consiste à déplacer son roi ; soit sur une case où il n'est plus en prise, soit en lui faisant prendre un des attaquants.]

LEXIQUE DES ECHECS

Exemple d'échec double



Actuellement, le roi noir n'est pas en échec.

En jouant 1. Cg6-e7++, non seulement le cavalier blanc met-il le roi noir en échec, mais la tour blanche aussi.

D'où le nom d'échec double.

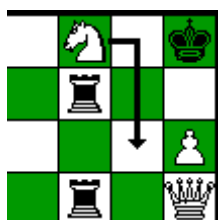
Échec et mat :

échec imparable noté au moyen du signe « # », mettant immédiatement fin à la partie, et entraînant la victoire d'un camp et la défaite de l'autre. Pour être échec et mat : 1) le roi doit être en échec ; 2) aucun coup ne peut être joué pour soustraire le roi à l'échec. [Remarque : jamais on ne capture un roi aux échecs !]

Échec intermédiaire :

manoeuvre qui consiste à préparer une autre manoeuvre en mettant d'abord le roi adverse en prise. [Remarque : l'échec intermédiaire n'est qu'un cas de la manoeuvre plus générale appelée « [coup intermédiaire](#) ».]

Exemple d'échec intermédiaire



Les tours noires attaquent la dame et le cavalier blancs qui ne sont ni l'un ni l'autre protégés.

Avant de soustraire leur dame à l'attaque de la tour en f5, les blancs sauvent leur cavalier avec gain de temps par 1. Cf8-g6+.

Il s'agit-là d'un échec intermédiaire.

Échec perpétuel :

série ininterrompue d'échecs, qui ne parvient pas au mat, à laquelle l'adversaire ne peut réussir à se soustraire, et qui rend automatiquement la partie [nulle](#).

Exemple d'échec perpétuel



La dame blanche ne parvient pas à mater le roi noir, mais elle peut le mettre en échec sans arrêt sans que rien ne puisse l'en empêcher.

Malgré un lourd déficit matériel, les blancs s'en tirent à bon compte grâce à cet échec perpétuel. La partie est nulle.

Échiquier :

plateau de jeu de 64 carrés d'égale grandeur alternativement clairs et foncés appelés « cases ». [Remarque : l'échiquier comporte des lignes et des régions. Les lignes horizontales se nomment « traverses », les verticales « colonnes » et les obliques « diagonales ». Parmi les régions de l'échiquier on distingue le « territoire des blancs », le « territoire des noirs », l'« aile dame », l'« aile roi », les « bandes », le « centre » et les « coins ». Plus de détails sur la [géographie de l'échiquier](#).]

Égalité matérielle :

équilibre des forces quant au total des pions et des pièces dont chaque camp dispose, abstraction faite de leur emplacement sur l'échiquier.

Élimination de l'attaquant :

manoeuvre qui consiste à capturer le pion ou la pièce en situation d'attaque.

LEXIQUE DES ECHECS

Exemple d'élimination de l'attaquant



Le cavalier noir attaque la dame blanche et menace de la capturer au prochain coup.

En jouant 1. e6xf7, la menace qui pesait sur la dame blanche perd toute consistance.

Les blancs ont procédé à une élimination de l'attaquant.

Élimination du défenseur :

manoeuvre qui consiste à prendre le pion ou la pièce adverse qui contrôle la case sur laquelle on veut se rendre ou effectuer une prise.

Exemple d'élimination du défenseur



Les blancs ne peuvent pas jouer tout de suite 1. g7-g8=D à cause du cavalier noir.

En jouant 1. Dh6xf6, les blancs éliminent cet important défenseur.

Ils perdent leur dame par 1... De7xf6, mais ils la regagnent tout de suite après en jouant 2. g7-g8=D.

Elo :

système de classement des joueurs d'échecs mis au point par le physicien américain d'origine hongroise Arpad Elo. Voici, en gros, à quoi peut correspondre ce classement :

Le classement Elo

Cote	Niveau de jeu correspondant
1000	débutant enfant
1200	débutant adulte
1400	joueur amateur
1600	bon joueur de club
1800	très bon joueur de club
2000	niveau national
2200	maître national
2400	maître International (appx. 2 730 joueurs)
2500	grand Maître International (appx. 1 020 joueurs)
2600	les 100 meilleurs joueurs au monde
2700	les 10 meilleurs joueurs au monde
2800	seuls Kasparov et Kramnik ont, à ce jour, dépassé ce cap

En croisé (clouage ~) :

voir [clouage en croisé](#).

En échec (être ~) :

état d'un roi en prise.

LEXIQUE DES ECHECS

En l'air :

se dit d'une pièce non protégée.

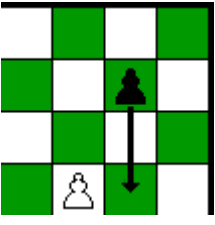
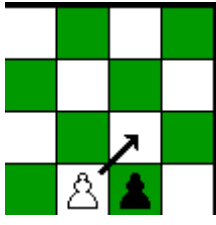
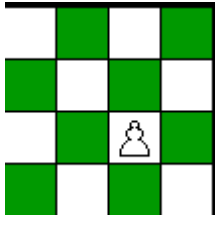
En opposition (être ~) :

état des rois qui ne peuvent plus s'approcher davantage l'un de l'autre. Ce qui arrive lorsqu'il n'y a plus qu'une seule case entre eux. [Remarque : lorsque les rois sont en opposition, le joueur au trait, obligé de céder le passage à l'autre roi, se trouve en désavantage. Pour plus de détails, voir la notice sur l'[opposition](#).]

En passant :

prise de pion qui se note « e.p. » dans le système de [notation algébrique](#), et qui se produit lorsqu'un pion situé sur sa case initiale franchit deux cases, qu'il vient se loger à côté d'un pion adverse, et qui se fait prendre par celui-ci au coup suivant, comme s'il n'en avait franchit qu'une. [Remarque : la prise en passant ne peut se faire qu'au coup suivant ; après, il est trop tard.]

Explication de la « prise en passant »

Avant	Pendant	Après
		
Encore sur sa case initiale, un pion avance de deux cases et vient se loger à côté d'un pion adverse.	Ce dernier peut, au coup suivant et au coup suivant seulement, prendre son voisin comme s'il n'avait franchit qu'une seule case.	S'il le fait, alors il se trouve à avoir effectué une « prise en passant », et le coup est noté avec les lettres « e.p. » à la fin.

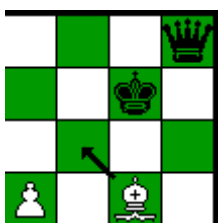
En prise (être ~) :

état d'un pion ou d'une pièce qui se trouve sur une case contrôlée par un pion ou une pièce adverse.

Enfilade :

manoeuvre d'une [pièce à longue portée](#) consistant à [écarter](#) une pièce adverse qui se trouve dans sa [ligne de tir](#), puis à en capturer une autre qui se trouve dans le prolongement de cette même ligne.

Exemple d'enfilade



Le roi et la dame des noirs se trouvent sur la même diagonale.

En jouant 1. Fg5-f6+, les blancs mettent le roi en échec, obligent celui-ci à trouver refuge sur une autre case, et capturent la dame le coup suivant.

La dame noire s'est fait prendre en enfilade.

Espace :

territoire contrôlé par un camp, l'échiquier total constituant l'espace maximum. Un camp possède l'avantage d'espace lorsqu'il contrôle une plus grande portion de l'échiquier que l'autre. L'avantage d'espace peut être déterminant pour le camp qui en jouit si l'autre camp n'a aucune compensation en retour (ex. : avantage matériel, initiative, avance de développement, etc.).

Épaulettes (mat des ~) :

voir [mat des épaulettes](#).

Étau :

avantage d'espace écrasant qui confine l'adversaire à ne plus rien pouvoir entreprendre de valable.

Étouffé (mat ~) :

voir [mat étouffé](#).

Être en opposition :

voir [opposition](#).

Étude :

[position](#) imaginée par un compositeur artistique et comportant une des deux mentions suivantes : « Les blancs jouent et gagnent. » ou « Les blancs jouent et font [nulle](#). »

LEXIQUE DES ECHECS

Évacuation :

manoeuvre consistant à rendre une case vacante pour y loger un autre pièce ensuite. [Remarque : lors d'une évacuation la case est laissée vacante pour être occupée, tandis que lors d'un [dégagement](#) elle l'est pour permettre le passage d'une autre pièce.]

Exemple d'évacuation



Jouer le cavalier en h6 donnerait le coup de grâce au roi noir, mais cette case est déjà occupée par une pièce blanche.

Après 1. Th6-g6+ et 1... f7xg6 (forcé), le cavalier peut tranquillement se rendre en h6.

Les blancs ont procédé à l'évacuation de la case h6 avant de l'occuper.

- F -

Faiblesse :

point vulnérable dans la [position](#) d'un camp.

Faire dame :

pousser un pion sur sa [case de promotion](#) ; auquel cas celui-ci doit immédiatement et obligatoirement se transformer en une dame, une tour, un fou ou un cavalier de son camp.

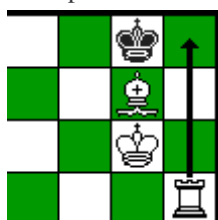
Faire échec :

mettre le roi adverse en prise. Le symbole « + » signifie « échec ».

Faire mat :

mettre le roi adverse en prise de façon à ce qu'aucun coup réglementaire ne puisse empêcher sa capture au coup suivant. Le symbole « # » signifie « mat ».

Exemple de mat



Le roi noir ne peut plus bouger, mais n'est pas en échec.



Mais en jouant 1. Th5-h8#, les blancs attaquent le roi noir.

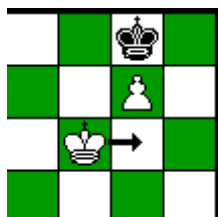
Ce dernier, à la fois en échec et incapable de s'y soustraire, est mat.

Faire partie nulle :

voir [partie nulle](#).

Faire pat :

s'arranger pour ne plus être capable de jouer sans être en échec. [Remarque : dans certaines situations, la seule manière d'éviter la défaite consiste à jouer pour le pat.]



Exemple de pat

Par 1. Rf6-g6, les blancs jouent le seul coup qui leur permet de conserver leur dernier pion.



Après, les noirs ne peuvent plus jouer, mais sans que leur roi ne soit en échec. Ils sont pat.

FEN :

acronyme de *Forsyth-Edwards Notation*. Voir ce système de [notation](#).

LEXIQUE DES ECHECS

Feuille de partie :

formulaire conçu pour y noter les coups d'une partie et qui peut ressembler à ceci :

Feuille de partie

Lieu : _____	
Date : _____	
Blancs : _____	
Noirs : _____	
Blancs :	Noirs :
1.	_____
2.	_____
3.	_____
4.	_____
5.	_____
6.	_____
7.	_____

Fianchetto :

mot italien signifiant « petit côté », dont le pluriel est *fianchetti*, et qui sert à nommer un fou développé en b2 ou g2 pour les blancs, ou en b7 ou g7 pour les noirs.

Fianchetto dame :

fou-dame développé en b2 pour les blancs ou en b7 pour les noirs.

Fianchetto roi :

fou-roi développé en g2 pour les blancs ou en g7 pour les noirs.

FIDE :

acronyme de la *Fédération internationale des échecs*. Voici, en ordre chronologique, la liste des champions du monde officiels de la FIDE :

Liste officielle des champions du monde de la FIDE

Rang	Règne	Nom	Nationalité
01 ^e	1886-1894	Wilhelm Steinitz	Américain d'origine autrichienne
02 ^e	1894-1921	Emmanuel Lasker	Allemand
03 ^e	1921-1927	Jose Raul Capablanca	Cubain
04 ^e	1927-1935	Alexandre Alekhine	Français d'origine russe
05 ^e	1935-1937	Max Euwe	Néerlandais
06 ^e	1937-1946	Alexandre Alekhine	Français d'origine russe
07 ^e	1948-1957	Mikhaïl Botvinnik	Russe
08 ^e	1957-1958	Vassily Smyslov	Russe
09 ^e	1958-1960	Mikhaïl Botvinnik	Russe
10 ^e	1960-1961	Mikhaïl Tal	Russe (letton)
11 ^e	1961-1963	Mikhaïl Botvinnik	Russe
12 ^e	1963-1969	Tigran Petrossian	Russe
13 ^e	1969-1972	Boris Spassky	Russe
14 ^e	1972-1975	Robert James Fischer	Américain
15 ^e	1975-1985	Anatoly Karpov	Russe
16 ^e	1985-1993	Garry Kasparov	Russe
17 ^e	1993-1999	Anatoly Karpov	Russe
18 ^e	1999-2000	Alexander Khalifman	Russe
19 ^e	2000-2002	Viswanathan Anand	Indien
20 ^e	2002-2004	Ruslan Ponomariov	Ukrainien

Figure :

pièce autre qu'un pion. [Remarque : la littérature échiquéenne qui n'emploie pas ce mot confère implicitement deux sens au mot « [pièce](#) ».]

