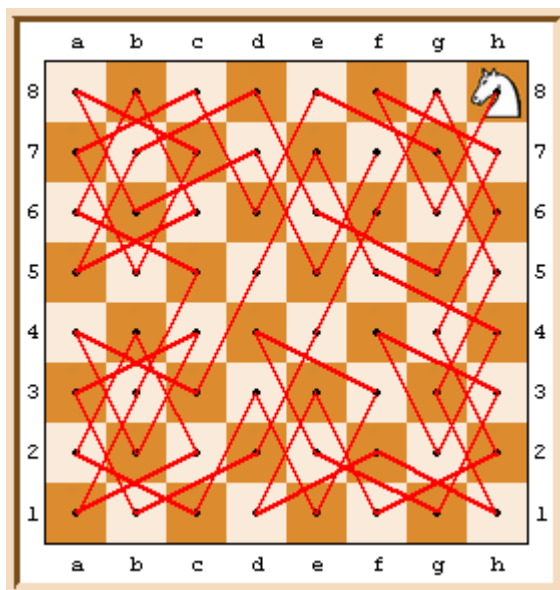


Auteurs de ce cahier : Christophe LEROY & Sylvain RAVOT

- Quelques thèmes tactiques.
 - Divers Mats.
 - Petit guide des ouvertures.
- Quelques noms d'ouverture.
- Glossaire du Jeu d'Échecs.



DIFFE-DAFFE 2014 – Cahier n°5

Direction Nationale du Développement par l'Emploi et la Formation (DND)



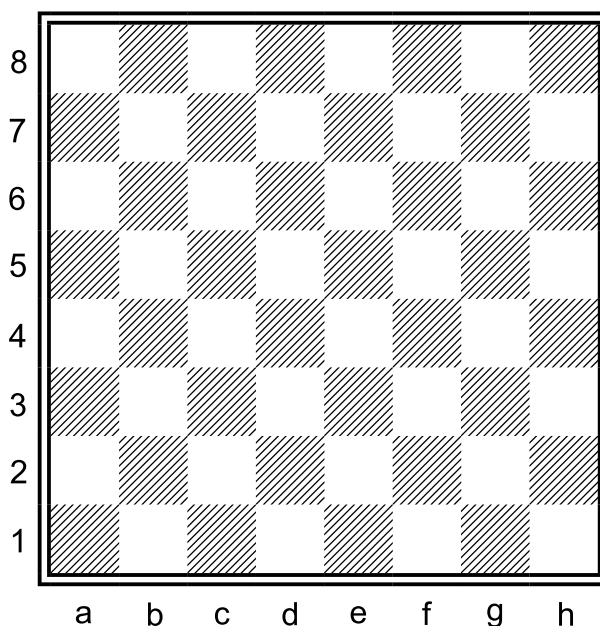
Le Jeu d'Échecs

Premiers cours – DIFFE enseignants

Histoire : Le Jeu d'Échecs est né il y a environ **1500 ans** en **Inde** .

Le plateau de jeu :

Il s'appelle un **échiquier**. Il est composé de **64 cases** : 32 blanches et 32 noires.



Les lignes verticales sont appelées des **colonnes**, les lignes horizontales des **rangées**, et les dernières sortes de lignes sont les **diagonales**.

Sur les côtés du plateau il y a parfois des lettres et des chiffres, ce sont les **coordonnées**. Elles servent à se **repérer**. Chaque case porte ainsi un nom.

Les Pièces :

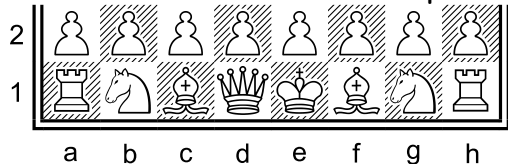
Aux Échecs deux équipes (ou deux armées) s'affrontent : celle des Blancs et celle des Noirs. Pour gagner il faut capturer le **Roi** de son adversaire.

Pour prendre une Pièce, il faut **prendre sa place**.

Il est interdit de prendre les Pièces de sa propre équipe.

Aucune Pièce ne peut passer par-dessus d'autres Pièces, sauf le Cavalier.

Placement des Blancs au départ :



Les Pions en 2ème rangée.

Les Cavaliers à côté des Tours.

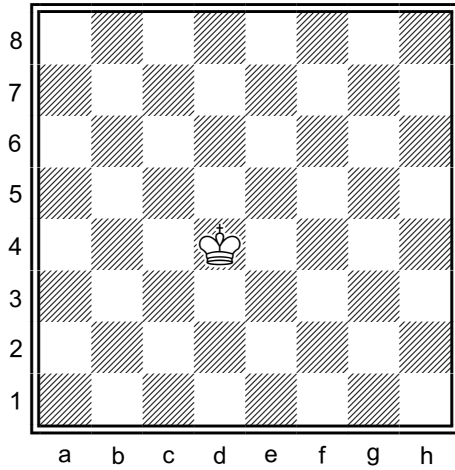
La Dame sur sa couleur !

