

Un glossaire échiquéen

Il existe tout un tas de termes spéciaux aux échecs. Vous ne le connaissez peut-être pas tous aussi nous proposons-vous un glossaire qui pourra vous aider à vous y retrouver.

-A-

ABANDONNER – arrêter la partie en acceptant la défaite, généralement parce que l'adversaire jouit d'un avantage considérable. Il est déconseillé aux débutants d'abandonner.

ADVERSAIRE – joueur qui conduit les pièces adverses.

AF – Arbitre FIDE.

AI – Arbitre International.

ANALYSE – un examen d'une position et de ses « variantes » (des séquences de coups possibles).

ANIMATEUR – rang le moins élevé dans la hiérarchie des entraîneurs FIDE.

ANIMATEUR FIDE – Un des titres octroyés par la FIDE. De nombreux pays ont leurs propres diplômes.

ARBITRE FIDE – le second titre le plus élevé pour les arbitres internationaux.

ARBITRE INTERNATIONAL : le titre d'arbitre le plus élevé dans la hiérarchie, récompensant les arbitres jugés aptes à arbitrer des événements internationaux.

ATTAQUE – un coup qui menace quelque chose (un mat ou une prise intéressante).

ATTAQUE (A LA DECOUVERTE) – un coup qui ouvre une ligne, découvrant une attaque par une autre pièce.

ATTAQUE (DOUBLE) – une attaque simultanée contre deux cibles. La FOURCHETTE (une pièce qui en attaque deux) est une attaque double particulière et on peut parler de "Trident" pour le cas où une pièce en attaque trois simultanément.

ATTRACTION–attirer une pièce ennemie sur une case voulue.

AVEUGLEMENT - "l'aveuglement échiquier" se produit quand un joueur ne voit pas ce qui est évident pour vous et moi. C'est aussi le cas quand vous ne parvenez pas à voir quelque chose que je vois de façon évidente. Ce terme s'applique même quand je ne vois pas quelque chose d'évident.

-B, C, D-

BLITZ – probablement le sport le plus rapide du monde. Le format standard est de cinq minutes par joueurs pour toute la partie. Les pièces volent littéralement sur l'échiquier. Dans les années 1990, on a introduit une version tie-break avec 6 minutes pour les Blancs contre 5 pour les Noirs. Dans cette version, les Blancs doivent gagner, la partie nulle leur étant comptée comme une défaite.

CASE DE PROMOTION – case se trouvant au bout de la colonne sur laquelle se trouve le pion qui va être promu.

CAVALIER : pièce portant soit le nom de cheval (en Allemand, Russe ou Espagnol) soit de Cavalier. On le représente par la lettre N ou par la figurine .

CENTRE – la zone constituée par les quatre cases d4, e4, d5, e5.

CIS – Commission *Chess in Schools* de la FIDE.

CLASSEMENT – méthode qui consiste à estimer la force d'un joueur (voir ELO). Le classement le plus récent se trouve à l'adresse suivante <http://ratings.fide.com/>

CLOUAGE – cette manœuvre implique toujours trois pièces : le cloueur, le cloué et une cible de valeur plus grande que le cloué. Une pièce à longue portée bloque une pièce ennemie sur la case où elle se trouve car soit le Roi est derrière (et on parle alors de clouage absolu car la pièce ne peut bouger sous peine de mettre son propre Roi en échec) soit une pièce de plus grande valeur se trouve derrière (Les Fous clouent souvent les Cavaliers sur leur Dame). On parle dans ce dernier cas de clouage relatif car la pièce peut bouger, même si c'est sous peine de perdre une unité de plus grande valeur.

COLONNE – Sur l'échiquier, c'est une ligne verticale de huit cases. Les Tours débutent la partie sur les colonnes a et h, les Cavaliers sur les colonnes b et g, les Fous sur les colonnes c et f, les Dames sur la colonne d et les Rois sur la colonne e. Voir FERME, SEMI-OUVERTE et OUVERTE.

COLONNE FERMEE – une colonne sur laquelle chacun des joueurs a un ou des pions.

COLONNE OUVERTE – une colonne de laquelle les pions ont disparu.

COLONNE SEMI-OUVERTE : se dit d'une colonne sur laquelle seul un des deux joueurs a encore un ou des pions. Dans le diagramme suivant, les colonnes b, c, d et e sont semi-ouvertes.

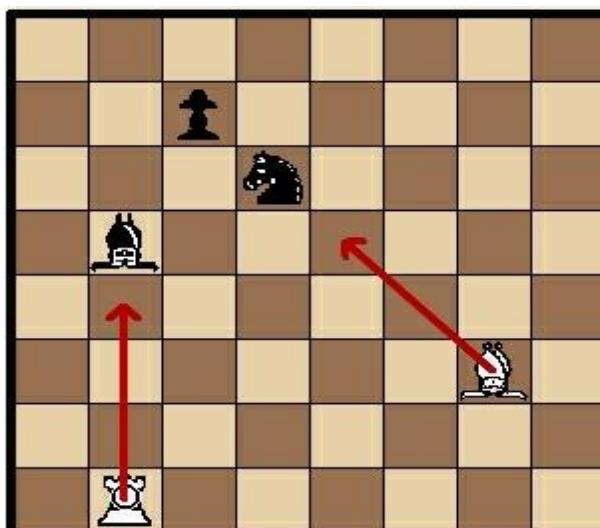
COMBINAISON – une séquence de coups forcés fondée sur des conceptions tactiques et poursuivant un but précis.