Finale :

phase d'une partie d'échecs habituellement caractérisée par l'absence des dames, la rareté des pions et la mobilisation des rois.

Finale de pions :

finale au cours de laquelle il ne reste plus que les rois et un ou plusieurs pions. Voir les [règles de promotion du dernier pion](#).

Forcé (coup ~) :

voir [coup forcé](#).

Forcé (mat ~) :

voir [mat forcé](#).

Forcée (variante ~) :

voir [variante forcée](#).

Forcer :

entraîner l'adversaire à jouer un coup précis, soit parce qu'il n'y en a aucun autre de réglementaire, soit parce qu'il n'y en a aucun autre de raisonnable dans la situation.

Forsyth (notation ~) :

voir [notation Forsyth](#).

Forteresse :

position plus ou moins impénétrable construite autour du roi pour en assurer la protection.

Fou :

pièce du jeu d'échecs figurée par une mitre, représentée dans la [notation algébrique](#) par la lettre « F », valant approximativement 3 points, et qui se déplace en diagonale d'autant de cases consécutives que voulues, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée. Le fou est une [pièce légère](#) et [à longue portée](#), capable de contrôler simultanément jusqu'à 13 cases. Chaque camp possède initialement deux fous ; un qui évolue exclusivement sur cases claires, et un autre qui évolue exclusivement sur cases foncées. Visualiser une explication schématique de la [marche des pièces](#). Visualiser un tableau comparatif sur la [valeur des pièces](#).

La marche du fou

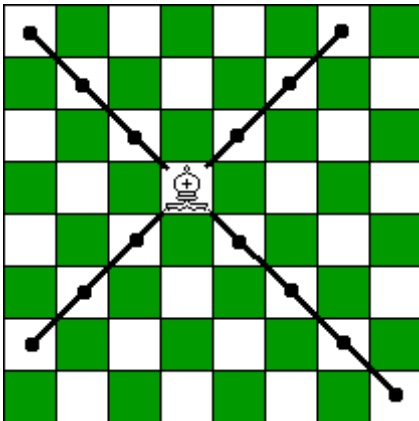




Tableau synthèse sur le fou

Nom de la pièce	Symbole graphique	Signification	Valeur
Fou	 ou  ou <i>F</i>	mitre	3 points

Fou (bon ~) :

voir [bon fou](#).

Fou (mauvais ~) :

voir [mauvais fou](#).

Fou (paire de ~) :

voir [paire de fou](#).

Fou-dame :

fou qui dans la position initiale était à l'[aile dame](#). [Remarque : le fou-dame des blancs se meut exclusivement sur cases foncées, et celui des noirs sur cases claires.] Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

Fou-roi :

fou qui dans la position initiale était situé à l'[aile roi](#). [Remarque : le fou-roi des blancs se meut exclusivement sur cases claires, et celui des noirs sur cases foncées.] Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

LEXIQUE DES ECHECS

Fourchette :

manoeuvre d'un pion ou d'une pièce qui, de sa case d'arrivée, met simultanément deux unités adverses en prise.

[Remarque : « fourchette » est le nom familier de l'« attaque double ».]

Exemple de fourchette



Ni la tour ni le cavalier noirs ne sont encore en prise.

En jouant 1. f5-f6, les blancs les attaquent en même temps avec le même pion.

La tour et le cavalier noirs se sont fait prendre en fourchette.

Fourchette (prendre en ~) :

attaquer simultanément deux unités adverses avec le même pion ou la même pièce.

Fourchette de cavalier :

manoeuvre d'un cavalier qui, de sa case d'arrivée, met simultanément deux unités adverses en prise.

Fourchette royale :

manoeuvre d'un pion ou d'une pièce qui, de sa case d'arrivée, met simultanément le roi et la dame adverses en prise.

LEXIQUE DES ECHECS

G –

Gagner du matériel :

capturer un pion ou une pièce sans rien se faire capturer en retour.

Gagner l'opposition :

manoeuvre qui consiste à mobiliser son roi de façon à lui faire dominer le roi adverse. [Remarques : gagner l'opposition permet soit de bloquer le passage au roi adverse, soit de l'obliger à céder le passage à son propre roi ; ce qui, en finale, permettra soit d'empêcher la promotion d'un pion adverse, soit, au contraire, d'assurer la promotion du sien. D'où le fait qu'il s'agisse d'un avantage souvent décisif. Voir les [règles à suivre](#) pour gagner l'opposition.]

Gain matériel :

capture d'un pion ou d'une pièce sans se faire rien capturer en retour.

Gambit :

[sacrifice](#) de pion ou de pièce durant l'[ouverture](#) afin d'arracher l'initiative, de mieux contrôler le centre, de prendre une avance de [développement](#) ou d'obtenir une compensation quelconque. [Remarques : un gambit est « accepté » lorsque l'unité offerte est effectivement prise, et « refusé » dans le cas contraire. Dans ce dernier cas, on peut même répondre au gambit par un autre gambit. On parle alors d'un contre-gambit.]

GMA :

acronyme de *Grand Master Association*, groupement de grands maîtres fondé en 1987.

GMI :

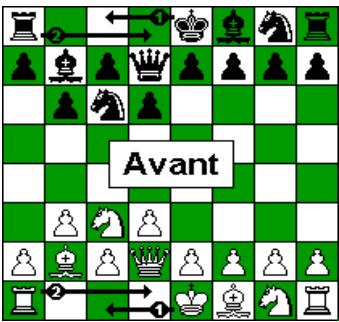
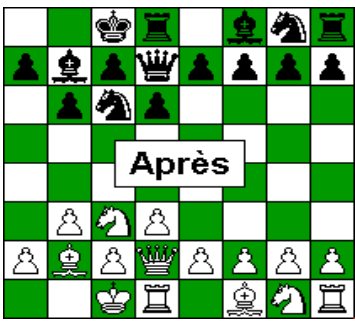
acronyme de *Grand maître international*, titre décerné par la [FIDE](#) (minimum 2500 [Elo](#)).

Grand roque :

[roque](#) effectué avec la [tour-dame](#) et qui, dans la [notation algébrique](#), se note « 0-0-0 ». [Remarques : on le nomme et on le note ainsi parce que le nombre de case entre le roi et cette tour est de trois. Pour les buts et les conditions du roque, voir la notice « roque ».]

Le grand roque

Remarque : un même joueur ne peut roquer qu'une seule fois au cours d'une même partie.

Du côté des noirs	Du côté des noirs
 <p style="font-size: 24px; font-weight: bold; color: black;">Avant</p>	 <p style="font-size: 24px; font-weight: bold; color: black;">Après</p>
Du côté des blancs	Du côté des blancs
<p><i>Nota Bene</i> : les mouvements doivent être effectués avec la même main et dans l'ordre indiqué.</p>	

Grande diagonale :

nom donné aux diagonales de l'échiquier qui ont 6, 7 ou 8 cases, les plus grandes étant les diagonales a1-h8 et h1-a8.

Gréco (mat de ~) :

voir [mat de Gréco](#).

Guéridon (mat du ~) :

voir [mat du guéridon](#).

- H -

Hérisson :

disposition d'ouverture des noirs avec fianchetto dame, pions en a6, b6, d6 et e6, le pion « c » ayant été échangé contre le pion « d » blanc.

Hyppopotame :

disposition d'ouverture des noirs avec double fianchetto et développement des cavaliers en d7 et e7.

Hypermoderne (école) :

principes de jeu développés vers 1930, notamment par Breyer, Réti et Nimzowitsch, reposant principalement sur :
1) le contrôle du centre par des pièces (par le développement des fous en fianchetto, par exemple) plutôt que son occupation par des pions ; 2) la volonté d'handicaper les pions adverses ; et 3) la création de positions fermées.

- I -

Îlot de pions :

groupe de pions d'un même camp sur des colonnes adjacentes les unes aux autres. [Remarques : 1) dans un îlot les pions ne se protègent pas forcément entre eux ; 2) lorsqu'en plus d'être sur des colonnes adjacentes les pions se protègent du fait d'être alignés sur une même diagonale, on a une [chaîne de pions](#).]

Informateur :

publication yougoslave triannuelle regroupant environ 800 parties de haut niveau commentées par les protagonistes. Il s'agit d'un ouvrage de référence pour les joueurs avertis.

Initial (coup ~) :

voir [coup initial](#).

Initiale (case ~) :

voir [case initiale](#).

Initiale (position ~) :

voir [position initiale](#).

Initiative :

avantage du camp le plus apte à orienter le cours de la partie.

Innovation :

coup nouveau jouable dans une position ou dans une ouverture bien connue.

Irrégulière (ouverture ~) :

voir [ouverture irrégulière](#).

Insuffisance de matériel :

cas où aucun des joueurs ne dispose d'assez de [matériel](#) pour mater le roi adverse. [Remarque : les finales roi contre roi, roi et cavalier ou roi et fou contre roi, ainsi que roi et fou contre roi et fou de même couleur sont [nulles](#) par insuffisance de matériel.]

Interception :

manoeuvre d'un pion ou d'une pièce qui, de sa case d'arrivée, se trouve à obstruer la [ligne de tir](#) d'une [pièce à longue portée](#) adverse. [Remarque : dans le cas d'une interception, l'obstacle est une pièce adverse, tandis qu'il s'agit d'une pièce du même camp dans le cas d'une [obstruction](#).]

Exemple d'interception



Le fou noir en h8 protège le cavalier noir en e5. En jouant 1. f5-f6, les blancs bloquent le rayon d'action du fou et l'empêchent de protéger le cavalier en e5.

Les blancs interceptent ainsi la diagonale du fou.

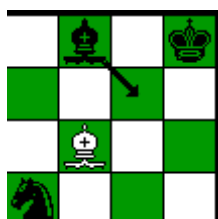
Intermédiaire (coup ~) :

voir [coup intermédiaire](#).

Interposition :

manoeuvre consistant à parer à une attaque par l'occupation d'une case située entre l'attaquant et l'unité attaquée.

Exemple d'interposition



Le fou blanc attaque simultanément le roi et le cavalier noirs.

En jouant 1... Ff8-g7, les noirs se soustraient à l'échec en plaçant leur fou entre le fou blanc et leur roi, et protègent du même coup leur cavalier.

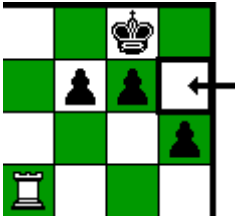
Ils ont interposé leur fou.

LEXIQUE DES ECHECS

Issue de secours :

case sur laquelle le roi pourra se rendre pour éviter le [mat du couloir](#).

Exemple d'issue de secours



Pour éviter de se faire mater, les noirs ont avancé leur pion h7 en h6.

En procédant de la sorte, ils ont prévu une case sur laquelle leur roi pourra trouver refuge dans l'éventualité où il serait mis en échec par la tour blanche.

Ils ont ménagé une issue de secours à leur roi.

- J -

Jeu fermé :

position ou ouverture conduisant à un squelette de pions bloqués.

Jeu ouvert :

position recelant un grand nombre de lignes ouvertes ou semi-ouvertes, ou ouverture conduisant à ce genre de position.

Jeu semi-ouvert :

position présentant des caractéristiques à la fois de jeu ouvert et de jeu fermé.

- K -

K.-O. :

abréviation du terme de boxe *Knock-Out* utilisé en contexte échiquéen pour signifier qu'un joueur ne recevra plus de temps supplémentaire pour terminer la partie en cours, peu importe le nombre de coups qui reste à jouer.

Koch (notation de ~) :

voir [notation de Koch](#).

- L -

Légal (mat de ~) :

voir [mat de Légal](#).

Légère (pièce ~) :

voir [pièce légère](#).

Libération (coup de ~) :

voir [coup de libération](#).

Liés (pions ~) :

voir [pions liés](#).

Ligne :

suite de cases situées sur une même colonne, traverse ou diagonale.

Ligne de tir :

suite de cases qu'une [pièce à longue portée](#) contrôle simultanément.

Ligne ouverte :

colonne, traverse ou diagonale dépourvue de pions.

Ligne semi-ouverte :

colonne, traverse ou diagonale ayant un pion à une de ses extrémités et n'en ayant pas à l'autre.

Liquidation :

série d'échanges destinés à simplifier une position.

Liquidation du défenseur :

prise d'une pièce adverse qui contrôlait une case importante ou protégeait une pièce de son propre camp.

Lolli (mat d' ~) :

voir [mat de Lolli](#).

Lourde (pièce ~) :

voir [pièce lourde](#).