Le Roi et la Dame au centre.

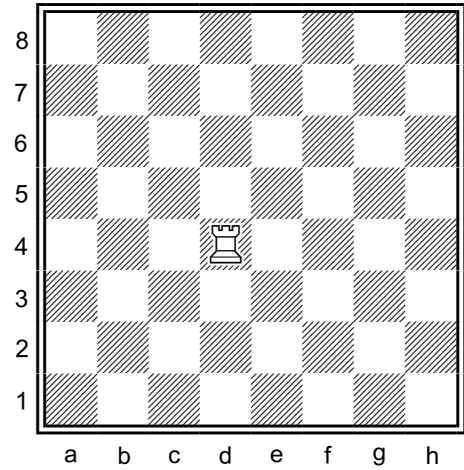
Les Pièces noires en « miroir ».

Le déplacement des Pièces

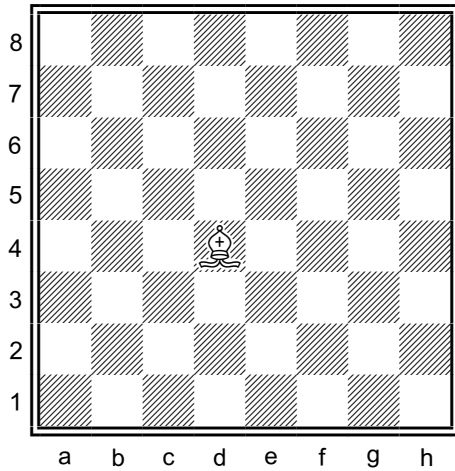
Le Roi



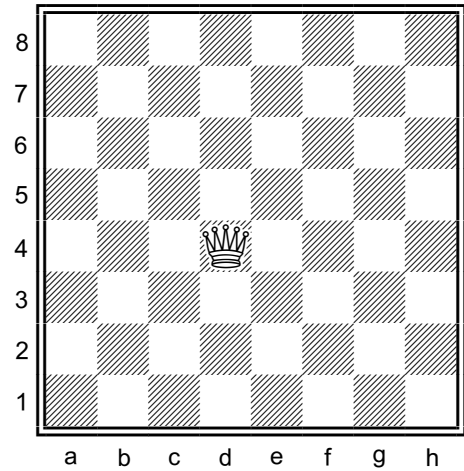
La Tour



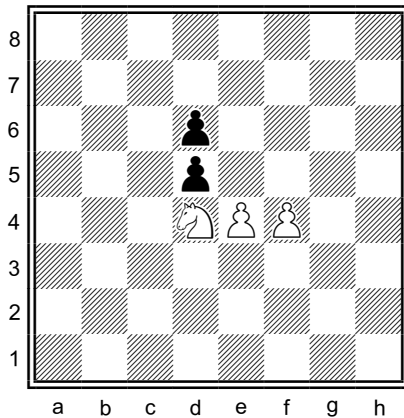
Le Fou



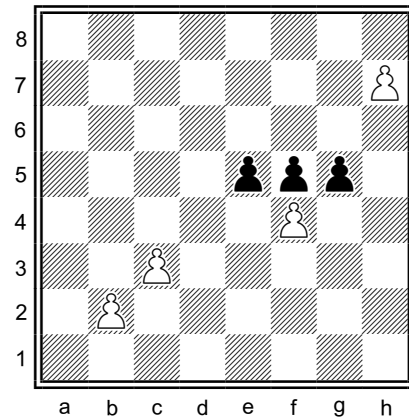
La Dame



Le Cavalier



Le Pion



Au départ .. ou .. cases. Prend
 Ne recule jamais. h7-h8 promotion en

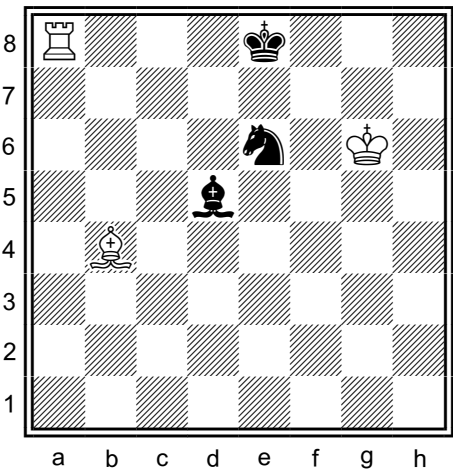
La règle de l'Échec, l'Échec et Mat, le Pat

Règle spéciale : l'Échec au Roi

Lorsqu'une Pièce **voit** le Roi, on dit qu'il est en Échec.