COUP ILLEGAL : un coup de pièce ou de pion qui n'est pas permis par les règles du jeu.

DAME – Aujourd'hui la Dame est la pièce la plus forte sur l'échiquier. Mais elle était la plus faible (sous son nom originelle de Firz ou Firzan) jusqu'à ce que les nouvelles règles du jeu s'imposent vers 1475. On la représente par la lettre D ou par la figurine ♔.

DEFENDRE – jouer un coup pour se défendre d'une menace, soit en protégeant une pièce, soit en la déplaçant, soit enfin en créant une menace encore plus grande.

DEFENSEUR – Eliminer ou faire disparaître le défenseur est un thème tactique illustré par ce diagramme:



DESPERADO – se dit d'une pièce en prise ou piégé qu'on utilise pour infliger le maximum de dégâts chez l'adversaire en désespoir de cause.

DEVELOPPEMENT – Terme fourre-tout utilisé indifféremment pour désigner un coup permettant de sortir une pièce (en général vers le centre). Les pièces font partie de votre équipe et, oui, en général, elles sont plus utiles sur le champ de bataille que sur le banc des remplaçants. Encore faut-il qu'elles soient bien placées dans la bataille.

DEVIATION – un coup tactique qui oblige (ou pousse) une pièce adverse à quitter la case, la rangée ou la colonne qu'elle occupe.

DIAGONALE – Une ligne droite de cases de même couleur, courant d'un angle de l'échiquier à un autre est appelée "diagonale".



DIAGRAMME – comme une photographie, cette représentation sous forme de dessin utilise de petits pictogrammes représentant les différentes pièces. Par convention, les Blancs sont toujours "en bas" et les Noirs "en haut". Chaque case porte un nom (comme sur une carte) comme vous pouvez le voir sur le diagramme suivant:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

DOUBLE - voir ATTAQUE, ECHEC.

- E -

ECHANGE – désigne la séquence permettant à chaque camp de prendre à l'autre une pièce de même valeur: par exemple, je prends ta Dame qui est protégée et tu reprends la mienne).

ECHEC – jouer une pièce (ou un pion) de telle sorte qu'il attaque directement le Roi ennemi (ou enlever une pièce qui obstrue une ligne de façon à découvrir une attaque d'une pièce placée derrière). Il est strictement interdit de déplacer son Roi sur une case attaquée par une unité ennemie de telle sorte que deux Rois ne peuvent jamais se trouver sur deux cases adjacentes (même si je vois fréquemment des cas de « mat mutuel » et autre variantes dans des parties jouées par des débutants).

ECHEC (A LA DECOUVERTE) – retirer une pièce d'une ligne, de telle sorte qu'on révèle une attaque sur le Roi ennemi par la pièce place derrière celle qui a bougé. C'est un cas particulier de l'ATTAQUE A LA DECOUVERTE.

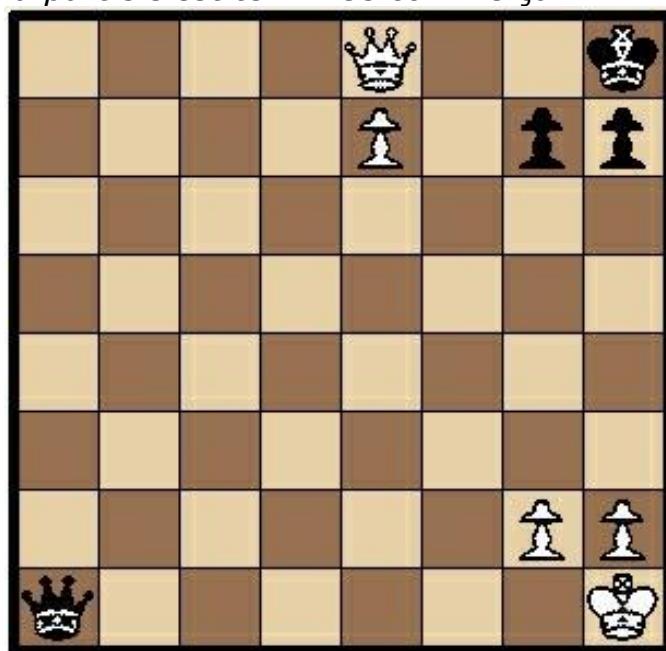
ECHEC (DOUBLE) – un coup qui comprend un échec à la découverte et un échec par la pièce qui a bougé pour produire cet échec à la découverte. Cet échec supplémentaire donne en général une puissance dévastatrice à ce coup tactique.

ECHEC (PERPETUEL) – une séquence d'échecs infinie qui aboutira à la partie nulle par répétition de position (voir NULLE) ou par la règle des 50 coups (voir NULLE).