Louvoyer :

manoeuvrer lentement pour améliorer sa position.

LEXIQUE DES ECHECS

- M -

Majorité de pions :

groupe de pions d'un camp plus nombreux que le groupe homologue du camp adverse.

Manoeuvre :

coup ou suite de coups thématizable envisagé comme moyen de parvenir à ses fins. Par exemple, la menace, le clouage, l'attraction, l'enfilade et l'attaque rayons X sont des manoeuvres. Voir les principales [manoeuvres](#).

[Remarques : une manoeuvre ou une suite de manoeuvres peut viser un gain matériel, mais peut aussi servir à réaliser un objectif stratégique tel un gain d'espace, la création d'une faiblesse dans la structure de pions adverse, etc.

Lorsqu'une manoeuvre implique un [sacrifice](#), on a affaire à une [combinaison](#).]

Marche :

manière selon laquelle les pions et les pièces se déplacent, chaque type ayant la sienne propre. Plus de [détails](#).



Marée de pions (ou avalanche de pions) :

avancée d'un groupe de pions en territoire adverse.

Mat :

échec imparable, noté au moyen d'un « # » dans le système de [notation algébrique](#), mettant immédiatement fin à la partie et entraînant la victoire d'un camp et la défaite de l'autre.

Comparaison entre le mat et le pat

Le pat	Le mat
	
Le roi noir ne peut plus bouger, mais il n'est pas en échec. Il est pat.	Le roi noir ne peut plus bouger et il est en échec. Il est mat.

Mat (combinaison de ~) :

voir [combinaison de mat](#).

Mat (réseau de ~) :

voir [réseau de mat](#).

Mat classique :

mat célèbre dont la forme typique est récurrente. Par exemple, le mat d'Anastasia, le mat du couloir, le mat de Damiano et le mat des épaulettes sont des mats classiques. Plus de [détails](#).

Mat d'Anastasia :

réseau de mat où le roi, au coin, est mis en prise par l'attaque verticale d'une tour, alors que ses [cases de fuite](#) sont, l'une bloquée par son pion « g », l'autre par un cavalier adverse. D'autres [mats classiques](#).

Exemple de mat d'Anastasia



LEXIQUE DES ECHECS

Exemples de mat de Gréco



Mat de Légal :

mat qui revient sous diverses formes, qui en sa version originale implique un [sacrifice](#) de dame incorrect, et qui survient après les coups : 1. e4 e5 ; 2. Cf3 ; Cc6 ; 3. Fc4 d6 ; 4. Cc3 Fg4 ; 5. Cxe5 Fxd1 ; 6. Fxf7+ Re7 ; 7. Cd5#. Voir la position [finale](#).

Mat de Lolli :

réseau de mat où le roi, à la bande, est mis en prise par la dame située en g7, soutenue par un pion situé en f6. D'autres [mats classiques](#).

Exemple de mat de Lolli



Mat de Morphy :

réseau de mat où le roi, à la bande, est mis en prise par l'attaque latérale d'une tour, alors que ses cases de fuite sont, l'une, contrôlée par le fou-dame adverse, les autres, occupées par ses propres pions « f » et « h ». D'autres [mats classiques](#).

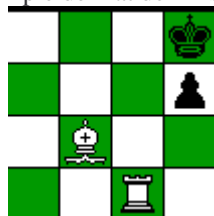
Exemple de mat de Morphy



Mat de Pillsbury :

réseau de mat où le roi, au coin, est mis en prise par le fou-dame adverse, alors que ses cases de fuites sont, l'une, occupée par son pion « h », les autres, contrôlées par une tour adverse située sur la colonne « g ». D'autres [mats classiques](#).

Exemple de mat de Pillsbury



LEXIQUE DES ECHECS

Mat des arabes :

réseau de mat où le roi, au coin, est mis en prise par l'attaque verticale d'une tour soutenue par un cavalier qui, par ailleurs, contrôle l'unique [case de fuite](#) restante. D'autres [mats classiques](#).

Exemple de mat des arabes



Mat des épaulettes :

réseau de mat où le roi, collé à la bande, est mis en prise par l'attaque verticale d'une dame située à deux cases de lui, alors qu'il est pris en étau par ses propres tours. D'autres [mats classiques](#).

Exemple de mat des épaulettes



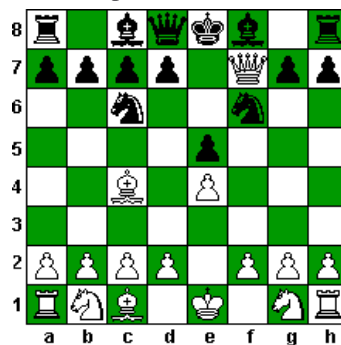
Mat des sots :

mat de la plus petite partie d'échecs concevable et qui se produit habituellement comme suit : 1. g4 e5 ; 2. f3 Dh4#. Voir la position [finale](#).

Mat du berger :

mat sur f7 fréquent entre joueurs novices et qui survient habituellement après les coups : 1. e4, e5 ; 2. Dh5 Cc6 ; 3. Fc4 Cf6 ; 4. Dxf7#.

Le mat du berger
(position finale)



Mat du couloir :

réseau de mat où le roi, collé à la bande, est mis échec par l'attaque latérale d'une dame ou d'une tour, alors qu'il est empêché de fuir, habituellement par ses propres pions. D'autres [mats classiques](#).

Exemples de mat du couloir

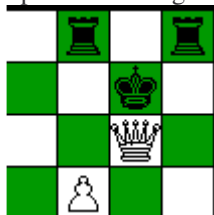


LEXIQUE DES ECHECS

Mat du guéridon :

réseau de mat où le roi, au centre, est mis en prise par une dame soutenue par un pion, alors que ses [cases de fuite](#) sont toutes deux occupées par ses propres pièces. [Remarque : le mat du guéridon est un cas du [mat des épaulettes](#).]
D'autres [mats classiques](#).

Exemple de mat du guéridon



Mat du mur :

réseau de mat où le roi, à la bande, est mis en prise par l'attaque verticale d'une tour, alors que ses cases de fuite sont occupées par ses propres pièces. D'autres [mats classiques](#).

Exemple de mat du mur



Mat élémentaire :

mat technique dirigé contre un [roi dépouillé](#). Les principaux mats élémentaires sont les suivants :

- roi et dame contre roi ;
- roi et tour contre roi ;
- roi et 2 tours contre roi ;
- roi, dame et tour contre roi ;
- roi et 2 fous contre roi ;
- roi, fou et cavalier contre roi ;
- roi et pion contre roi.

Mat étouffé :

échec imparable donné par un cavalier à un roi cerné par ses propres pièces. D'autres [mats classiques](#).

Exemples de mat étouffé



Mat forcé :

mat qui aura lieu à plus ou moins brève échéance, quoi que l'adversaire fasse.

Match :

affrontement entre deux joueurs en un nombre déterminé de parties, habituellement en nombre pair pour attribuer les blancs autant de fois à chacun.

Mater :

mettre le roi adverse en prise de façon à ce que rien ne puisse empêcher sa capture au coup suivant. La partie est alors terminée.

Matériel :

les pions et les pièces considérés comme tel, c'est-à-dire abstraction faite de leur emplacement sur l'échiquier. En un sens plus large « matériel » s'étend à tout ce qui est requis pour jouer : échiquier, pièces, pendule, etc.

LEXIQUE DES ECHECS

Mauvais fou :

fou dont l'activité est gênée par ses propres pions du fait que ceux-ci se trouvent majoritairement sur des cases de même couleur que la sienne.

Menace :

coup offensif qu'un joueur est en mesure de porter au prochain tour et contre lequel il y a une certaine urgence de se prémunir.

Menace double :

manoeuvre offrant au même joueur la possibilité d'effectuer deux coups offensifs distincts au prochain tour.

Exemple de menace double



Les blancs ne menacent encore rien.

Mais après 1. Dg5-h5, ils menacent de faire mat au prochain coup par 2. Dh5xh7#, et menacent en même temps de prendre la tour noire par 2. Dh5xe8.

Le coup des blancs engendre une menace double.

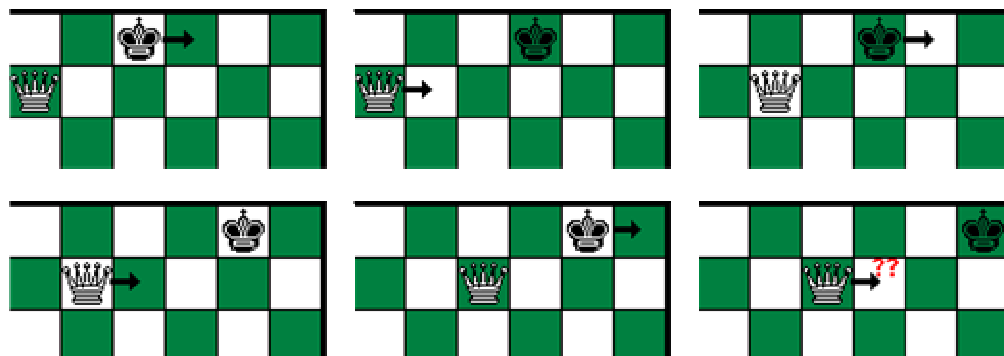
Menace lente :

mesure offensive dont la réalisation demandera plusieurs coups.

Méthode dame à distance de cavalier :

dans une finale roi et dame contre roi, marche à suivre pour conduire le roi adverse vers le coin où il se fera mater, et qui consiste à jouer sa dame le plus près possible du roi, de façon à restreindre sa marge de manoeuvre à mesure qu'il cède du terrain, sans le mettre en échec, et en évitant le [pat du coin](#).

Illustration de la méthode « dame à distance de cavalier »



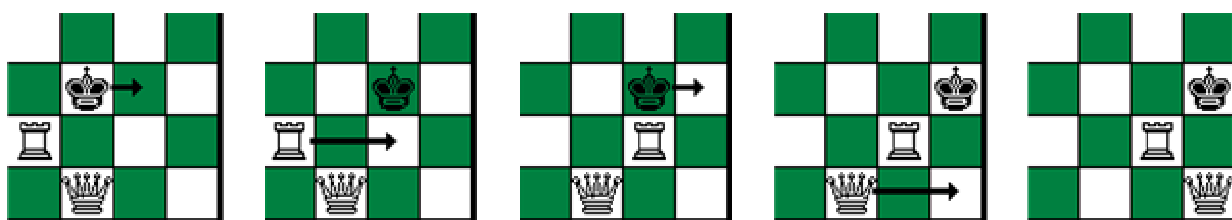
Remarquez comment la dame s'y prend pour refouler le roi noir jusqu'au coin.

À éviter, sinon le roi noir sera pat !

Méthode tour à tour :

marche à suivre avec une dame et une tour pour refouler un [roi dépouillé](#) à la bande et le mater.

Illustration de la méthode « tour à tour »



Remarquez l'efficacité avec laquelle la dame et la tour coopèrent pour refouler le roi à la bande.

Mettre en échec :

jouer un coup qui met le roi adverse en prise.

LEXIQUE DES ECHECS

MI :

acronyme de *Maître international*. Titre décerné par la [FIDE](#) (minimum 2400 [Elo](#)). Il existe aussi un un titre de *maître FIDE* (2300 Elo).

Milieu de partie :

phase d'une partie d'échecs située entre l'ouverture et la finale et caractérisée par la présence des dames, la mise en sécurité des rois et l'affrontement des troupes. [Remarques : le milieu de partie est particulièrement propice aux [sacrifices](#) et aux [combinaisons](#). Voir les principaux [thèmes tactiques](#) qui les rendent possibles.]

Miniature (partie ~) :

voir [partie miniature](#).

Minorité (attaque de ~) :

voir [attaque de minorité](#).

Mobilisation :

état d'un camp considéré en rapport au nombre de pièces qui ont quitté leur case initiale.

Mobiliser :

mettre une pièce au jeu en lui faisant quitter sa case initiale.

Mobilité :

liberté de mouvement dont jouit une pièce.

Morphy (mat de ~) :

voir [mat de Morphy](#).

Mur (mat du ~) :

voir [mat du mur](#).

LEXIQUE DES ECHECS

- N -

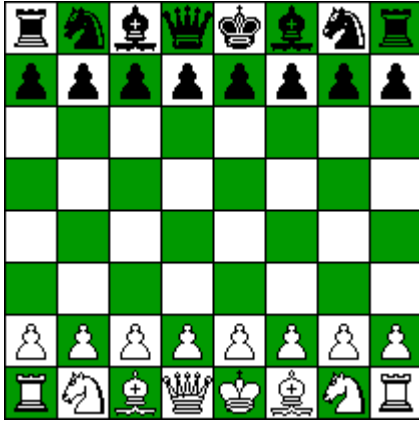
Noirs :

camp des pièces de couleur foncée.