Il **faut** alors **parer** cet Échec. Pour cela, il existe 3 façons (par ordre de préférence) :

- 1) **Prendre**
- 2) **Mettre un bouclier**
- 3) **Fuir**

	<p>Le Roi noir est mis en Échec par</p> <p>Les Noirs peuvent parer l'Échec avec :</p> <ol style="list-style-type: none">1)2)3) <p>Attention : Re7 et Rf7 sont interdits car le Fb4 voit e7 et le Rg6 voit f7.</p> <p>On peut aussi dire « protéger son Roi ».</p> <p>* <u>Comment noter un coup</u> :</p> <p>1ère lettre de la pièce, en majuscule, puis la case où elle va. Exemple : Fd6.</p>
---	---

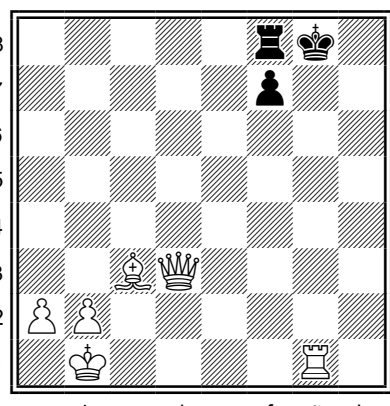
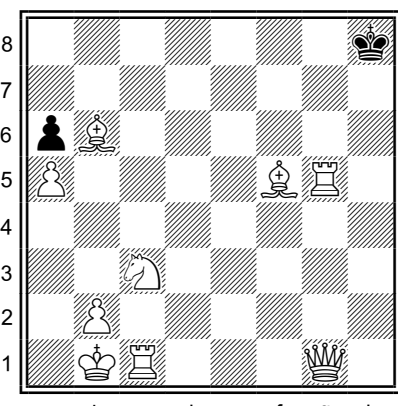
Il est **interdit** de placer son Roi en Échec. Attention, cela peut arriver quand un Roi se déplace mais aussi quand une autre Pièce découvre son Roi !

Lorsqu'un joueur n'a plus aucun coup pour parer l'Échec, il y a Échec **et Mat**.

Il a alors perdu la partie !

Cas particulier :

Si un joueur dont c'est le tour ne peut plus jouer de coup autorisé mais que son Roi n'est pas en Échec, il n'y a pas Échec et Mat mais la partie ne peut pas continuer. Cela s'appelle le **Pat**. Le résultat est un match nul (on dit aussi *partie nulle* ou *égalité*).

	
<p>Le Roi noir est Échec et mat.</p>	<p>Aux Noirs de jouer. Ils sont Pat ! Égalité !</p>





Règles spéciales

Le Roque

Le Roque est un coup très spécial :

- c'est le seul où l'on peut jouer 2 Pièces à la fois.
- c'est le seul où le Roi peut jouer de 2 cases et où la Tour peut passer par dessus une Pièce.

Le Roi se déplace de 2 cases en direction de la Tour et celle-ci passe par-dessus.

Le petit roque		Le grand roque	
<p>Avant</p>  <p>e f g h</p>	<p>Après</p>  <p>e f g h</p>	<p>Avant</p>  <p>1 a b c d e</p>	<p>Après</p>  <p>1 a b c d e</p>

Roquer sert à :

- **protéger** le Roi.
- sortir plus facilement la **Tour** plus tard.

Attention ! Le Roque est interdit dans 3 cas :

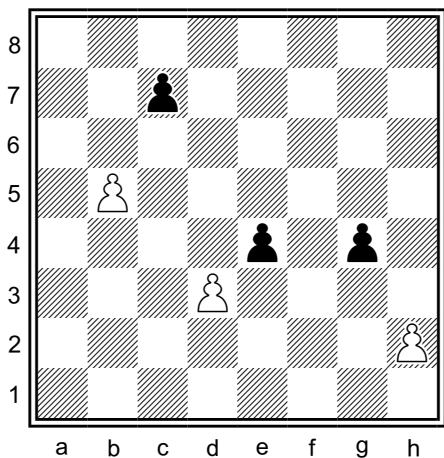
- si le Roi ou la Tour concernée ont déjà bougé
- si le Roi est en Échec
- si le Roi passe sur une case qui le met en Échec

Conseil : le petit Roque est très souvent plus facile à faire et mieux protégé que le grand Roque.

La prise en passant

C'est la règle la moins connue et peut-être la plus étrange ! La voici :

« Si un Pion sur sa case départ peut être pris par un autre Pion s'il avance d'une case, alors il peut être pris de la même façon s'il avance de deux cases ». Voyons voir :



Si c7 joue en c6, b5 peut le prendre. Si c7 joue en c5, b5 va en c6 et le prend !

De même, si h2 joue en h4, g4 peut le prendre en passant en se rendant en h3.

Attention, la prise en passant :

- doit être jouée immédiatement. Au tour suivant il sera trop tard.
- n'arrive que lorsqu'un Pion avance de 2 cases (à gauche, si d3 joue en d4, alors e4 ne peut pas le prendre en passant)

C'est le seul coup où l'on se retrouve sur une case qui était vide avant la prise.

Au début les joueurs l'oublient souvent !

Conseils pour bien commencer la partie

Le début de la partie est aussi appelé « l'ouverture ». Dès les premiers coups il y a de très nombreuses façons différentes de jouer, mais toutes ne sont pas bonnes.