ECHEC ET MAT – se produit quand le Roi d'un joueur est en échec et qu'il ne peut pas prendre la pièce qui fait échec, ni interposer une pièce entre la pièce qui attaque son Roi et son Roi, ni bouger le Roi. L'échec et mat met immédiatement fin à la partie. En théorie, des positions de "mat mutuel" sont impossibles mais des positions comme la position suivante sont assez communes entre débutants.

Les règles du jeu ne prévoient pas de telles circonstances. EN pratique, j'ai souvent déclaré « nulles » ce genre de parties. Patrick Wolff dans son "Guide des débutants au jeu d'échecs" raconte l'anecdote suivante à propos du Grand-Maître Yasser Seirawan. Yasser raconte : *"Il y a quelques années de cela, alors que j'étais encore un enfant et que je jouais mon premier tournoi, j'ai rencontré un maître. J'étais sur le point de promouvoir quand il m'a mis échec et mat. Mais avant qu'il ait pu dire quoi que ce soit, j'ai promu mon pion en Roi."* Wolff a demandé à Seirawan : "Et il vous a dit que cela allait à l'encontre des règles du jeu ?"

ce à quoi le célèbre grand-maître a répondu « *Nan. Il a aussi maté mon deuxième Roi et la partie s'est terminée comme ça.* »



ECHIQUIER – l'échiquier est un plateau de 8 cases sur 8 alternativement noires et blanches. Les deux joueurs se font face et ont chacun une case blanche en bas à droite.

La géographie de l'échiquier se présente comme suit : les lignes verticales sont appelées "colonnes" (par exemple la colonne e est constituée des cases e1-e2-e3-e4-e5-e6-e7-e8 – voir le diagramme), les lignes horizontales sont appelées rangées (par exemple la 3^{ème} rangée est constituée des cases a3-b3-c3-d3-e3-f3-g3-h3) tandis que les diagonales sont appelées... « diagonales » (par exemple b1-c2-d3-e4-f5-g6-h7). Quand on se réfère à ces lignes, on parle en terme de "colonne e" , de "3^{ème} rangée" ou de "diagonale b1-h7".

Il est assez remarquable de constater que la plupart du temps, quand vous regardez des jeux d'échecs dans une vitrine, les échiquiers sont orientés de telle façon que la case noire se trouve en bas à droite. Normalement, les vendeurs sont des joueurs et au pire, même s'ils font au hasard, on devrait être à 50-50, mais c'est un peu comme la tartine de beurre qui tombe toujours du mauvais côté. Incidemment, les photographes ont une bonne excuse si leurs photos montrent des échiquiers dans le mauvais sens : les éditeurs de journaux et de magazines inversent souvent les négatifs (parce qu'ils trouvent que ça fait mieux dans le mauvais sens), ce qui a le même effet que si vous posiez un diagramme sur une vitre et que vous sortiez : la position ferait toujours plus ou moins sens à ceci près que l'échiquier semblerait à l'envers. Les échiquiers les plus répandus sont les échiquiers « déroulables » en vinyle. Je vous donne un truc : roulez-les avec les cases imprimées à l'extérieur. Ainsi, quand vous le déroulerez, il doit être plat ou au moins

plus plat que si vous lez pliez dans l'autre sens.

ECHIQUIER MURAL – Un grand échiquier en 2D qui s'accroche au mur et permet de montrer des parties et des positions à tout un groupe.



ECU - European Chess Union. L'institution qui s'occupe des échecs en Europe en lien avec la FIDE.

EF – Entraineur FIDE.

EFS – Entraineur FIDE Senior.

ELO – du nom d'Arpad Elo, son inventeur. C'est une méthode de classement des joueurs utilisée dans les tournois internationaux et dans les matchs. Les classements individuels sont publiés chaque mois par la FIDE. De nombreuses fédérations utilisent le même système de classement.

ENFILADE - se dit quand une pièce attaque sur une même ligne une pièce(souvent le Roi) et une autre pièce caché derrière comme sur une brochette. On parle parfois d'attaque à rayons X).



L'enfilade Roi-Dame jouée par la Tour noire est fatale. Le Roi bouge et la Dame est perdue.

EN PASSANT – un pion arrivé sur la cinquième rangée adverse (la quatrième pour les Noirs) peut prendre un pion adverse avançant de deux cases comme s'il n'avait avancé que d'une case. Cette prise n'est possible qu'au coup consécutif du double pas du pion visé.

EN PRISE – Se dit d'une pièce ou d'un pion se trouvant sur un case où il peut être pris (en général sans compensation ou contre une pièce de valeur inférieure).

ENTRAINEUR FIDE – le second grade sur cinq possibles pour les entraîneurs.

ENTRAINEUR FIDE SENIOR – le grade le plus élevé dans la hiérarchie des entraîneurs FIDE. Accordé aux entraîneurs parmi les 100 meilleurs mondiaux.

EVIDENT – ce qu'un entraîneur d'échecs voit et comprend (et ce que ses élèves ne voient ni ne comprennent).