Nomenclature des pièces :

nom donné à chaque pion ou à chaque pièce en particulier. Pour connaître le nom exact d'un pion ou d'une pièce, promenez votre pointeur de souris sur l'échiquier suivant.

Apprenez le nom de chaque pièce



Roi, Dame, Tour, Cavalier, Fou et Pion.

Norme :

[performance](#) de tournoi qu'un joueur doit réaliser trois fois pour se voir décerner un titre émis par la FIDE.

Notation abrégée (ou notation algébrique abrégée) :

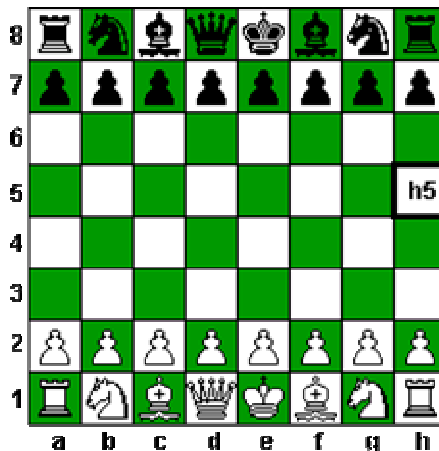
ensemble de conventions suivant lesquelles on note un coup comme dans la [notation algébrique](#), mais sans mentionner la case de départ du mouvement.

Notation algébrique :

système de coordonnées et d'abréviations servant à noter un coup, une partie ou une [position](#). L'échiquier, toujours considéré du point de vue des blancs, est divisé de gauche à droite en huit colonnes numérotées de « a » à « h », puis de bas en haut en huit traverses numérotées de « 1 » à « 8 ». On identifie une case par un nom formé d'une lettre suivie d'un chiffre, lesquels désignent respectivement la colonne et la traverse à l'intersection desquelles se trouve cette case. On identifie une pièce par la première lettre de son nom, en majuscule : un roi par un « R », une dame par un « D », une tour par un « T », un fou par un « F » et un cavalier par un « C ». Quant au pion, il est signifié par l'absence de lettre. Plus de détails sur la [manière de noter un coup, une partie ou une position](#).







Explication de la notation algébrique

Au moyen d'un axe pour identifier les colonnes et d'un autre pour identifier les traverses, il devient possible de donner les coordonnées des 64 cases de l'échiquier.



Une case est alors identifiée au moyen d'une lettre suivie d'un chiffre ; lesquels représentent respectivement la colonne et la traverse à l'intersection desquelles elle se trouve.

LEXIQUE DES ECHECS

<p>Les pièces sont signifiées par leur initiale en majuscule ; et le pion, par une absence de lettre.</p>	 = R  = D  = T  = F  = C  = []	<p>Pour noter un coup, il suffit d'indiquer : 1) le numéro du coup ; 2) l'initiale de la pièce jouée [rien s'il s'agit d'un pion] ; 3) les coordonnées de la case de départ ; 4) un tiret s'il s'agit d'un simple déplacement [ou un x s'il s'agit d'une prise] ; et 5) les coordonnées de la case d'arrivée.</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Blancs :</th> <th style="text-align: left; padding: 2px;">Noirs :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">1. e2-e4</td> <td style="padding: 2px;">e7-e5</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">2. d2-d4</td> <td style="padding: 2px;">e5xd4</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">3. Dd1xd4</td> <td style="padding: 2px;">Cb8-c6</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">4. Dd4-a4</td> <td style="padding: 2px;">...</td> </tr> </tbody> </table>	Blancs :	Noirs :	1. e2-e4	e7-e5	2. d2-d4	e5xd4	3. Dd1xd4	Cb8-c6	4. Dd4-a4	...
Blancs :	Noirs :												
1. e2-e4	e7-e5												
2. d2-d4	e5xd4												
3. Dd1xd4	Cb8-c6												
4. Dd4-a4	...												

Notation de Koch :

système de notation de partie employé surtout pour le jeu par correspondance. Les colonnes et les rangées sont respectivement numérotées de 1 à 8 en allant de gauche à droite et de bas en haut lorsque l'échiquier est considéré du point de vue des blancs. Chaque case est définie par un nombre de deux chiffres qui représentent respectivement la colonne et la rangée à l'intersection desquelles elle se situe. Pour noter un coup, on aligne les coordonnées de la case de départ et de la case d'arrivée du mouvement, sans qu'il soit besoin de préciser quelle pièce joue, sauf dans le cas d'une promotion. Le roque est noté en indiquant le déplacement du roi. Suivant ce système, les coups 1. e2-e4 e7-e5, 2. Cg1-f3 Cb8-c6 et 3. Ff1-b5 se noteraient : 1. 5254 5755, 2. 7163 2836 et 3. 6125.

Notation Forsyth :

système de notation d'une position inventé au XIXe siècle par l'écossais David Forsyth. L'échiquier y est décrit de la case a8 à la case h1. Sur les cases occupées par les pièces, on note l'initiale de la pièce en majuscule pour les blancs et en minuscule pour les noirs, on indique un nombre de case vide au moyen d'un chiffre et on sépare les rangées par des tirets. Suivant ce système, la position initiale, par exemple, se noterait ainsi : tcfdrfct-pppppppp-8-8-8-8-PPPPPPPP-TCFDRFCT.

Nouveauté :

coup jouable d'une ouverture, mais non encore officiellement répertorié.

Nulle (partie ~) :

voir [partie nulle](#).

Nulle de salon :

nulle conclue sans combat.

- O -

Objectif d'un plan :

ce que l'exécution d'un plan vise à atteindre (acculer le roi adverse à la bande, damer un pion, échanger les dames, etc.).

Objectif d'une combinaison :

ce que l'exécution d'une combinaison vise à atteindre (affaiblir la position adverse, gagner un pion, exposer le roi adverse, etc.).

Obstruction :

manoeuvre consistant à forcer un pion ou une pièce adverse à se rendre sur une case où elle entrave la marche ou restreint la portée d'un pion ou d'une pièce de son camp. [Remarque : dans le cas d'une obstruction, l'obstacle est une pièce du même camp, tandis que dans le cas d'une interception il s'agit d'une pièce adverse.]

Exemple d'obstruction



Les pions blancs menacent de se rendre à dame, mais le roi et le cavalier noirs sont là pour tenter de les en empêcher.

En jouant 1. g6-g7, les blancs forcent le cavalier noir à se rendre en g7 où il devient non seulement incapable d'arrêter le pion « h », mais nuisible à son propre camp, car il entrave la marche de son roi vers la case de promotion. Les blancs créent ainsi une obstruction.

Obstruée (case ~) :

case par laquelle on ne peut passer ou sur laquelle on ne peut se rendre parce qu'elle est occupée par un pion ou une pièce de son propre camp.

Open :

tournoi ouvert à tout participant, quels que soient son niveau de jeu, sa nationalité, son âge ou son sexe.

Opposition (être en ~, avoir l'~, gagner l'~, perdre l'~, ~ virtuelle) :

distance réglementaire minimale entre deux rois. Les rois sont *en opposition* lorsqu'ils ne peuvent s'approcher davantage l'un de l'autre. Ce qui se produit lorsqu'ils ne sont séparés que par une seule case. Un joueur a *l'opposition* lorsque les rois sont en opposition et qu'il n'a pas le trait. Ce qui lui permet, après que son adversaire aura joué son roi, soit d'empêcher celui-ci de contourner son propre roi, soit de le contourner lui-même avec le sien. D'où le fait qu'en finale, avoir l'opposition constitue un avantage souvent décisif. Un joueur *gagne l'opposition* lorsqu'il réussit à empêcher le roi adverse de dominer le sien, et *perd l'opposition* dans le cas contraire. Les règles à suivre pour gagner l'opposition sont les suivantes : 1) lorsque les rois sont sur la même ligne, le joueur au trait doit laisser un nombre impair de cases entre les deux rois ; 2) lorsque les rois ne sont pas sur la même ligne, le joueur au trait doit jouer de façon à ce que les rois occupent chacun un des quatre coins de même couleur d'un rectangle. L'« *opposition virtuelle* » dont parlent certains auteurs s'entend d'une opposition à distance, et ne se comprend bien qu'une fois les règles dont on vient de parler comprises ; lesquelles peuvent être illustrées comme suit :

Au trait, les blancs gagnent l'opposition en jouant comme indiqué

Opposition directe	Opposition indirecte
<p>Lorsque les rois sont sur la même ligne, le joueur au trait gagne l'opposition en laissant un nombre impair de cases entre les rois.</p>	<p>Lorsque les rois ne sont pas sur la même ligne, le joueur au trait gagne l'opposition en jouant de façon à ce que les rois occupent chacun un des 4 coins de même couleur d'un rectangle.</p>

LEXIQUE DES ECHECS

Otage :

nom de la pièce à laquelle une autre est clouée. [Remarque : lorsque l'otage est le roi, le [clouage](#) est absolu. Lorsqu'il s'agit d'une autre pièce, comme la dame ou une tour, le clouage est relatif.]

Ouverture :

phase d'une partie d'échecs déterminée par les premiers coups et caractérisée par la présence massive des pions et des pièces. On peut distinguer les six groupes d'ouvertures suivants :

1. les débuts ouverts (1. e4 suivi de 1... e5) ;
2. les débuts semi-ouverts (1. e4 suivi d'une réplique autre que 1... e5) ;
3. les débuts fermés (1. d4 suivi de 1... d5) ;
4. les débuts semi-fermés (1. d4 suivi d'une réplique autre que 1... d5) ;
5. les débuts de flanc (1. b3, 1. b4, 1. c4, 1. f4, 1. g3, 1. g4, 1. Cc3 et 1. Cf3) ;
6. les débuts irréguliers (1. a3, 1. a4, 1. c3, 1. d3, 1. e3, 1. f3, 1. h3, 1. h4, 1. Ca3 et 1. Ch3).

Visualiser le nom et les coups caractéristiques des [principales ouvertures](#). Accéder à la table de classification des ouvertures selon le système yougoslave ([code ECO](#)). Sauf exception, les objectifs qu'on doit poursuivre durant l'ouverture sont les suivants :

1. développer ses pièces le plus rapidement possible en évitant de perdre du temps à pousser trop de pions, à chasser ceux du camp adverse, à jouer deux fois la même pièce ou en sortant sa dame trop tôt ;
2. contrôler et occuper le [centre](#) en évitant les [pièges](#) et en postant ses pions et ses pièces sur des cases stratégiques ;
3. mettre son roi à l'abri en effectuant le [roque](#) et en résistant à la tentation de passer à l'attaque trop tôt.

Ouverture irrégulière :

début de partie non répertorié dans la théorie des [ouvertures](#).

Ouvrir les lignes :

éliminer les pions d'une même colonne, traverse ou diagonale.

LEXIQUE DES ECHECS

- P -

Paire de fou :

duo de fous d'un même camp qui évoluent, l'un exclusivement sur cases claires, l'autre exclusivement sur cases foncées, et dont la possession constitue un avantage, surtout dans les positions ouvertes.

Parade :

coup par lequel un joueur se soustrait à une attaque ou à une [menace](#) adverse.

Parer l'échec :

manoeuvre consistant à soustraire son roi à une position où il est en prise. Ce qui peut se faire seulement de trois manières : 1) en capturant l'attaquant ; 2) en interposant une pièce entre l'attaquant et le roi ; 3) en déplaçant le roi sur une case où il n'est plus en prise.

Partie (d'échecs) :

suite de coups échangés entre les deux camps, qui débute par le coup initial des blancs et qui se termine par un mat, un abandon ou une [nulle](#).

Partie à avantage :

partie où un joueur joue avec moins de temps de réflexion ou sans l'une de ses pièces, celle-ci ayant été retirée de l'échiquier avant le début de la partie.

Partie à l'aveugle :

partie où l'échiquier est soustrait à la vue d'un des joueurs ou des deux à la fois.

Partie miniature :

nom donné aux parties non nulles de moins de vingt coups.

Partie éclair (ou Blitz) :

partie rapide nécessitant l'usage d'une [pendule](#) spécialement conçue pour jouer aux échecs, et où chacun des joueurs dispose d'un maximum de 15 minutes pour jouer tous ses coups.

Partie en consultation :

partie où deux joueurs ou plus dirigent solidairement le même camp.

Partie nulle (nulle ou nullité) :

partie terminée qui ne se solde ni par la victoire des blancs sur les noirs ni par celle des noirs sur les blancs. Il y a six cas où une partie se solde par la nulle :

1. le consentement mutuel des joueurs ;
2. l'[insuffisance de matériel](#) ;
3. le [pat](#) ;
4. l'[échec perpétuel](#) ;
5. la [triple répétition de la position](#) ;
6. la [règle des cinquante coups](#).

