

Le vocabulaire des échecs (1)

Adouber: le joueur qui touche une pièce doit la jouer (si elle dispose d'un coup légal). Si un joueur souhaite recentrer des pièces mal placées, il doit déclarer son intention en disant *J'adoube*. Les règles officielles stipulent que seul le joueur au trait peut adouber des pièces.

Aile Dame, aile Roi: l'aile Dame désigne les colonnes *a* à *d* (où se trouvent les Dames en début de partie), l'aile Roi désigne les colonnes *e* à *h* (où se trouvent les Rois). On parle par exemple d'attaque à l'aile Roi ou de majorité de pions sur l'aile Dame.

Ajournement: on appelait ainsi la suspension d'une partie dans le but de la terminer ultérieurement. Le joueur au trait inscrivait son coup sur la feuille de partie, les deux feuilles étaient mises sous-enveloppe et l'enveloppe ouverte au moment de la reprise de la partie. L'ajournement a été abandonné depuis l'avènement des ordinateurs permettant d'analyser les parties.

Appariements: les *appariements* sont la liste des parties prévues lors d'une ronde d'un tournoi, avec le nom des deux joueurs et l'échiquier sur lequel ils jouent (un exemple se trouve dans l'article intitulé [Mon premier tournoi](#))

Arena: type de tournoi utilisé en ligne dans lequel le nombre de parties n'est pas déterminé initialement. Les joueurs jouent autant de parties que possible dans une durée déterminée.

Armageddon: type de partie utilisé pour départager les exæquos à la fin d'un tournoi. Le résultat d'une telle partie est forcément décisif, car en cas de nulle sur l'échiquier la victoire est attribuée aux Noirs. En compensation, les Blancs commencent avec du temps supplémentaire à la pendule.

Attraction (sacrifice d'): un sacrifice destiné à attirer une pièce adverse dans une position plus défavorable est appelé un sacrifice d'attraction. On peut parfois [utiliser un sacrifice d'attraction pour mater](#).

Avant-poste: un *avant-poste* est une case dans le camp ennemi sur laquelle un joueur peut placer une pièce sans qu'elle puisse être délogée.

Baiser de la mort: le [baiser de la mort](#) est un [motif de mat](#) dans lequel la Dame, protégée par une pièce ou un pion, fait mat en se plaçant à côté du Roi adverse.

Batterie: on appelle *batterie* une configuration de deux ou trois pièces placées l'une derrière l'autre et contrôlent la même colonne (dans le cas des Tours et de la Dame) ou la même diagonale (avec un Fou et une Dame).

Berger: le [mat du berger](#) (appelé également [coup du berger](#)) est l'un des mats le plus rapide, dont sont souvent victimes les joueurs débutants.

Blitz: un *blitz*, ou partie jouée en *blitz*, est une partie jouée à une [cadence](#) rapide. La définition donnée dans les [documents de la Fédération Française des Echecs](#) est la suivante: *Une partie de "Blitz" est une partie où tous les coups doivent être effectués dans un temps limité de 10 minutes ou moins par joueur ou bien le total du temps alloué + 60 fois un incrément quelconque est inférieur ou égal à 10 minutes pour chaque joueur.*

Candidat (coup): un coup *candidat* est un coup qui semble raisonnable dans une position donnée et dont il faut calculer les conséquences. Notre cours [Mieux réfléchir pour faire moins d'erreurs](#) vous propose une leçon pour apprendre à trouver les coups candidats.

Chaine de pions: une *chaine de pions* est une série continue de pions qui se protègent sur des colonnes adjacentes. Dans le diagramme suivant, les pions d4-e3-f2 des Blancs forment une chaine de pions.



Diagramme 1

Clouage: on dit qu'une pièce est **clouée** si elle n'a pas le droit de bouger car ce coup mettrait son Roi en échec (on parle alors d'un **clouage absolu**), ou si bouger conduirait à perdre une pièce qui se trouve derrière elle (on parle alors d'un **clouage relatif**). Voir notre article sur les [combinaisons tactiques de base](#).

Colonne: chacune des huit lignes de 8 cases qui vont du côté des blancs au côté des noirs. Les colonnes sont désignées par les lettres a à h.

Colonne ouverte: colonne sur laquelle il n'y a aucun pion. Il est en général intéressant de contrôler une colonne ouverte avec sa ou ses Tour(s). Dans le diagramme 1, la colonne c est ouverte. Découvrez dans cet exemple pourquoi [il est important de contrôler une colonne ouverte](#).