- F, G, H -

FAIRE DAME – Expression impropre pour designer la promotion. On peut promouvoir son pion en Tour, Fou ou Cavalier !

FIDE - Fédération Internationale des Echecs. C'est l'institution qui s'occupe du jeu d'échecs à l'échelle mondiale. Elle est reconnue par le Comité Olympique International et est membre de l'ARISF – l'Association des Fédérations Sportives Internationales reconnues par le CIO.

FORCE – a le sens d'"obligatoire" ou plus largement se dit pour un joueur qui ne dispose pas d'une autre alternative raisonnable.

FOU – pièce qui porte différents noms suivant les pays, par exemple «évêque» en Anglais, «messager» en Allemand, «éléphant» en Russe, etc. On le désigne par un F dans la notation des parties.

FOURCHETTE – désigne une attaque double administrée par un pion ou une pièce. Quelques exemples : un pion en e4 avance en e5 (protégé de préférence) et attaque ainsi un Fou en d6 et un Cavalier en f6 ou, avec des Tours blanches en c6 et e8, un Fou fait une fourchette en se plaçant en d7.

FTC – Commission des Entraîneurs FIDE.

GMI – Grand-maître international.

GRAND-MAITRE – le titre le plus élevé (hormis Champion du Monde) auquel un joueur peut aspirer. Un GMI fait partie des 1000 meilleurs joueurs mondiaux.

-I, J, K, L-

IF - Instructeur FIDE.

ILOT DE PIONS – un groupe de pions de même couleur, séparé des autres pions de son camp par une colonne ou plus.

INSTRUCTEUR FIDE – Le 3ème titre sur les 5 niveaux possibles d'entraîneurs FIDE.

JOUEURS – les deux joueurs se trouvent chacun d'un côté de l'échiquier. S'ils sont connus, on parlera d'une partie Smith-Jones, par exemple (par convention, le joueur premier nommé est le joueur qui conduit les Blancs) sinon, on se référera aux Blancs et aux Noirs.

LIGNE : désigne une colonne, une rangée ou une diagonale.

-M, N-

MAITRE FIDE – titre de troisième niveau – un maître FIDE fait partie des 10000 meilleurs joueurs mondiaux.

MAITRE INTERNATIONAL : niveau intermédiaire à l'échelle internationale. Correspond au top 3000-4000 mondial.

MAT : voir ECHEC ET MAT.

MAT DU COULOIR – en général, on le donne sur la première ou la dernière rangée quand une pièce fait un échec sur cette rangée (avec une Dame ou une Tour) et que les cases de fuite sur la septième ou la deuxième rangée sont obstruées ou attaquées.

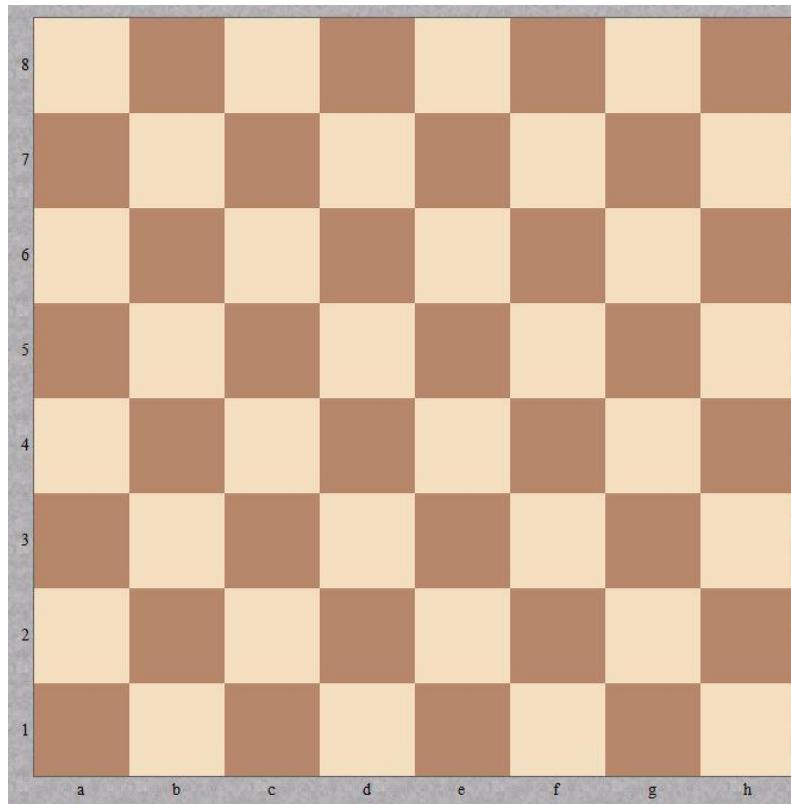
MATERIEL : toutes les pièces sur l'échiquier à l'exception des Rois.

MF – Maître Fide.

MI – Maître international.