Partie par correspondance :

partie d'échecs disputée à distance et dont les coups sont transmis au fur et à mesure par la voie du courrier.

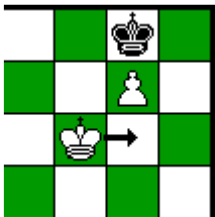
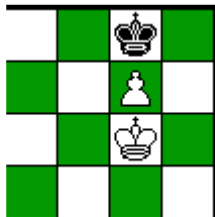
Passif :

se dit d'une pièce inactive ou confinée à un rôle purement défensif, d'un coup qui ne contribue en rien à la lutte pour l'initiative, ou d'un camp dépourvu de contre-jeu.

Pat :

état d'un camp au [trait](#) qui ne dispose d'aucun coup réglementaire et dont le roi n'est pas en échec. Par extension, le mot s'attribue au joueur qui se retrouve dans cette situation, et au coup qui engendre cette situation. Le pat met immédiatement fin à la partie et entraîne la [nullité](#).

Exemple de pat

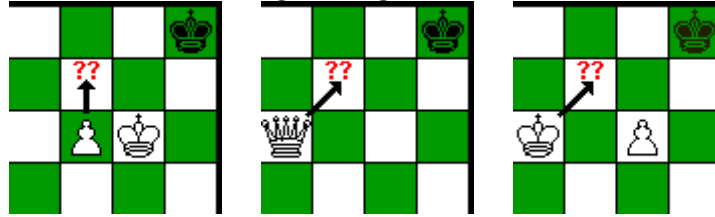
Avant	Après
	
Le roi noir est seul de son clan à pouvoir jouer, mais il n'est ni immobilisé ni en échec.	Après le dernier coup des blancs, le même roi ne peut plus jouer, mais il n'est pas en échec pour autant. Il est pat.

LEXIQUE DES ECHECS

Pat du coin :

[pat](#) typique et dérisoire où le roi, au coin, ne peut plus bouger parce que la dame adverse est venue se loger près de lui à distance de cavalier ou parce qu'un coup maladroit du roi ou d'un pion adverse lui enlève toute marge de manoeuvre.

Exemples de « pat du coin »



Patzer :

mot allemand signifiant « faible joueur ».

PCA :

acronyme de la *Professional Chess Association*, fondée en rupture de bancs avec la FIDE en 1993 par Garry Kasparov et Nigel Short, et qui organise son propre championnat du monde.

Pendants (pions ~) :

voir [pions pendants](#).

Pendule :

instrument fait de deux horloges à déclenchement alternatif conçu pour contrôler la cadence de jeu et limiter la durée totale d'une partie. L'horloge du joueur au trait est en marche pendant qu'il réfléchit. Après avoir joué son coup, ce joueur appuie sur un bouton qui stoppe son horloge et déclenche automatiquement celle de son adversaire. Le temps de réflexion total accordé à chaque joueur s'écoule ainsi de part et d'autre jusqu'au terme de la partie ou jusqu'à ce qu'un des deux joueurs perde du fait d'avoir écoulé tout son temps. Voir [cadence](#).

Pendule d'échecs



Percée :

poussée de pions ou sacrifice destiné à provoquer l'ouverture d'une ou de plusieurs [lignes](#).

Perdre du matériel :

se faire capturer une ou plusieurs unités sans pouvoir faire immédiatement de même en retour.

Perdre l'opposition :

voir [opposition](#).

Performance :

niveau de jeu atteint par un joueur au terme d'un tournoi en terme de classement [Elo](#).

Perte matérielle :

bilan négatif faisant suite à une capture ou à une suite de captures.



Petit roque :

[roque](#) effectué avec la [tour-roi](#) et qui, dans la [notation algébrique](#), se note « 0-0 ». [Remarques : on le nomme et on le note ainsi parce que le nombre de case entre le roi et cette tour n'est que de deux. Pour les buts et les conditions du roque, voir la notice « roque ».]

LEXIQUE DES ECHECS

Le petit roque

Remarque : un même joueur ne peut roquer qu'une seule fois au cours d'une même partie.

Du côté des noirs	Du côté des noirs
 <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">Avant</p>	 <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">Après</p>
Du côté des blancs	Du côté des blancs

Nota Bene : les mouvements doivent être effectués avec la même main et dans l'ordre indiqué.

PGN :

acronyme de *Portable Game Notation*. Système de notation permettant d'échanger facilement des parties d'échecs sous forme de fichiers textes.













Phase :

moment caractéristique du déroulement d'une partie. On en distingue trois : 1) l'ouverture, qui se caractérise par la présence massive des pions et des pièces, et par la mobilisation de l'ensemble des troupes ; 2) le milieu de partie, qui se caractérise par la présence des dames, la mise en sécurité des rois et l'affrontement des troupes ; et 3) la finale, qui se caractérise le plus souvent par l'absence des dames, la rareté des pions et la mobilisation des rois.

Pièce :

partie mobile qui évolue sur l'échiquier. [Remarques : en un sens plus restreint une pièce est une partie mobile qui évolue sur l'échiquier et qui est autre qu'un pion. En ce dernier sens, les rois, les dames, les tours, les fous et les cavaliers sont des pièces, mais pas les pions. Dans l'illustration qui suit, le mot « pièce » est pris au sens large et englobe aussi les pions.]

Les pièces et leur valeur

Nom	Symbole	Abréviation	Valeur
Roi	 ou 	R	(la partie)
Dame	 ou 	D	9 points
Tour	 ou 	T	5 points
Fou	 ou 	F	3 points
Cavalier	 ou 	C	3 points
Pion	 ou 	[]	1 point

LEXIQUE DES ECHECS

Pièce à longue portée :

pièce capable de contrôler simultanément plusieurs cases situées sur la même ligne. Les dames, les tours et les fous sont des pièces à longue portée, tandis que les rois, les cavaliers et les pions n'en sont pas.

Pièce légère (ou mineure) :

nom donné aux fous et aux cavaliers en raison de leur moins grande valeur que les dames et les tours. Visualiser un tableau comparatif sur la [valeur des pièces](#).

Pièce lourde (ou majeure) :

nom donné aux dames et aux tours en raison de leur plus grande valeur que les fous et les cavaliers. Visualiser un tableau comparatif sur la [valeur des pièces](#).

Pièce touchée, pièce à jouer :

règle du jeu d'échecs applicable en tout temps et qui oblige un joueur, lorsqu'un coup réglementaire est possible, à :
1) jouer une pièce amie touchée ; 2) prendre une pièce adverse touchée ; ou 3) laisser en place, sans pouvoir reprendre le coup, une pièce qui vient d'être lâchée sur sa case d'arrivée.

Piège :

coup astucieux cachant une [menace](#) qui, espère-t-on, échappera à l'attention de l'adversaire, et destiné à provoquer une erreur de sa part. [Remarque : un piège est « dérisoire » s'il comporte des risques pour celui qui le tend, et « inspiré » dans le cas contraire.]

Pillsbury (attaque ~) :

voir [attaque Pillsbury](#).

Pillsbury (mat de ~) :

voir [mat de Pillsbury](#).

Pion :

pièce du jeu d'échecs autre qu'une [figure](#), symbolisant un fantassin, signifié dans la [notation algébrique](#) par une absence de lettre, et dont la valeur est, par convention, fixée à 1 point. Chaque camp possède initialement 8 pions, placés tout juste devant leurs pièces. La marche du pion est régie par les sept règles suivantes :

1. un pion avance droit devant lui ;
2. un pion ne peut jamais reculer ;
3. un pion ne peut jamais franchir une case occupée ;
4. un pion ne peut effectuer de prise que sur les cases situées devant lui et qui lui sont adjacentes par le coin ;
5. un pion sur sa case initiale peut avancer d'une ou de deux cases, mais après, d'une seule à la fois ;
6. un pion qui franchit deux cases et vient se loger à côté d'un pion adverse peut être capturé par ce dernier au coup suivant - et au coup suivant seulement -, comme s'il n'avait franchit qu'une seule case [cette capture spéciale porte le nom de prise « [en passant](#) »] ;
7. un pion qui arrive au terme de sa marche doit être [promu](#).

La marche du pion

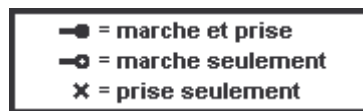
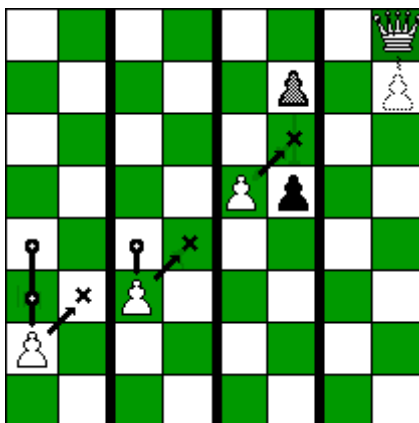




Tableau synthèse sur le pion

Nom de la pièce	Symbole graphique	Signification	Valeur
Pion	 ou  ou []	fantassin	1 point

Pion arriéré :

pion ne pouvant plus être protégé par aucun pion. Visualiser un tableau des différents « [cas](#) » du pion.

Pion bloqué :

pion devant lequel se trouve un pion ou une pièce.

Pion-cavalier :

pion qui dans la position initiale était situé devant un cavalier ; aussi appelé pion « b » ou pion « g ». Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

Pion central :

nom donné aux pions des colonnes « d » et « e ».

LEXIQUE DES ECHECS

Pion-dame :

pion qui dans la position initiale était situé devant la dame ; aussi appelé pion « d ». Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

Pion doublé :

deux pions d'un même camp sur une même colonne. Visualiser un tableau des différents « cas » du pion.

Pion empoisonné :

pion laissé intentionnellement en prise, mais dont la capture cache un [piège](#).

Pion-fou :

pion qui dans la position initiale était situé devant un fou ; aussi appelé pion « c » ou pion « f ». Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

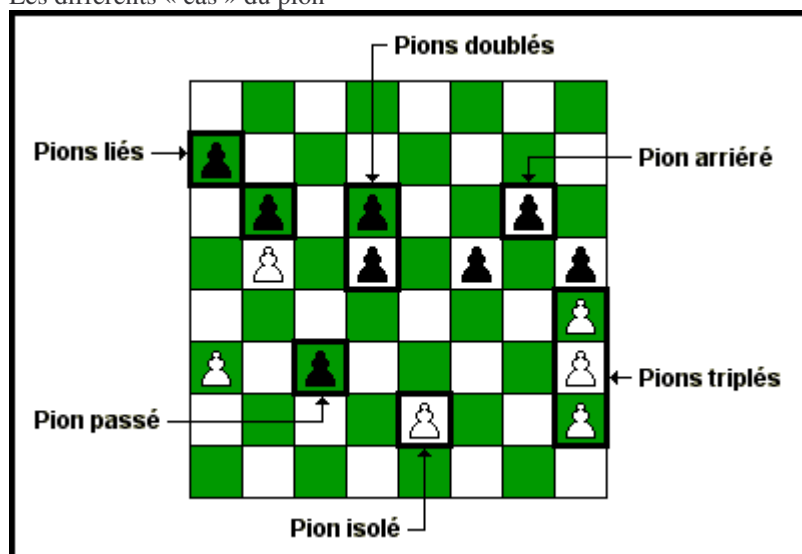
Pion isolé :

pion n'ayant aucun pion du même camp sur les colonnes adjacentes. Visualiser un tableau des différents « cas » du pion.

Pion passé :

pion qu'aucun pion adverse ne peut empêcher d'[aller à dame](#).

Les différents « cas » du pion



Pion-roi :

pion qui dans la position initiale était situé devant le roi ; aussi appelé pion « e ». Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

Pion-tour :

pion qui dans la position initiale était situé devant une tour ; aussi appelé pion « a » ou pion « h ». Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

Pion triplé :

trois pions d'un même camp sur une même colonne. Visualiser un tableau des différents « cas » du pion.

Pions liés :

pions du même camp situés sur des cases de colonnes différentes, mais contiguës par le côté ou par le coin. Visualiser un tableau des différents « cas » du pion.

Pions pendants :

pions liés d'un même camp, mais dépourvus de pions amis sur les colonnes voisines.