Dans l'ouverture il faut surtout :

- développer toutes ses Pièces
- prendre du terrain
- mettre son Roi à l'abri

Il est conseillé de sortir d'abord :

- 1) Les Pions (mais pas n'importe lesquels)
- 2) Les Cavaliers
- 3) Les Fous

La Dame et les Tours, nos Pièces les plus fortes, préfèrent sortir plus tard.

Le Roi préfère attendre que beaucoup de Pièces se soient échangées.

Il est prudent de **roquer** dans les 10 premiers coups. La **sécurité du Roi** est ce qu'il y a de plus important aux Échecs !

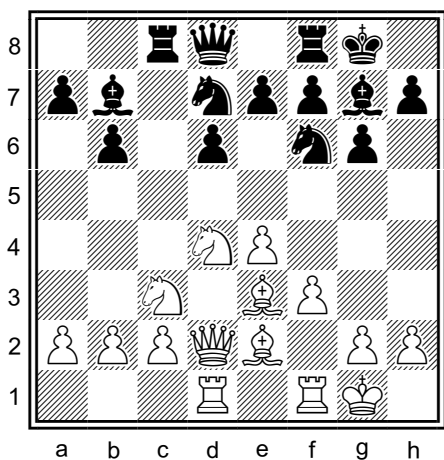
Une zone de l'échiquier est plus intéressante que les autres à contrôler :

le **centre** (cases d4-d5-e4-e5).

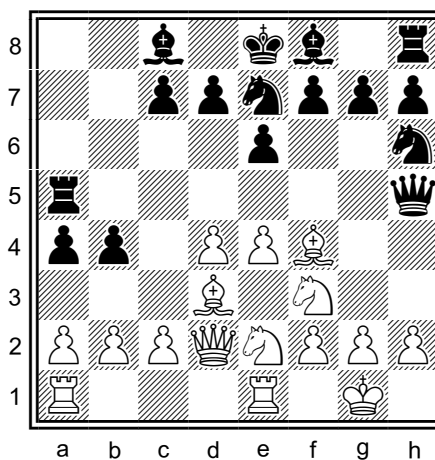
Les 12 cases situées tout autour du centre sont importantes aussi.

Ce qu'il **ne faut pas faire** :

- sortir la Dame trop loin, elle va se faire attaquer et devra se défendre.
- déplacer 2 fois la même Pièce si cela ne vaut pas le coup, car pendant ce temps les autres pièces s'impatientent !
- gêner nos propres Pièces entre elles !
- lancer une attaque avec une seule Pièce, car en général cela ne donne rien.

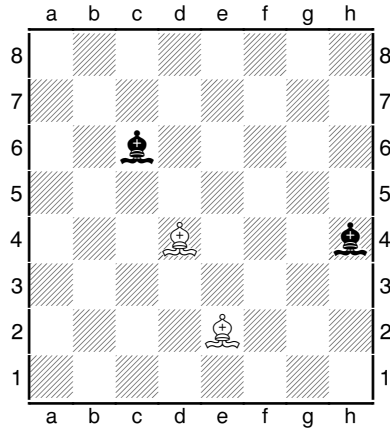


Chaque joueur a joué 11 coups.
Les 2 camps ont bien réussi l'ouverture.

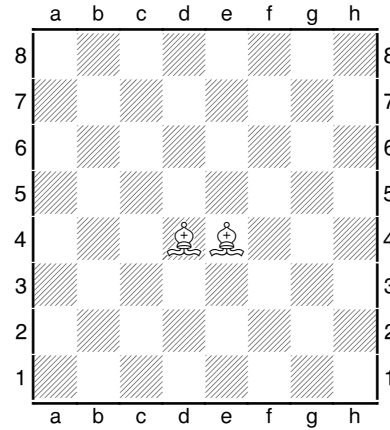


Chaque joueur a joué 10 coups.
Qui a mieux réussi l'ouverture ?

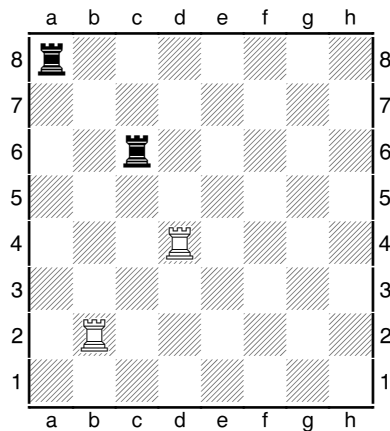
Nombre de cases contrôlées / Force des Pièces



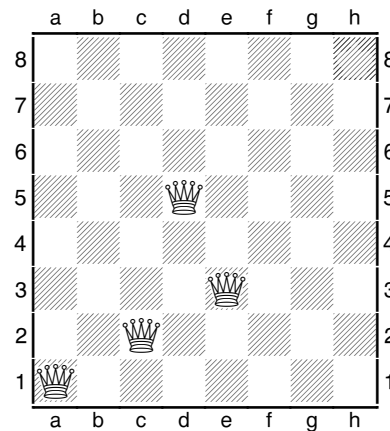
Un Fou au centre = 13 cases
 Fou c6 (ou carré c3-c6-f6-f3) = 11 cases
 Fou e2 (ou carré b2-b7-g7-g2) = 9 cases
 Fou h4 (ou sur un bord) = 7 cases