NOTATION – Dans la mesure où chaque case porte un nom distinct, nous ne pouvons utiliser ces noms pour décrire aussi bien des coups virtuels que des coups réellement jouer sur l'échiquier. Nous avons donc un « langage échiquéen » que nous pouvons utiliser pour lire, écrire et parler des parties d'échecs et des positions que l'on trouve sur les diagrammes.

Il existe différents systèmes de notation (dont certains sont tombés en désuétude comme le système anglais ou le système espagnol que vous trouverez dans certains livres qui ont plus de 30 ans) mais aujourd'hui, on utilise un système de notation standard universel... De deux types (chacun d'entre eux pouvant se subdiviser en deux styles). Cette notation universelle est justement universelle car elle n'utilise que les noms des cases (que l'on voit sur les diagrammes). Même dans des pays dont la langue utilise des alphabets radicalement différents (comme l'Arabe, le Cyrillic, le Kanji, etc), tout le monde utilise l'alphabet romain pour les chiffres et les lettres.



La plupart des livres pour joueurs de clubs utilisent la forme abrégée de la notation universelle standard. Cette forme abrégée ne précise que la case d'arrivée pour chaque coup et de fait est moins précise et plus compliquée à manier pour les débutants.

Les livres pour débutants les plus pertinents utilisent la forme « longue » qui indique non seulement la case de départ mais aussi la case d'arrivée pour chaque coup, séparées par un tiret. C'est aussi simple que possible de suivre alors ce qui se passe sur l'échiquier. Par exemple e2-e4 pourrait être le premier coup d'une partie.

Par convention (que ce soit pour les formes longues ou courtes), ont fait précéder la mention des cases d'une lettre (ou d'un pictogramme) indiquant la pièce qui a été jouée. Suivant le pays, la lettre décrivant la pièce ne sera pas la même mais il existe actuellement une tendance à la désigner par un pictogramme comme dans les diagrammes que nous vous proposons. Très très très rarement, le déplacement d'un pion sera précédé de son initiale. En effet, par convention, on indique pour les déplacements de pions uniquement la case de départ et la case d'arrivée séparées par un tiret. Ajouter l'initiale de la pièce qui a été jouée rend beaucoup plus facile la lecture des coups. De même, remplacer le tiret par une croix ("x") simplifie la lecture. Une autre convention veut qu'on ajoute le signe plus ("+") pour indiquer lorsqu'un échec est donné (par exemple "e6xf7+" signifie qu'un pion blanc qui se trouvait sur la case e six a capture une pièce adverse qui se trouvait sur la case e sept et que, ce faisant, il a fait échec au roi adverse). Vous remarquerez que la pièce capturée n'est pas

mentionnée, même si c'est une pièce et pas un pion.

En anglais, les initiales utilisées par convention en lettres majuscules sont :

R – King (Roi)
Q – Queen (Dame)
R – Rook (Tour)
B – Bishop (Fou)

N - Knight (Cavalier) "K" est déjà pris et "Kn" (qu'on utilisait depuis au moins deux cent ans) est un peu compliqué à écrire. C'est pourquoi on a choisi "N".

Le roque: le petit roque s'écrit "0-0". Le grand roque s'écrit "0-0-0". Pourquoi ? Pour indiquer le nombre de cases libres entre le Roi et la Tour.

Voici un petit exemple de notation :

1 e2-e4 e7-e5 2 Ng1-f3 d7-d6 3 Bf1-b5+ Nb8-c6 4 0-0 Bf8-e7 5 Bb5xc6+
1.e2-e4 e7-e5 2. \mathbb{N} g1-f3 d7-d6 3. \mathbb{N} f1-b5+ \mathbb{N} b8-c6 4.0-0 \mathbb{N} f8-e7 5. \mathbb{N} b5xc6+

D'où sortent les chiffres qui précèdent la notation des coups ? Ils indiquent le numéro du coup et rendent la partie plus facile à suivre. On comprend ici qu'au premier coup les blancs ont joué leur pion de la case e deux jusqu'à la case e quatre et que les Noirs ont répondu en bougeant leur pion de la case sept vers la case cinq. Au deuxième coup, les Blancs ont déplacé leur Cavalier de la case g1 vers la case f3 tandis que les Noirs répliquaient en avançant leur pion de la case d sept à la casse d six. Au troisième coup, les Blancs ont joué leur fou de f1 à b5, faisant échec au Roi noir et les Noirs ont paré l'échec en jouant leur cavalier b8 en c6. Au quatrième coup, les blancs ont roqué et les Noirs ont répondu en jouant leur Fou de la case f huit à la case d sept. Enfin, au cinquième coup, les Blancs ont pris le Cavalier en c six avec leur Fou en d cinq, donnant à nouveau échec. À l'origine, c'est à peu près ainsi qu'on notait les parties d'échecs, en décrivant précisément chaque coup. Je pense que vous serez d'accord avec moi pour dire que le système de notation universelle standard est une grande amélioration aussi bien en termes de clarté que de brièveté. Vous verrez peut-être aussi 1. e2-e4, e7-e5; 2. Cg1-f3, d7-d6; 3. Ff1-b5+, Cb8-c6; 4. 0-0 ou quelque chose de similaire mais la plupart des éditeurs considèrent la ponctuation comme superflue et partent du principe que tout ce qui est superflu est un obstacle à la compréhension.