Plan :

objectif à court ou à long terme qui guide un joueur dans le choix de ses coups. La description suivante nous vient de *Harry Golombek* :

« La conception d'un plan est le processus par lequel un joueur exploite les avantages de sa position tout en s'efforçant d'en réduire au minimum les inconvénients. Afin de garantir le succès, un plan doit toujours se fonder sur un diagnostic objectif des particularités d'une position. La conception d'un plan est d'autant plus difficile que la position est équilibrée, et grandement facilitée lorsqu'il n'existe qu'un seul plan susceptible de répondre aux exigences de la position. »

Pour l'élaboration d'un plan, un pédagogue américain d'expérience propose la technique suivante :

LEXIQUE DES ECHECS

Méthode de réflexion structurée

1. Identifiez les déséquilibres positifs et négatifs pour les deux camps.
2. Décidez du secteur de l'échiquier vers lequel se porteront vos efforts. Vous ne pouvez intervenir qu'à l'endroit où existe un déséquilibre favorable ou la possibilité d'en provoquer un.
3. Ne calculez aucune variante ! Imaginez plutôt diverses positions de rêve auxquelles vous aimeriez pouvoir arriver.
4. Après avoir trouvé une position de rêve qui vous convient, voyez s'il existe une façon pour vous de la matérialiser. Si vous vous rendez compte que votre rêve est impossible à réaliser, imaginez-en un autre plus accessible.
5. Vous pouvez enfin faire la liste des coups que vous désirez calculer -on les appelle coups candidats. Les coups candidats sont tous ceux susceptibles de mener à la position de rêve.

(Jeremy Silman, *Comment mûrir son style aux échecs*, éd. *Échecs et Maths*, Montréal, 1998, p. 27)

Point :

unité de mesure valant un pion et servant à comparer la valeur des pièces. [Remarques : en comparant la force de chaque pièce par rapport à celle d'un pion, on peut dire qu'une dame vaut approximativement 9 points, une tour 5, un fou 3 et un cavalier 3. Visualiser un tableau comparatif sur la valeur des pièces.] En un autre sens, un point s'entend de l'enjeu d'une partie d'échecs, un gain permettant d'enregistrer un point et une nulle, un demi point.

Pointe :

idée cachée d'une variante.

Point faible :

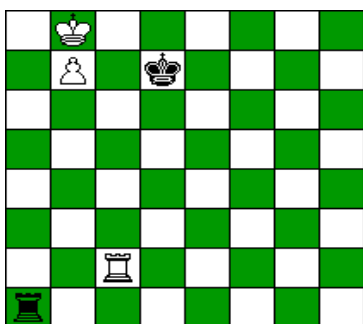
pion, case ou ligne difficile ou impossible à défendre.

Position :

emplacement des pions et des pièces des deux camps sur l'échiquier, telle qu'on la retrouve à un moment X de la partie.

Position de Lucena :

position-clé des finales de tour et pion contre tour et que le joueur matériellement avantagé doit chercher à atteindre pour gagner. Voici à quoi elle ressemble :



Explication de la position de Lucena

Le roi blanc a réussi à se poster devant son pion et cherchera à le promouvoir. Ce que, bien sûr, les noirs vont chercher le plus possible à empêcher. Une fois une position similaire atteinte, les blancs forcent le gain comme suit : 1. Tc2-d2+ (afin de repousser le roi adverse le plus loin possible) Rd7-e7 et, le coup-clé, 2. Td2-d4 ! Pourquoi ce coup ? Parce qu'il va permettre au roi blanc de quitter la case de promotion... et à la tour blanche d'intervenir à temps pour mettre fin aux échecs provenant de la tour noire. En effet : 2... Re7-e6, 3. Rb8-c7 Ta1-c1+, 4. Rc7-b6 Tc1-b1+, 5. Rb6-c6 Tb1-b2 (ou 5... Tc1+, 6. Rb5 Tb1+ et 7. Tb4 suivi d'une victoire rapide) 6. Td4-e4+ (pour repousser le roi noir encore plus loin) Rf5, 7. Te4-c4, suivi de 8. Rc6-c7 et 9. b8=D.

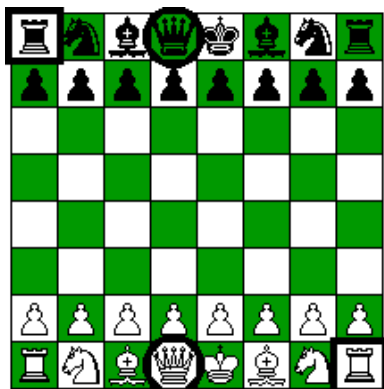
Position finale :

emplacement des pions et des pièces des deux camps au moment où la partie est terminée.

Position initiale :

emplacement des pions et des pièces des deux camps avant le début d'une partie. [Remarque : la position initiale correctement dressée suppose que l'échiquier soit orienté de façon à ce qu'une case claire se retrouve à la droite de chacun des deux joueurs et que la dame de chaque camp soit sur une case de même couleur qu'elle.]

La position initiale



L'échiquier doit être orienté de façon à ce qu'une case claire se trouve à la droite de chaque joueur.

Les dames doivent être situées sur des cases de mêmes couleurs qu'elles.

LEXIQUE DES ECHECS

Position resserrée :

état d'un camp dont le manque d'espace nuit à la mobilité des pièces.

Position saine :

se dit d'une position solide et sûre.

Positionnel :

qualifie un coup, une suite de coups ou un style de jeu qui exploite ou améliore les propriétés statiques d'une position (emplacement des pièces, structure de pions, liberté d'espace, etc.), sans faire appel à de longues suites calculatoires ou tactiques.

Positionnel (avantage ~) :

voir [avantage positionnel](#).

Poussée :

avance de pion qui permet de gagner du terrain et de saper une chaîne de pion adverse.

Prendre :

capturer un pion ou une pièce adverse. [Remarques : le mouvement d'une prise s'effectue en retirant de sa case le pion ou la pièce que l'on capture et en y substituant le pion ou la pièce qu'on y joue. En notation algébrique, une prise se note au moyen d'un « x ».]

Prendre en fourchette :

expression familière employée pour parler d'une [attaque double](#).

Prendre en passant :

coup de pion par lequel un joueur capture un pion adverse qui vient de franchir deux cases comme s'il venait de n'en franchir qu'une, et qui, dans la [notation algébrique](#), se note « e.p. ». Voir comment s'effectue la [prise en passant](#).

Principes d'ouverture :

objectifs qui commandent toute la phase d'[ouverture](#), à savoir : 1) développer ses pièces, 2) contrôler le [centre](#), 3) éviter les [pièges](#), 4) refuser les [pions empoisonnés](#) et 5) mettre son roi à l'abri en effectuant le [roque](#). Voir la notice « [conseils](#) ».

Prise :

coup sur une case occupée par un pion ou une pièce adverse et entraînant son retrait immédiat pour le reste de la partie.

Problème :

[position](#) fictive ou réelle avec la mention : « Les blancs jouent et font mat en tant de coups. »

Promotion :

transformation immédiate et obligatoire que doit subir un pion arrivé au terme de sa marche, c'est-à-dire lorsqu'il atteint la 8e traverse, s'il est blanc, ou la 1e traverse, s'il est noir. Voir [règles de promotion](#).

Promotion (règles de ~) :

voir les [règles de promotion](#).

Prophylaxie :

coup ou suite de coups visant à prévenir une agression adverse.

Pseudo-sacrifice :

suite de coups par lesquels on regagne un pion ou une pièce tout de suite après l'avoir sacrifié(e).

- Q -

Qualité :

nom pour mettre en évidence la différence de valeur entre une tour et un fou ou un cavalier. [Remarques : gagner la qualité consiste à échanger un fou ou un cavalier contre une tour, perdre la qualité consiste, au contraire, à échanger une tour contre un fou ou un cavalier. Visualiser un tableau comparatif sur la [valeur des pièces](#).]

- R -

Rayons X (ou attaque ~) :

voir [attaque rayons X](#).

Refuser un gambit :

répondre à un [gambit](#) autrement qu'en le prenant ou qu'en en proposant un autre.

Réfutation :

coup ou suite de coups révélant ce qui ne va pas dans une partie, une analyse, une variante, un coup, un piège, un sacrifice ou un plan.

Règle des cinquante coups :

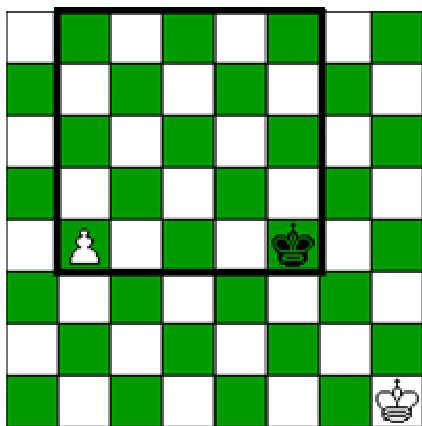
lorsque 50 coups consécutifs des blancs et des noirs ne comportent ni coup de pion ni capture, le joueur au [trait](#) peut réclamer la [nulle](#). [Remarque : si le joueur au trait joue un coup au lieu de réclamer la nulle, il passe le trait à son adversaire et perd ce droit jusqu'au prochain coup.]

Règle du carré :

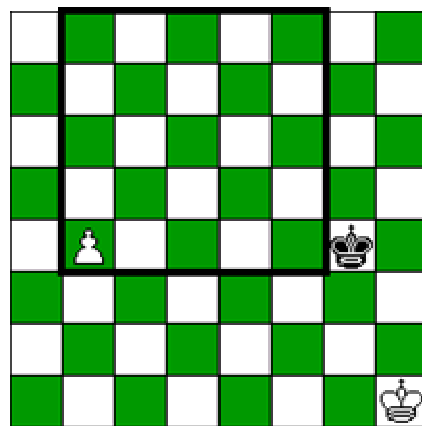
méthode pour déterminer si le [roi dépouillé](#) adverse est en mesure ou non de rattraper un pion qui a le champ libre et qui se [rend à dame](#) sans être escorté par son roi. Cette méthode consiste à construire un carré imaginaire en projetant une ligne qui va du pion jusqu'à sa [case de promotion](#), puis une autre de même longueur qui va du pion vers le roi adverse et à compléter mentalement le carré ; si à un moment ou l'autre le roi réussit à pénétrer à l'intérieur du carré, le pion se fera rattraper ; dans le cas contraire, il sera [promu](#) sans se faire capturer au coup suivant.

Explication de la « règle du carré »

On construit un carré imaginaire allant du pion à sa case de promotion.



Si le roi adverse est à l'intérieur du carré... le pion se fait capturer, peu importe qui a le trait.



Si le roi adverse est à l'extérieur du carré... les blancs au trait gagnent ; les noirs au trait font nulle.

Règles de promotion :

un pion qui arrive au terme de sa marche doit immédiatement et obligatoirement se transformer en une dame, une tour, un fou ou un cavalier de son camp, au choix, mais ne peut jamais se transformer en un roi ou en un autre pion.

[Remarques : 1) le choix est à la discrétion du joueur qui a poussé le pion et ne se limite pas aux pièces qui ont été précédemment capturées ; 2) la transformation du pion se fait immédiatement et non au tour suivant ; 3) la pièce choisie doit être substituée au pion et placée sur la case où ce dernier a abouti ; 4) cette pièce est immédiatement opérationnelle, mais ne pourra être déplacée qu'au tour suivant.]

LEXIQUE DES ECHECS

Exemple de promotion

Avant	Après
	
En prenant la tour en f8, le pion blanc se trouve arrivé au terme de sa course et doit être promu sur-le-champ.	Bien qu'ils aient encore la leur, les blancs choisissent de le transformer en une dame et, du coup, ils font mat.

Règles de promotion du dernier pion :

règles de finales qu'il est avantageux de connaître et de maîtriser. Les voici :

1. Le dernier [pion-tour](#) ne va [à dame](#) que si son roi occupe la [case efficace](#).
2. Le dernier [pion-fou](#), [pion-roi](#) ou [pion-dame](#) va toujours à dame s'il remplit l'une des conditions suivantes :
 1. il est protégé et occupe la même traverse que les deux rois ;
 2. il est protégé et parvient à la septième traverse sans faire échec ;
 3. son roi le devance sur la sixième traverse ;
 4. son roi le devance et a l'[opposition](#) ;
 5. son roi le devance d'au moins deux cases sur la même colonne ou sur une colonne adjacente.
3. Le dernier [pion-cavalier](#) va toujours à dame s'il remplit l'une des cinq conditions précédentes ET si son roi ne provoque pas le [pat du coin](#).
4. Au contraire, le dernier pion ne va jamais à dame s'il remplit l'une des quatre conditions suivantes :
 1. soutenu par derrière, il parvient à la septième traverse en faisant échec ;
 2. son roi l'accompagne sur la sixième traverse et le [roi dépouillé](#) a l'opposition ;
 3. il n'a pas dépassé la cinquième traverse et son roi ne peut le devancer ;
 4. son roi le bloque tandis que le roi dépouillé n'est pas à la bande et a l'opposition.

Relatif (clouage ~) :

voir [clouage](#).

Rendre du matériel :

laisser l'adversaire regagner le [matériel](#) perdu, en tout ou en partie, pour atteindre un objectif d'ordre positionnel ou autre.