Colonne semi-ouverte: colonne sur laquelle il n'y a qu'un pion ou des pions de la même couleur. Dans le diagramme 1, la colonne e est semi-ouverte.

Couloir (mat du): le *mat du couloir* est un motif de mat fréquent dans lequel une Tour ou une Dame administre un mat contre le Roi adverse bloqué par ses propres pions, en général sur la dernière rangée. Notre cours [Bien débuter aux échecs](#) vous enseigne en particulier ce mat.

Le vocabulaire des échecs (2)

Découverte: une *attaque à la découverte* est une attaque qui est effectuée non pas par la pièce qui bouge mais par une pièce (Fou, Tour ou Dame) située derrière la pièce qui bouge. Un cas particulier est l'*échec à la découverte*, où le coup d'une pièce découvre une attaque sur le Roi adverse. L'attaque à la découverte fait partie des [combinaisons tactiques de base](#).

Déroquer: interdire définitivement le roque de son adversaire en forçant son Roi à bouger.

Diagramme: un *diagramme* est la représentation d'une position d'échecs dans un journal, un livre ou sur internet. Cette page contient plusieurs diagrammes.

Doubler les Tours: *doubler les Tours* consiste à placer ses deux Tours sur la même colonne. Dans le diagramme 1, les Noirs ont doublés les Tours sur la colonne e.

Elo: l'*élo*, couramment mais abusivement appelé *classement élo*, est un système d'évaluation du niveau des joueurs d'échecs. Il fut inventé dans les années 50 par Arpad Elo, un professeur de physique américain d'origine hongroise. Découvrez dans [cet article](#) comment fonctionne l'élo, ce que valent les meilleurs joueurs du monde et à quoi correspond la performance dans un tournoi. Vous pouvez aussi lire [cet article](#) sur l'élo des enfants français.

En passant: coup particulier du pion qui peut prendre un pion ennemi qui vient d'avancer de deux cases et qui se retrouve sur une case adjacente. Le pion ennemi est pris comme s'il n'avait avancé que d'une case. [Tout savoir sur la prise en passant](#).

Exempt (et exemption): dans un tournoi avec un nombre impair de joueurs, se dit du joueur qui ne joue pas lors d'une ronde donnée.

FEN: format pour encoder une position d'échecs, par exemple pour la copier / coller dans un logiciel d'échecs. La position initiale est par exemple notée
`rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQKBNR w KQkq - 0 1`.
FEN signifie Forsyth-Edwards Notation.

Feuille de partie: la *feuille de partie* est le document sur lequel les joueurs sont tenus de noter les coups et le résultat de la partie lors des compétitions officielles jouées à une cadence supérieure à une heure. Chaque joueur doit remplir sa feuille de partie. Les feuilles de parties peuvent être utilisées par l'arbitre en cas de contestation.

Fianchetto: on appelle *fianchetto* (prononcer fianchetto) une disposition des pièces où le Fou est placé en b2 ou g2 (ou b7 et g7 pour les Noirs) après avoir avancé le pion correspondant d'une case. Le diagramme 2 montre un exemple de Fou en fianchetto en g2. Une telle disposition est adoptée pour essayer de contrôler les cases centrales et une grande diagonale avec un Fou.



Diagramme 2

Finale: on appelle *finale* la dernière phase de la partie, qui se joue avec un matériel réduit. Il n'existe pas de définition universelle de cette phase. Nous proposons de définir la finale comme la phase de jeu où le but n'est plus, en raison d'un matériel trop réduit, de mater l'adversaire, mais de [créer, avancer et promouvoir un pion passé](#) afin d'obtenir un avantage décisif.

Gambit: sacrifice d'un pion dans l'ouverture, en général dans le but d'obtenir une avance de développement ou des possibilités d'attaque du Roi adverse.

Grille américaine: résumé des résultats de tous les joueurs dans un tournoi joué au [système suisse](#). Voir [notre article](#) à ce sujet.

Initiative: on dit qu'un joueur a l'*initiative* si c'est lui qui dicte le rythme de la partie, en obligeant son adversaire à réagir à ses coups ou à son plan.

Lier les Tours: on dit que les deux Tours d'un joueur, sur leur rangée initiale, sont *liées* lorsqu'il ne se trouve plus de pièce entre ces deux Tours. Elles se défendent donc mutuellement. Dans le diagramme 1, les deux Tours blanches sont liées.