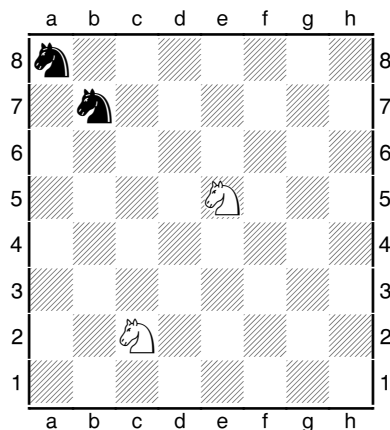
La paire de Fous au centre = 26 cases !
 Presque aussi forts qu'une Dame...
 Les Fous sont complémentaires, contrairement aux Cavaliers par exemple.



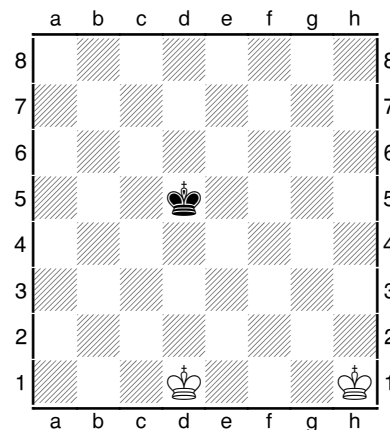
Toutes ces Tours contrôlent 14 cases ! Au centre, au bord, n'importe où, ça ne change rien ! Voici une des explications de la force de la Tour...



Une Dame au centre = 27 cases (14+13)
 Elle perd de la force comme le Fou : 25 cases autour du centre, 23 pour la Dc2, 21 au bord.



Cavalier au centre = 8 cases, perd de la force lorsqu'il s'approche des bords puis des coins.



Roi au centre = 8 cases, au bord 5, au coin 3.

Valeur des pièces : ♙ = 1 point ♘ = 3 points ♚ = 3 points ♖ = 5 points ♔ = 9 à 9,5 points.

Compléments :

- Les Pions a et h valent un peu moins (ils ne visent qu'une case).
- Plus un Pion s'approche de la promotion, plus il devient fort.
- Le Fou vaut en moyenne légèrement plus qu'un Cavalier.

La notation







Savoir noter des coups est très utile :

- cela permet de noter vos parties pour pouvoir les rejouer et les analyser avec un entraîneur ou un ami.
- cela permet de lire des parties notées (par des amis, dans des livres, etc.).

Comment noter un coup :

1ère lettre de la Pièce, en majuscule, puis la case où elle va en minuscule.

Exemple : Fd6 signifie que le Fou se rend sur la case d6.

Les Pièces	Les symboles
 = R	prend = x
 = D	Échec = +
 = T	Échec et Mat = #
 = F	petit Roque = 0-0
 = C	grand Roque = 0-0-0
 = (seulement la case d'arrivée)	prise en passant = e. p.
	promotion d'un Pion en g8 en Dame = g8D

Résultats	Commentaires à l'analyse
1-0 = Les Blancs ont gagné	! = bon coup
0-1 = Les Noirs ont gagné	? = mauvais coup
1/2-1/2 = Match nul	!? = coup intéressant
	?! = coup douteux

Compléments :

Prise par un Pion : colonne du Pion qui prend + x + case du Pion pris (exemple : exd5)

Attention, si 2 Pièces de même nature peuvent aller sur la même case, il faut préciser.

Exemples : Tac8 si c'est la Tour de la colonne a qui va en c8. C2g3 si c'est le Cavalier de la 2ème rangée qui va en g3.

Un joueur propose nulle : (=)

Deux parties célèbres à rejouer :

1.d4 Cf6	1.e4 e5
2.Cd2?! e5!?	2.Cf3 d6
3.dxe5 Cg4	3.Fc4 g6
4.h3? Ce3!	4.Cc3 Fg4
0-1	5.Cxe5! Fxd1?
	6. Fxf7+ Re7
	7.Cd5# 1-0

Les 7 cas de partie nulle

1) Pat

Le joueur dont c'est le tour ne dispose d'aucun coup autorisé mais son Roi n'est pas en Échec.

2) Matériel insuffisant

Aucun des deux joueurs n'a assez de Pièces pour pouvoir faire Échec et Mat.

Exemples : Roi contre Roi ; Roi+Cavalier contre Roi ; Roi+Fou contre Roi

3) Trois fois la même position

Une même position (exactement toutes les Pièces sur les mêmes cases) se présente trois fois pendant la partie (pas forcément à la suite).