Répétition triple :

cas de nullité qui se produit lorsqu'un joueur, au [trait](#), peut reproduire à nouveau une [position](#) qui s'est déjà présentée deux fois au cours de la même partie, mais réclame la [nulle](#) en mentionnant, sans le jouer, le coup qui reproduirait cette position une troisième fois. [Remarque : s'il joue ce coup il donne le trait à son adversaire... qui peut alors accepter ou refuser la nulle.]

Réplique :

coup répondant au coup précédent adverse.

Reprise :

continuation d'une partie après un [ajournement](#).

Réseau :

[diagramme](#) ou portion de diagramme présentant une [position](#) typique et dans lequel seul les pièces et les pions significatifs sont représentés.

Réseau de mat :

[diagramme](#) ou portion de diagramme présentant un type de mat fréquent, et dans lequel seul les pièces et les pions significatifs sont représentés.

Retard de développement :

handicap du camp ayant le plus de pièces encore leurs cases initiales.

LEXIQUE DES ECHECS

Roi :

pièce du jeu d'échecs figurée par une couronne masculine, représentée dans la [notation algébrique](#) par la lettre « R », valant la partie, qui ne peut jamais sauter par dessus une case occupée, qui ne peut jamais se mettre en prise, qui ne peut jamais être laissée en prise, et qui se déplace dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois. [Remarques : un roi en prise est en [échec](#). Un joueur n'est jamais autorisé à jouer un coup qui met son roi en échec. Un joueur dont le roi est en échec doit l'y soustraire avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre. Un roi en échec et qui ne peut y être soustrait est [mat](#) et la partie est terminée. Lorsque le roi d'un joueur n'est pas en échec, mais que ce joueur ne dispose plus d'aucun coup légal, son roi est [pat](#) et la partie est nulle. Visualiser une explication schématique de la [marche des pièces](#). Visualiser un tableau comparatif sur la [valeur des pièces](#).]

La marche du roi

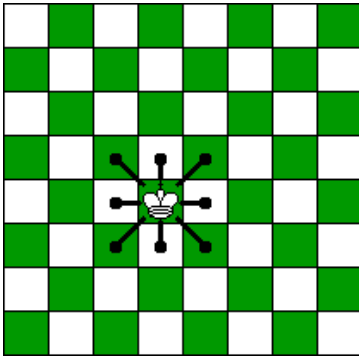


Tableau synthèse sur le roi

Nom de la pièce	Symbole graphique	Signification	Valeur
Roi	ou ou R	couronne masculine	(la partie)

Roi dépouillé :

roi qui se retrouve seul de son camp.

Romantique :

style du XIXe siècle caractérisé par un jeu ouvert orienté vers l'attaque et les sacrifices.

Ronde :

ensemble des parties disputées en même temps lors d'un tournoi.

Roque :

coup unique combinant le mouvement du roi et d'une de ses deux tours. Le roque vise principalement deux objectifs : 1) mettre le roi à l'abri, loin du centre ; et 2) centraliser une tour. On distingue le [petit roque](#) et le [grand roque](#), lesquels, dans la [notation algébrique](#), se notent respectivement « 0-0 » et « 0-0-0 ». Un même joueur ne peut roquer qu'une seule fois au cours d'une même partie, et il peut le faire lorsque les six conditions suivantes sont respectées :

1. il n'y a rien entre le roi et la tour impliquée ;
2. la tour n'a jamais bougé ;
3. le roi n'a jamais bougé ;
4. le roi n'est pas en échec ;
5. le roi ne passe pas par une case où il serait en échec s'il s'y arrêtait ;
6. le roi n'aboutit pas sur une case où il serait en échec une fois le mouvement du roque terminé.

Pour roquer, le joueur doit, avec la même main : 1) déplacer son roi de deux cases vers la tour avec laquelle il roque ; puis 2) loger cette tour de l'autre côté du roi, sur la case que ce dernier vient de franchir.

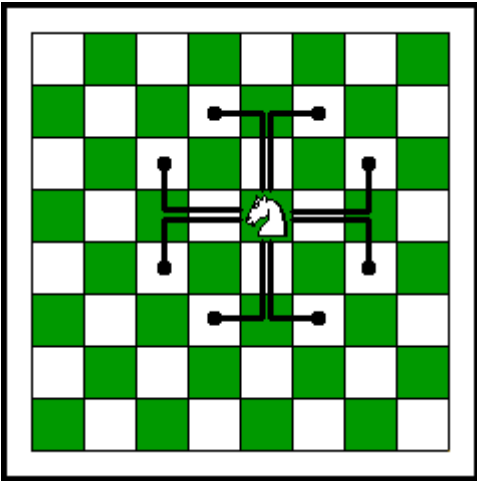
Illustration du roque

Remarque : un même joueur ne peut roquer qu'une seule fois au cours d'une même partie.	
Du côté des noirs	Du côté des noirs
<p style="text-align: center; font-weight: bold;">Le grand roque</p>	<p style="text-align: center; font-weight: bold;">Le petit roque</p>
Du côté des blancs	Du côté des blancs
<i>Nota Bene</i> : les mouvements doivent être effectués avec la même main et dans l'ordre indiqué.	

Rosace du cavalier :

figure imaginaire formée par les 8 cases qu'un cavalier près du centre contrôle simultanément.

La rosace du cavalier



LEXIQUE DES ECHECS

- S -

Sacrifice :

don d'un pion ou d'une pièce en vue d'atteindre un certain objectif (contrôler le [centre](#), monter une attaque contre le roi, obtenir une [avance de développement](#), ouvrir des lignes, etc.).

Sacrifier :

céder délibérément un pion ou une pièce en vue d'atteindre un certain objectif (contrôler le [centre](#), monter une attaque contre le roi, obtenir une [avance de développement](#), ouvrir des lignes, etc.).

Semi-ouverte (ligne ~) :

voir [ligne semi-ouverte](#).

Simultanée :

parties disputées par un seul joueur qui en affronte plusieurs autres en même temps devant autant d'échiquiers.

Simultanée à l'aveugle :

parties disputées entre un joueur qui a les yeux bandés et qui en affronte simultanément plusieurs autres ayant chacun la vue sur leur échiquier.

Sots (mat des ~) :

voir [mat des sots](#).

Sous-promotion :

transformation d'un pion arrivé à dame en une tour, un fou ou un cavalier.

Sous-variante :

suite de coups liés à une même idée et faisant partie d'une [variante](#).

Stonewall :

mot anglais signifiant « mur de pierre » et servant à désigner la disposition des pions en c3, d4, e3 et f4 pour les blancs ou c6, d5, e6 et f5 pour les noirs.

Stratégie :

ensemble des moyens déployés pour améliorer les propriétés statiques d'une position (renforcement d'une case, gain d'espace, meilleure structure de pions, etc.), contrairement à la [tactique](#), qui vise l'exploitation plus ou moins immédiate des propriétés dynamiques de celle-ci (gain d'un pion, attaque sur le roque, etc.).

Structure de pions (ou squelette de pions) :

configuration des pions dans leur ensemble. La présence ou l'absence de lignes ouvertes, l'existence d'un pion faible, isolé ou doublé dans la structure adverse, etc. permet généralement de déterminer le genre de plan qui convient le mieux dans une position donnée.

Style :

préférence d'un joueur pour un type de coup, d'ouverture, de variante ou de position. Le style d'un joueur peut être tactique, positionnel, agressif, tranquille, spectaculaire, etc.

Supériorité numérique :

[avantage matériel](#) qui sied au joueur dont les forces sont en plus grand nombre.

Surcharge :

manoeuvre visant à exploiter la mobilité réduite d'un pion ou d'une pièce adverse occupée à une ou plusieurs tâches défensives.

Exemple de surcharge



Après 1. Te5xe8, les noirs sont dans l'incapacité de regagner leur tour par 1... Dg8xe8 à cause de la menace de mat qui pèse sur eux en h7.

Chargée de protéger à la fois la tour en e8 et le point faible h7, la dame noire était incapable de suffire à la tâche... et les blancs en ont profité pour gagner une tour.

Surprotection :

contrôle supplémentaire d'une case occupée par une pièce de son camp déjà suffisamment protégée.

Symboles :

signes typographiques ayant un sens particulier en contexte échiquéen.

LEXIQUE DES ECHECS

Les principaux symboles échiqués

Symbole	Signification	Symbole	Signification
x	prise	!	très bon coup
+	échec	!!	coup brillant
++	échec double	?	erreur
#	mat	??	grave erreur
(=)	offre de nullité	!?	coup qui mérite l'attention
=D	promotion en dame	?!	coup d'une valeur douteuse
0-0	petit roque	<i>ad lib.</i>	n'importe quel coup, au choix
0-0-0	grand roque	e.p.	en passant
=/=	position en équilibre	1-0	les blancs ont gagné
+/-	position en faveur des blancs	0-1	les noirs ont gagné
-/+	position en faveur des noirs	1/2-1/2	partie nulle

- T -

Tactique :

ensemble des moyens déployés pour tirer profit des ressources dynamiques d'une position (gain d'un pion, attaque sur le roque, etc.), contrairement à la [stratégie](#), qui vise à l'amélioration des propriétés statiques de celle-ci (renforcement d'une case, gain d'espace, meilleure structure de pions, etc.).

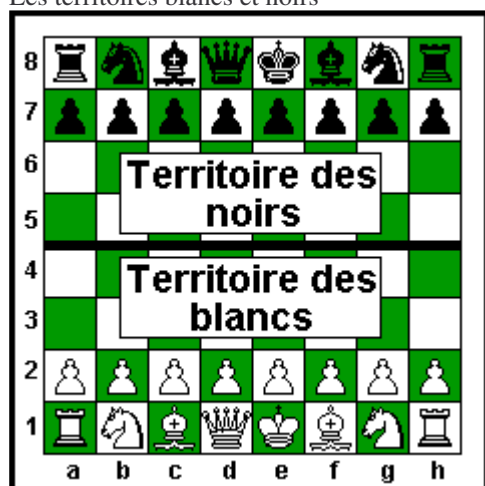
Tempo :

mot italien qui signifie « temps » et dont le pluriel est « tempi ». Un joueur perd du temps lorsqu'il prend plus de coups que nécessaire pour positionner une pièce, terminer son développement, réaliser un plan ou atteindre un objectif. Au contraire, il en gagne lorsqu'il [force](#) son adversaire à en perdre, à changer ses plans ou à entrer dans les siens.

Territoire des blancs :

moitié de l'échiquier comprenant les traverses 1, 2, 3 et 4.

Les territoires blancs et noirs



Territoire des noirs :

moitié de l'échiquier comprenant les traverses 5, 6, 7 et 8.

Tête :

extrémité d'une [chaîne de pions](#) qui est la plus avancée en territoire adverse ; l'autre extrémité étant la [base](#).

Théorie :

vue d'ensemble mettant de l'avant certaines idées plutôt que d'autres pour la continuation d'une variante, la conduite d'une partie ou d'une phase du jeu. On distingue la théorie des ouvertures, du milieu de partie et des finales. Touchant l'ouverture, par exemple, la théorie classique préconise l'occupation du centre par des pions et des pièces, tandis que la théorie moderne préconise le contrôle du centre à distance plutôt que son occupation.

Tomber :

perdre une partie au temps. Allusion au petit morceau de plastique appelé « drapeau » qui est lentement soulevé au passage de l'aiguille d'une horloge mécanique d'une [pendule](#) et qui tombe brusquement lorsque le temps imparti à un joueur est écoulé. L'adversaire annonce alors « tombé ».

Tour :

pièce du jeu d'échecs figurée par un donjon, représentée dans la [notation algébrique](#) par la lettre « T », valant approximativement 5 points, et qui se déplace d'autant de cases consécutives que voulues suivant un alignement horizontal ou vertical, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée. Chaque camp possède initialement deux tours, chacune étant située sur un coin de l'échiquier. La tour est une [pièce lourde](#) et [à longue portée](#), capable de contrôler simultanément jusqu'à 14 cases, peu importe où elle se trouve sur l'échiquier. Visualiser une explication schématique de la [marche des pièces](#). Visualiser un tableau comparatif sur la [valeur des pièces](#).

La marche de la tour

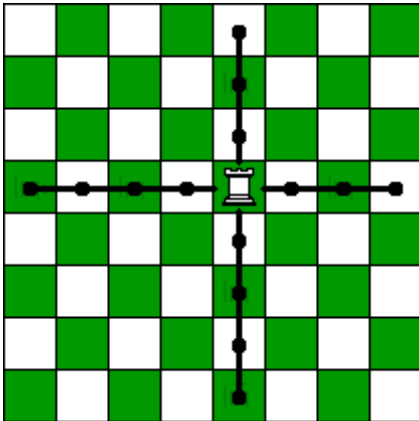




Tableau synthèse sur la tour

Nom de la pièce	Symbole graphique	Signification	Valeur
Tour	 ou  ou <i>T</i>	donjon	5 points

Tour à tour (méthode ~) :

voir [méthode tour à tour](#).