Incidentement, on utilise naturellement « un » pour indiquer le premier coup d'une partie mais nous utilisons aussi « un » pour indiquer le premier coup à partir d'une situation donnée même si en réalité c'est le coup « 18 » ou « 47 ».

Vous verrez parfois un « ! » (ou deux) ou un « ? » (ou deux) à la fin d'un coup. Cette ponctuation est une forme de commentaires simples qui

indiquent respectivement un bon coup (ou un très très bon coup "!!") et un mauvais coup (ou un très très mauvais coup, "??").

Vous en arriverez inévitablement à la notation universelle standard abrégée. Avec cette notation, la séquence de coups que nous venons de voir s'écrirait :

1 e4 e5 2 Cf3 d6 3 Fb5+ Cc6 4 0-0 Fe7 5 Fxc6+
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♗b5+ ♗c6 4.0-0 ♔e7 5.♗xc6+

Comme vous pouvez le voir, on a gardé le symbole indiquant l'échec (ainsi que la croix, symbole de la prise). Parfois, on a besoin d'informations supplémentaires :

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 d3 d6 4 Cbd2. 1.e4 e5 2.♘f3 ♗c6 3.d3 d6 4.♗bd2.

Ajouter un « b » est ici nécessaire pour décrire le quatrième coup blanc car chacun des deux Cavaliers pourrait se rendre en d2. [Les choses se compliquent encore parfois : vous verrez ainsi apparaître quelquefois un chiffre à la place d'une lettre, au cas où par exemple deux cavaliers, placés en d3 et d5, peuvent tous deux se rendre en f quatre. Dans ce cas, on écrit C3xf4 ou C5xf4. Bien entendu, la forme longue nous permet d'avoir dès le départ suffisamment d'indices :

1 e2-e4 e7-e5 2 Cg1-f3 Cb8-c6 3 d2-d3 d7-d6 4 Cb1-d2
1.e2-e4 e7-e5 2.♗g1-f3 ♗b8-c6 3.d2-d3 d7-d6 4.♗b1-d2

Incidemment, pour parler en "langage échiquéen", ces séquences de cinq coups s'écriraient ainsi :

(en forme résumé - on a ici ajouté la ponctuation pour prendre l'exemple clair) : un, e quatre, e cinq; deux, Cavalier f trois, d six; trois, Fou b cinq échec, Cavalier c six ; quatre, roque, Fou e sept; cinq, Fou prend c six échec.

(en forme longue) : un, e deux en e quatre, e sept en e cinq; deux, Cavalier g un en f trois; trois, Fou f un en b cinq échec, Cavalier b huit en c six; quatre, roque, Fou f hui ten e sept; cinq, Fou b cinq prend en c six échec.

NULLE – Une partie peut être nulle par accord mutual entre les deux joueurs, par pat, par répétition de position (voir article 9.2 des Règles du jeu d'échecs) ou par la règle des 50 coups (Article 9.3). Voir aussi ECHEC (PERPETUEL).

-O, P, Q-

OPPOSITION – concept assez complexe exprimant une configuration spécifique des deux Rois, qui depend notamment de la distance qui les sépare.

OUVERTURE – désigne les premiers coups d'une partie et dont le but consiste à faire sortir les pièces du vestiaire pour les faire entrer sur le terrain.

PASSER – Aux échecs, on ne peut pas réellement passer son tour puisque chaque joueur doit jouer à son tour tant qu'il lui reste un coup légal. On utilise ce mot pour designer l'action de jouer un coup inutile, afin de laisser le trait à l'adversaire qui se retrouvera ainsi en zugzwang (voir ci-dessous).



Seuls trois coups ne sont pas gagnants ici pour les Blancs : les suicidaires Tg1-g5 et Tg1-g6 (qui perdent) et Tg1xg7 (qui mène à la nulle) mais le coup "évident" est de jouer la Tour en a1, b1 ou c1, ce qui donne le trait aux Noirs, obligés de jouer Rf8-e8, ce qui les met en position de se faire mater sur la huitième rangée par la Tour.

PAT- Situation dans laquelle le joueur au trait ne peut plus jouer ni ses pièces ni son Roi sans être pour autant en échec. La partie est alors déclarée nulle. Voici une position classique tirée d'une partie entre deux novices. L'un des deux a décidé d'assurer le coup en faisant plusieurs Dames. Trait aux Noirs :



f7-f8♛ est le dernier coup blanc. Résultat : nulle par pat. ♕b2-b6# et mat était de toute évidence mieux inspiré qu'une promotion à répétition.