(il faut que la partie soit notée ou que l'arbitre le voit)

4) Échec perpétuel

Un joueur ne cesse de faire Échec au Roi et l'adversaire ne trouve aucune façon satisfaisante de l'arrêter. (si on continuait, au bout d'un moment cela finirait par trois fois la même position)

5) La règle des 50 coups

Pendant 50 coups (50 coups blancs + 50 coups noirs), aucune prise ni aucun mouvement de Pion ne se produit. C'est rare et n'arrive que dans les très longues parties. (il faut que la partie soit notée)

6) Tombé au temps mais l'adversaire n'a plus de quoi mater

D'habitude si on dépasse le temps imparti on a perdu, mais si l'adversaire n'a plus assez de Pièces pour faire Échec et Mat alors il y a partie nulle.

Attention : s'il reste seulement un Roi et un Pion à l'adversaire, il peut toujours espérer le transformer en Dame et mater plus tard !

7) Nulle par accord mutuel

Après avoir joué son coup, un joueur peut proposer nulle. Son adversaire peut accepter ou refuser. S'il accepte la partie s'arrête.

Remarque : cela peut par exemple arriver si un joueur a l'avantage mais n'a presque plus de temps à la pendule et craint de perdre la partie en dépassant son temps. Son adversaire peut aussi craindre de perdre et accepter la proposition.

Remarque : en général il vaut mieux éviter de faire nulle par accord mutuel, on apprend plus de choses en jouant. Mais il peut arriver que ça soit une bonne idée.

Remarque : dans certains tournois la nulle par accord mutuel peut être interdite.

Le Jeu d'Échecs

Premiers cours – DIFFE enseignants Test initial avant ou pendant votre DIFFE

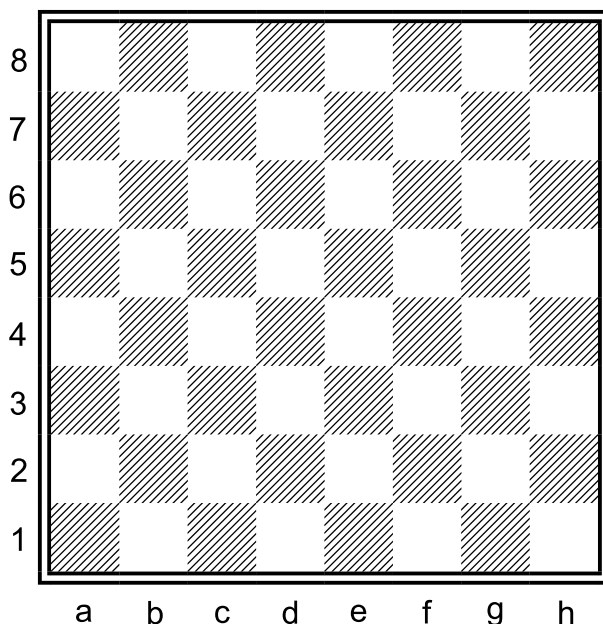
Histoire :

Le Jeu d'Échecs est né il y a environ en

Le plateau de jeu :

Il s'appelle un

Il est composé de cases : blanches et noires.



Les lignes verticales sont appelées des, les lignes horizontales des, et les dernières sortes de lignes sont les

Sur les côtés du plateau il y a parfois des lettres et des chiffres, ce sont les .. Elles servent à se .. Chaque case porte ainsi un nom.

Les Pièces :

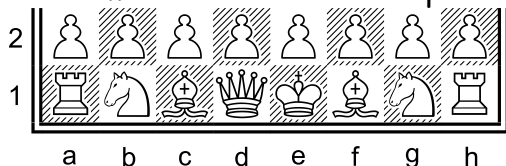
Aux Échecs deux équipes (ou deux armées) s'affrontent : celle des Blancs et celle des Noirs. Pour gagner il faut capturer le de son adversaire.

Pour prendre une Pièce, il faut

Il est interdit de prendre les Pièces de sa propre équipe.

Aucune Pièce ne peut passer par-dessus d'autres Pièces, sauf

Placement des Blancs au départ :



Les Pions en 2^{ème} rangée.

Les Cavaliers à côté des Tours.

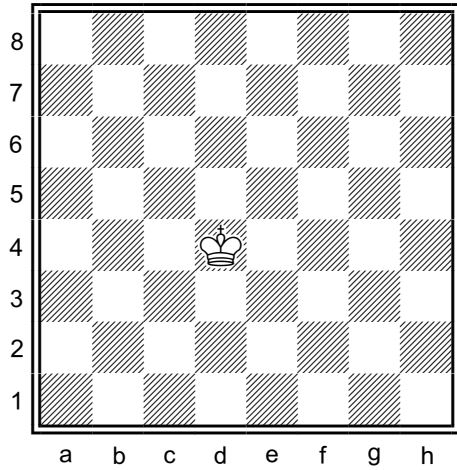
La Dame sur sa couleur !

Le Roi et la Dame au centre.