Mazette: une *mazette* est un terme péjoratif pour désigner un joueur débutant. Le mot est employé par exemple dans l'expression *Mazette voit échec, mazette fait échec*, pour désigner le fait qu'un joueur débutant cherche souvent à faire échec même si le coup n'est pas le meilleur.

Miniature: on appelle *miniature* une partie d'échecs très courte, en général définie comme durant moins de 20 coups.

Moulinet (ou moulinette): motif tactique dans lequel un joueur gagne du matériel en faisant des échecs à la découverte répétitifs. Vous pouvez trouver deux exemples de moulinets dans [cet article](#).

NN: utilisé dans les en-têtes de parties pour désigner un joueur inconnu. Du latin [Nomen nescio](#).

Notation algébrique: on appelle ainsi le système de [notation des parties](#) utilisé actuellement.

Le vocabulaire des échecs (3)

Ouverture: on appelle *ouverture* la première phase de la partie durant laquelle les deux joueurs vont activer leurs pièces, occuper ou contrôler le centre de l'échiquier, mettre leur Roi en sécurité et essayer de créer un déséquilibre pour prendre l'avantage. Pour en savoir plus, vous pouvez lire notre article [Comment bien commencer une partie d'échecs](#) et découvrir [les principales ouvertures aux échecs](#).

Pat: un joueur est pat si c'est à son tour de jouer, s'il n'a aucun coup légal et s'il n'est pas en échec. Découvrez [comment sauver une partie grâce au pat](#).

PGN (format ou fichier): format de fichier qui permet de stocker les parties d'échecs. Ce format permet de stocker les coups, les informations telles que les noms des joueurs, la date de la partie, etc, les variantes et des commentaires. PGN signifie *Portable Game Notation*.

Pièce lourde: on appelle *pièce lourde* la Dame et les Tours.

Pièce mineure: on appelle *pièce mineure* les Cavaliers et les Fous.

Pion arriéré: on dit qu'un pion est *arriéré* lorsque le ou les pions de la même couleur sur les colonnes voisines sont plus avancés que lui. Ce pion ne peut donc pas être défendu immédiatement par un autre pion et constitue parfois une faiblesse, en particulier lorsque la colonne est ouverte pour l'adversaire. Dans le digramme suivant, le pion blanc en f3 est un pion arriéré.



Diagramme 3

Pousseur de bois: on appelle parfois *pousseurs de bois* les joueurs d'échecs, car les pièces d'échecs sont souvent en bois.

Prophylaxie: la *prophylaxie* (ou l'utilisation de *coups prophylactiques*) consiste à jouer des coups qui préviennent les menaces de l'adversaire ou l'empêchent de réaliser son plan.

Qualité: différence de valeur entre une Tour et une pièce mineure. Le terme est souvent utilisé dans l'expression *gagner (ou perdre) la qualité*.

Rangée: chacune des huit lignes de 8 cases parallèles au côté de l'échiquier devant chaque joueur. Les rangées sont numérotées de 1 (du côté des Blancs) à 8 (du côté des Noirs).

Sentinelle: une *sentinelle* est un pion qui se trouve sur la colonne voisine de la colonne d'un pion candidat, et qui empêche ce pion candidat d'être un pion passé. Dans la figure ci-contre, les pions noirs en e6 et g5 sont des sentinelles qui empêchent les pions d4, d3 et f3 d'être des pions passés.

Sous-promotion: promotion d'un pion dans une pièce autre qu'une Dame. Découvrez dans [cet article](#) toutes les raisons de ne pas choisir une Dame.

Trait: on dit qu'un joueur à le trait lorsque c'est à son tour de jouer.

Zeitnot: on dit qu'un joueur est en *zeitnot* lorsque, par rapport à la cadence de jeu initiale, ce joueur manque de temps pour jouer les coups restants jusqu'au contrôle de temps (par exemple pour atteindre 40 coups en 2 heures) ou jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a pas de définition précise du *zeitnot*, qui dépend aussi de la complexité de la position.

Zugzwang: on dit qu'un joueur est en *zugzwang* lorsque, quel que soit le coup qu'il joue, il sera obligé de détériorer sa position: se faire mater, perdre du matériel ou laisser l'adversaire progresser. Si l'on avait le droit de passer son tour aux échecs, ce joueur choisirait plutôt de ne pas jouer. Mettre son adversaire en *zugzwang* va donc le forcer à jouer un mauvais coup. Découvrez comment mettre votre adversaire en *zugzwang* dans [cet article](#).