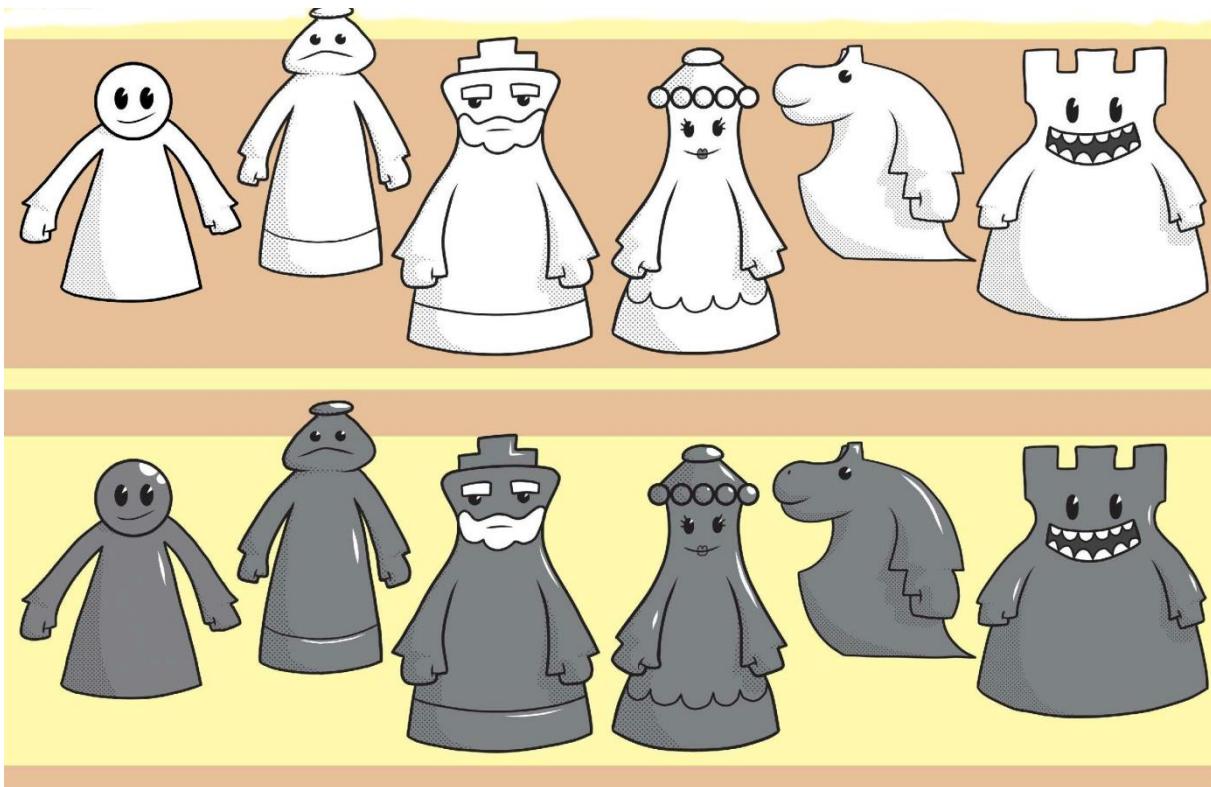
PERDRE : personne n'aime perdre mais néanmoins, il faut garder quelques petites choses à l'esprit. Perdez par exemple de façon aussi courtoise que possible: le GMI Nigel Short fait preuve d'un talent incomparable quand il s'agit de sourire à l'adversaire au moment d'abandonner ou de signer les feuilles de partie après une défaite. Cependant, je ne mettrai pas ici par écrit les mots qu'il prononce une fois de retour dans l'intimité de sa chambre mais je peux vous dire que ça fait du bruit...

PERPETUEL – voir ECHEC (PERPETUEL)

PIECES – A proprement parler, seules le Roi, la Dame, la Tour, le Fou et le Cavalier sont des pièces. [Petit truc: dans la position de départ, les Tours sont dans les coins comme les tours d'un château, le Roi et la Dame sont au centre (la Dame sur sa couleur), les Fous les entourent pour les distraire et les Cavaliers occupant les cases restantes.]

PIECE A LONGUE PORTEE : désigne une pièce (Fou, Tour ou Dame) qui peut traverser l'échiquier (du moment que le chemin est libre).

PIECES MAJEURES : se dit des Dames & des Tours (qu'on appelle aussi pièces "lourdes" dans de nombreuses langues).



PIECES MINEURES : se dit des Fous & des Cavaliers (qu'on appelle aussi pièces "légères" dans de nombreuses langues).

PIECE TOUCHEE – façon répandue de faire allusion à l'Article 4 des Lois des échecs.

PION – La plus petite pièce du jeu d'échecs par la taille et la force. On le représente par le symbole P ou la figurine ♜.

PIONS DOUBLES – se dit de deux pions de la même couleur se trouvant sur la même colonne. On peut aussi à l'occasion voir des pions triplés.

PIONS LIÉS – des pions liés sont des pions jouant sur deux colonnes adjacentes. Ce terme ne s'emploie de fait qu'au pluriel mais peut concerner plus de deux pions.

PION PASSE – désigne un pion qui ne peut plus être arrêté par un pion ennemi (sur sa colonne ou sur les colonnes adjacentes) et peut se lancer à l'assaut de la huitième rangée adverse pour être promu.