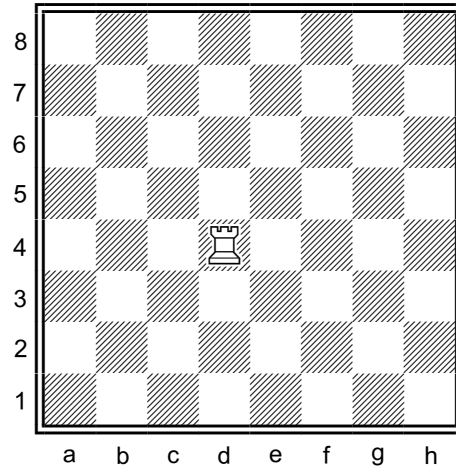
Les Pièces noires en « miroir ».

Le déplacement des Pièces

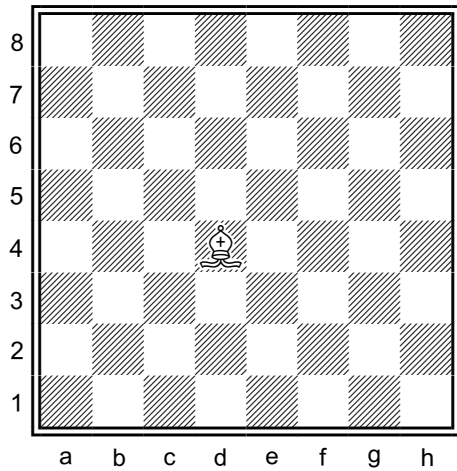
Le Roi



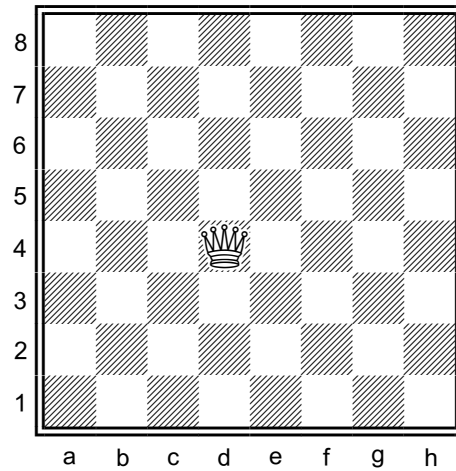
La Tour



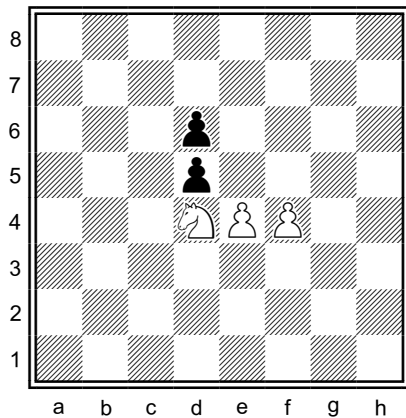
Le Fou



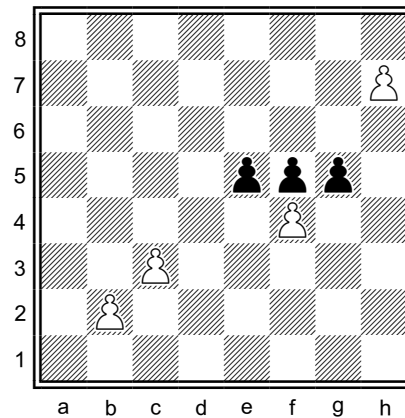
La Dame



Le Cavalier



Le Pion



Au départ .. ou .. cases. Prend
 Ne recule jamais. h7-h8 promotion en

La règle de l'Échec, l'Échec et Mat, le Pat

Règle spéciale : l'Échec au Roi

Lorsqu'une Pièce le Roi, on dit qu'il est en

Il faut alors parer cet Échec. Pour cela, il existe 3 façons (par ordre de préférence) :

1) 2) 3)

	<p>Le Roi noir est mis en Échec par</p> <p>Les Noirs peuvent parer l'Échec avec :</p> <p>1)*</p> <p>2)</p> <p>3)</p> <p>Attention : Re7 et Rf7 sont interdits car le Fb4 vise e7 et le Rg6 vise f7.</p> <p>On peut aussi dire « protéger son Roi ».</p> <p>* <u>Comment noter un coup</u> :</p> <p>1ère lettre de la pièce, en majuscule, puis la case où elle va. Exemple : Fd6.</p>
--	---

Il est interdit de placer son Roi en Échec. Attention, cela peut arriver quand un Roi se déplace mais aussi quand une autre pièce découvre son Roi !

Lorsqu'un joueur n'a plus aucun coup pour parer l'Échec, il y a Il a alors perdu la partie !

Cas particulier :

Si un joueur dont c'est le tour ne peut plus jouer de coup autorisé mais que son Roi n'est pas en Échec, il n'y a pas Échec et Mat mais la partie ne peut pas continuer. Cela s'appelle le Le résultat est un match nul (on dit aussi *partie nulle* ou *égalité*).