Tour-dame :

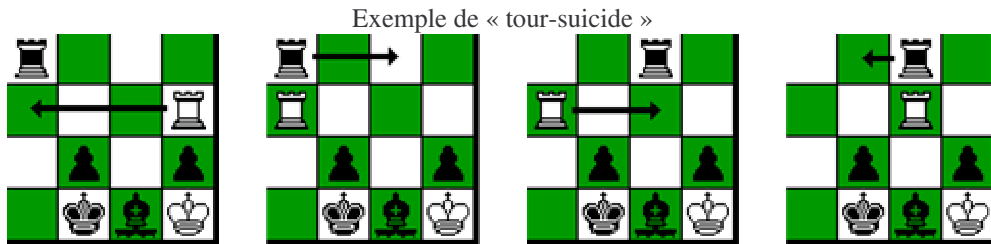
tour qui dans la position initiale est située à l'[aile dame](#). Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

Tour-roi :

tour qui dans la position initiale est située à l'[aile roi](#). Voir le tableau sur la [nomenclature des pièces](#).

Tour-suicide :

tour qui s'offre en [sacrifice](#) à une tour adverse, dont la prise engendrerait immédiatement le [pat](#), et que l'adversaire refuse de prendre, mais qui se met inlassablement en prise devant cette tour sans que l'adversaire ne puisse s'y soustraire.



Si la tour blanche est capturée, les blancs sont pat. Remarquez comment les noirs ne peuvent se soustraire au « harcèlement » de la tour blanche. Partie nulle.

Trait (avoir le ~ ou être au ~) :

tour de jouer. Lorsqu'il a joué son coup, à moins que celui-ci ne mette immédiatement fin à la partie, un joueur cède ou passe automatiquement le trait à son adversaire. Au début d'une partie, ce sont les blancs qui ont le trait. Puis les noirs. Puis de nouveau les blancs. Et ainsi de suite à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie, sans qu'il soit possible à un joueur de passer son tour ou de jouer deux fois de suite.

Transcription d'un coup :

prise de note qui, en [notation algébrique complète](#), consiste à écrire, dans l'ordre : 1) le numéro du coup ; 2) un point suivi d'un espace s'il s'agit d'un coup des blancs, ou trois points suivi d'un espace s'il s'agit d'un coup des noirs ; 3) la lettre par laquelle on représente la pièce jouée, ou rien s'il s'agit d'un pion ; 4) les coordonnées de la case de départ du mouvement ; 5) un tiret « - » s'il s'agit d'un coup, ou un « x » s'il s'agit d'une prise ; 6) les coordonnées de la case d'arrivée du mouvement ; et 7) les autres signes, s'il y a lieu (« ! », « ? », « + », « ++ », « e.p. », « # », « [pat](#) », etc.).

Par exemple, si à leur premier coup les blancs avancent leur pion-roi de deux cases, on notera ce coup comme suit :

1. e2-e4 ; s'ils jouent plutôt leur cavalier-roi, on aura : 1. Cg1-f3.

Transcription d'une partie :

prise de note qui consiste à écrire les coups des blancs et des noirs sur deux colonnes. [Remarque : dans les articles et les livres, il arrive que les coups soient notés sur une même ligne. Ce sont alors le point et le point de suspension qui permettent, respectivement, de distinguer les coups des blancs de ceux des noirs.]

Exemple de transcription d'une partie

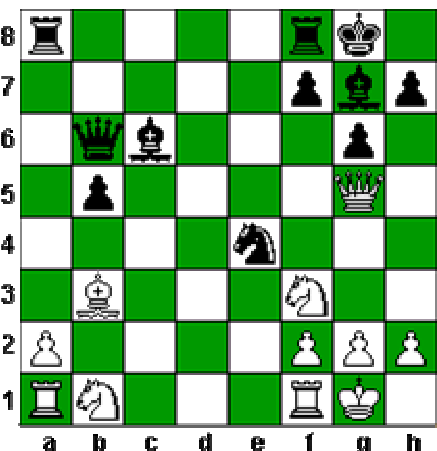
LEXIQUE DES ECHECS

Blancs :	Noirs :
1. e2-e4	e7-e5
2. Cg1-f3	d7-d6
3. Ff1-c4	Cb8-c6
4. Cb1-c3	Fc8-g4
5. Cf3xe5 ?	Fg4xd1 ??
6. Fc4xf7+	Re8-e7
7. Cc3-d5#	1-0
5... Cc6xe5 ! et ce sont les blancs qui perdent une pièce !	

Transcription d'une position :

prise de note qui, en notation algébrique, consiste à écrire où se trouvent les pions et les pièces du camp des blancs, puis du camp des noirs, en suivant l'ordre roi-dame-tour-fou-cavalier-pion, et en n'oubliant pas de spécifier le camp au trait. [Remarque : transcrire une position permet, par exemple, de suspendre le cours d'une partie, de ranger les pièces, et de reprendre cette partie plus tard après avoir rétabli la position à laquelle on était parvenu.]

Exemple de transcription d'une position

Position sur l'échiquier	Transposition sur papier
	<p>Blancs : Rg1, Dg5, Ta1, Tf1, Fb3, Cb1, Cf3, a2, f2, g2, h2.</p> <p>Noirs : Rg8, Db6, Ta8, Tf8, Fc6, Fg7, Ce4, b5, f7, g6, h7.</p> <p>Trait : blancs.</p>

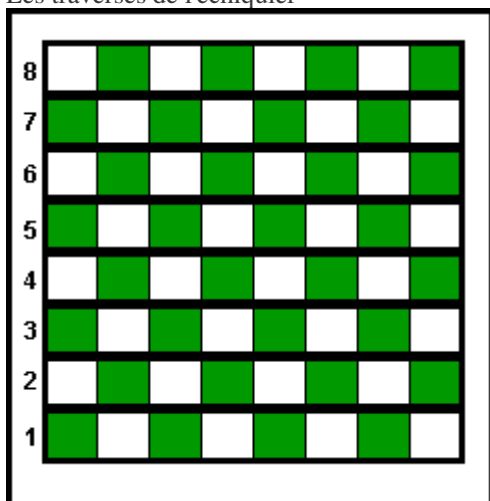
Transposition :

ordre de coup différent par lequel on parvient à une même position. Par exemple, la position de la défense hollandaise qui résulte de 1. d4 f5 et 2. c4 e6, est atteinte par transposition après 1. c4 e6, 2. d4 f5 ou 1. d4 e6 2. c4 f5.

Traverse :

groupe de 8 cases consécutives alignées à l'horizontale. Dans la notation algébrique, les traverses sont numérotées de 1 à 8 en partant du bas vers le haut de l'échiquier, lorsque celui-ci est considéré du point de vue des blancs.

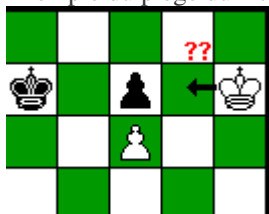
Les traverses de l'échiquier



Trébuchet :

piège de finale de pions qui consiste à approcher son roi d'un pion pour le protéger, mais de façon à être contraint de l'abandonner le coup suivant.

Exemple du piège du « trébuchet »



Les blancs devraient normalement gagner par 1. Rh7-g8 Rd7-e6 (ou e8) et 2. Rg8-g7, suivi de 3. Rg7xf7 et de la promotion de leur pion en f8. Mais ils tombent dans le piège du « trébuchet » s'ils jouent le tentant mais fautif 1. Rh7-g7 ?? Car après 1... Rd7-e6 !, leur roi est forcé de s'éloigner de leur pion, le cédant ainsi aux noirs ...et avec lui la partie.

Triangulation :

manoeuvre visant à revenir à une même position, mais en ayant changé de camp au trait.

Exemple de triangulation



Trait aux blancs



Trait aux noirs

Les noirs au trait perdent l'opposition, puis leur pion h6 et la partie. Mais c'est aux blancs de jouer.

Le problème de ces derniers consiste donc à passer le trait aux noirs. Ils y parviennent ainsi :

1. Rf5-e5 Rf7-f8 (1... Rf7-e8 ou Rf7-g8 permet aux blancs de promouvoir leur pion par 2. Re5-e6 suivi de 3. f6-f7) ; 2. Re5-e4 Rf8-e8 (2... Rf8-g8 revient au même) ; 3. Re4-f4 ! Re8-f8 (car si 3... Re8-f7, alors 4. Re4-f5 et le tour est joué) ; 4. Rf4-e5 Rf8-f7 ; 5. Re5-f5.

Après cette suite de coups, la position est la même qu'au début, mais avec le trait aux noirs.

Cette manoeuvre consiste donc à bouger son roi dans le triangle e5-e4-f4 et à le ramener au bon moment à sa case de départ. D'où le nom de « triangulation ».

Triple répétition de la position :

cas de nullité qui se produit : 1) lorsque la même position vient de se présenter une troisième fois au cours de la même partie, consécutivement ou non, et que le joueur au [trait](#) réclame la [nulle](#) ; ou 2) lorsque le joueur au trait peut jouer un coup qui reproduit la même position une troisième fois, mais réclame la nulle en mentionnant ce coup, sans le jouer. S'il joue ce coup, il donne le trait à son adversaire qui peut alors accepter ou refuser la nulle. [Remarque : les positions sont considérées comme différentes si, de l'une à l'autre, les possibilités de [roque](#) et de prise [en passant](#) ne sont pas les mêmes.]

Trou :

case d'un camp qui ne peut plus être défendue par un pion et sur laquelle une pièce adverse peut s'installer paisiblement.

- U -

Unité :

partie mobile évoluant sur l'échiquier, à savoir une pièce ou un pion.

Unité clouée :

unité qui ne peut quitter sa case sans mettre son roi en échec ou sans mettre une pièce de plus grande valeur qu'elle en prise. Visualiser un tableau comparatif sur la [valeur des pièces](#).













LEXIQUE DES ECHECS

- V -

Valeur :

rapport de force entre une pièce et un pion, exprimé en nombre de points. En fixant la valeur d'un pion à 1 point, on peut dire que la valeur des pièces est, approximativement, de 9 points pour la dame, de 5 pour une tour, de 3 pour un fou et de 3 pour un cavalier.

Tableau des équivalences

Nom	Symbole	Abréviation	Valeur
Roi	 ou 	<i>R</i>	(la partie)
Dame	 ou 	<i>D</i>	9 points
Tour	 ou 	<i>T</i>	5 points
Fou	 ou 	<i>F</i>	3 points
Cavalier	 ou 	<i>C</i>	3 points
Pion	 ou 	<i>[]</i>	1 point

Variante :

suite de coups reliés par une idée commune. La variante est [forcée](#) si les répliques adverses ne laissent place à aucun choix.

Variante forcée :

suite de coups reliés par une idée commune et appelant des répliques adverses qui ne laissent place à aucun choix.

Virtuelle (opposition ~) :

voir [opposition](#).

Z -

Zeitnot :

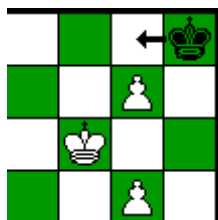
mot allemand signifiant « manque de temps » et qui sert à décrire la situation d'un joueur qui doit jouer un certain nombre de coups avec peu de temps de réflexion.

Zugzwang (être en ~) :

état d'un camp au trait dont tous les coups possibles sont mauvais.

Zugzwang (mettre en ~) :

manoeuvre qui consiste à passer le trait dans une position où tous les coups possibles dont dispose le camp adverse sont mauvais.



Exemple de zugzwang

Après 1... Rh8-g8, les blancs ne disposent plus d'aucun bon coup.

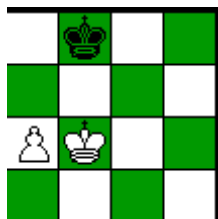
Soit en effet 2. Rf6-g6 ou g5-g6, et les noirs sont pat ; soit le roi abandonne la protection du pion en g7 et les noirs forcent la nulle.

Par leur dernier coup, les noirs laissent donc les blancs dans l'obligation de jouer un mauvais coup. Ils les mettent en zugzwang.

Zugzwang mutuel (cas de ~) :

position dans laquelle tous les coups réglementaires possibles sont mauvais, peu importe le camp au trait.

Exemple de zugzwang mutuel



Si les blancs ont le trait, les noirs font nulle comme suit :

1. e6-e7+ Rf8-e8, 2. Rf6-e6 pat. Ou 1. Rf6-*ad lib.* Rf8-e7, etc.

Si les noirs ont le trait, les blancs gagnent comme suit :

1... Rf8-e8, 2. e6-e7 Re8-d7, 3. Rf6-f7 etc.

Conclusion : le camp au trait se trouve désavantagé du seul fait d'avoir à jouer.