PIONS PENDANTS : se dit d'un îlot de pions constitué de deux pions liés sur des colonnes semi-ouvertes. Ce terme ne s'emploie que lorsqu'un de ces deux pions au moins se trouve sur une des quatre colonnes centrales.



Les pions c et d sont pendants.

PREMIERE RANGEE – désigne la rangée où les pièces se trouvent au début de la partie. ON parle de première rangée pour les Blancs et de huitième rangée pour les Noirs. C'est souvent le lieu du spectaculaire mat du COULOIR.

PRISE – si une pièce bouge sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est prise et retirée de l'échiquier du même mouvement. NB: le cannibalisme n'est pas autorisé. Il est interdit de prendre une pièce de son propre camp.

PROMOTION – Transformer un pion en la pièce de son choix à l'arrivée sur la CASE DE PROMOTION se trouvent sur la huitième rangée adverse.

QUALITE – Différence de valeur entre une Tour et un Fou ou un Cavalier.

-R, S, T-

RANGEE – désigne une ligne horizontale de huit cases qui traverse l'échiquier. Les pièces commencent la partie sur la première et la huitième (pour les Noirs) rangées tandis que les pions commencent aux rangées deux et sept.

RAYON-X – Utilisé en général comme synonyme d'ENFILADE. Signifie qu'une pièce "regarde à travers" une autre, comme dans cet exemple facile de finale R + T+ T contre R.



La Tour qui arrive en h8 mat car elle attaque les cases g8, f8, le Roi en e8 et atteint toutes les autres cases derrière le Roi par rayon-X, et notamment la case critique de fuite, d8.

REGLES DU JEU D'ECHECS : les règles du jeu, telles qu'elles ont été formalisées par la FIDE. On peut trouver les règles du jeu sur le site de la FIDE (www.fide.com). Comme je l'ai écrit, elles se trouvent dans la section E du manuel.

ROI : la pièce la plus importante mais pas la plus forte du jeu, représentée par le symbole R ou la figurine K.

ROQUER – le successeur moderne, depuis le XVIème siècle, du pas de deux du Roi. Roquer est un coup consistant à déplacer le Roi et une des deux Tours sur la première rangée en un seul coup. Le Roi part de sa case de départ et se déplace de deux cases tandis que la Tour vient se placer sur la case que le Roi vient de traverser.

On ne peut plus roquer si:
a le Roi a déjà bougé, ou

b. la Tour concernée a déjà bougé.

On ne peut roquer temporairement si :

a. la case sur laquelle le Roi se trouve ou la case qu'il doit traverser ou la case sur laquelle il doit se rendre est attaquée par une ou plusieurs des pièces adverses, ou si

b. il y a une pièce entre le Roi et la Tour concernée.

SACRIFICE – méthode consistant à donner du matériel, presque toujours dans l'espoir de le récupérer ou d'en regagner davantage, voire de faire échec et mat. Occasionnellement, il arrive que les sacrifices servent à arracher la nulle dans une position perdante.

TACTIQUE – les principaux thèmes tactiques sont la FOURCHETTE, le CLOUAGE, l'ENFILADE, l'ATTaque A LA DECOUVERTE, le DOUBLE ECHEC, la destruction ou l'éloignement d'une pièce de DEFENSE adverse, la PREMIERE RANGEE, LA DEVIATION, l'ATTRACTION et l'EVACUATION d'une case ou d'une ligne., ZWISCHENZUG, DESPERADO, ZUGZWANG.

TEMPO – Du Latin "temps", représente un coup ("tempi" au pluriel). On l'utilise aussi pour décrire le fait de "passer" un tour, c'est-à-dire passer le trait à son adversaire.

TITRES – Les titres de la FIDE sanctionnent la réussite dans le domaine du jeu, de l'enseignement ou de l'arbitrage. Les titres suivants nous en donnent un rapide aperçu :

(ARBITRE) – Arbitre International (IA), Arbitre FIDE (FA).

(JOUEUR) – Grand-maître (GM), Maître International (MI), Maître FIDE Master (MF), Grand-maître féminin (GMF), Maître International féminin (MIF); Maître FIDE feminine (MFF).

(ENTRAINEUR) – Entraîneur senior de la FIDE Senior Trainer (FST), Entraîneur FFIDE (EFT), Instructeur FIDE (IF), Instructeur national (IN), Initiateur (I).

TOUR – Les anglophones méprisent le terme de "Tour" bien qu'il soit utilisé dans de nombreuses langues (Français, Allemand, Espagnol. Comme pour toutes les pièces, le nom varie en fonction du pays. En Russie, par exemple, c'est la barque. Elle est représentée par la lettre "T" et par la figurine ♕.

-U, V, W, X, Y, Z-

VARIANTE – désigne une ligne de jeu alternative, une séquence de coups qui partagent en général une interconnection logique.

ZUGZWANG – Se produit quand le joueur au trait (qu'il soit échec ou pas) dispose d'un ou de plusieurs coups légaux et qu'il préférerait "passer" car chacun de ces coups mène à la détérioration de sa position. Aux échecs, cependant, on peut vraiment "passer son tour".

ZWISCHENZUG – Un coup intermédiaire (en Allemand).