<p>Le Roi noir est Échec et Mat.</p>	<p>Aux Noirs de jouer. Ils sont pat ! Égalité !</p>
--------------------------------------	---

Règles spéciales

Le Roque

Le Roque est un coup très spécial :

- c'est le seul où l'on peut jouer 2 Pièces à la fois.
- c'est le seul où le Roi peut jouer de 2 cases et où la Tour peut passer par dessus une Pièce.

Le Roi se déplace de 2 cases en direction de la Tour et celle-ci passe par-dessus.

Le petit Roque		Le grand Roque	
<p>Avant</p> <p>e f g h</p>	<p>Après</p> <p>e f g h</p>	<p>Avant</p> <p>1 a b c d e</p>	<p>Après</p> <p>1 a b c d e</p>

Roquer sert à :

- le Roi.
- sortir plus facilement la par la suite.

Attention ! Le Roque est interdit dans 3 cas :

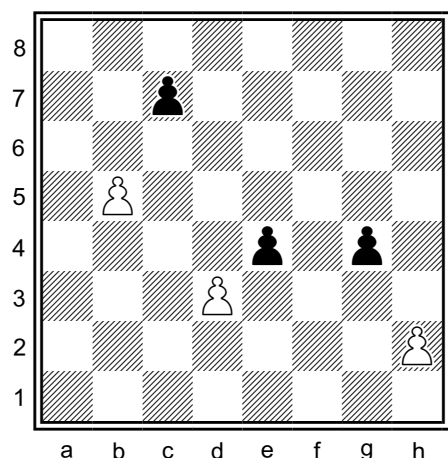
- si le Roi ou la Tour concernée ont déjà
- si le Roi est en
- si le Roi passe sur une case qui le met en

Conseil : le petit Roque est très souvent plus facile à faire et mieux protégé que le grand Roque.

La prise en passant

C'est la règle la moins connue et peut-être la plus étrange ! La voici :

« Si un Pion sur sa case départ peut être pris par un autre Pion s'il avance d'une case, alors il peut être pris de la même façon s'il avance de deux cases ». Voyons voir :



Si c7 joue en c6, b5 peut le prendre. Si c7 joue en c5, b5 va en c6 et le prend !

De même, si h2 joue en h4, g4 peut le prendre en passant en se rendant en h3.

Attention, la prise en passant :

- doit être jouée immédiatement. Au tour suivant il sera trop tard.
- n'arrive que lorsqu'un Pion avance de 2 cases (à gauche, si d3 joue en d4, alors e4 ne peut pas le prendre en passant)

C'est le seul coup où l'on se retrouve sur une case qui était vide avant la prise.

Au début les joueurs l'oublient souvent !

Le début de la partie est aussi appelé « l'ouverture ». Dès les premiers coups il y a de très nombreuses façons différentes de jouer, mais toutes ne sont pas bonnes.

Dans l'ouverture il faut surtout :

- développer ses Pièces
- prendre du terrain

Il est conseillé de sortir d'abord :

- 1) (mais pas n'importe lesquels)
- 2)
- 3)

La et les, nos pièces les plus fortes, préfèrent sortir plus tard. Le préfère attendre que beaucoup de pièces se soient échangées.

Il est prudent de dans les 10 premiers coups. La sécurité du Roi est ce qu'il y a de plus important aux Échecs !

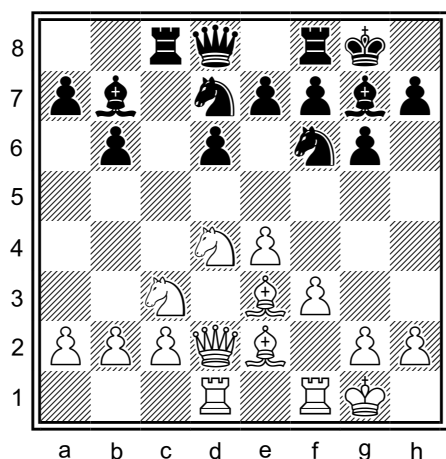
Une zone de l'échiquier est plus intéressante que les autres à contrôler :

le (cases d4-d5-e4-e5).

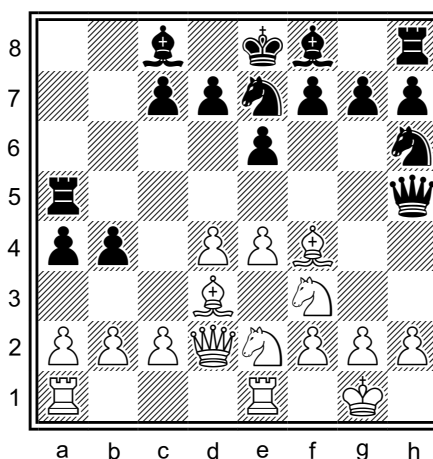
Les 12 cases situées tout autour du centre méritent également votre attention.

Encore quelques conseils :

- éviter de sortir la Dame trop loin, elle va se faire attaquer et devra se défendre.
- éviter de déplacer 2 fois la même Pièce si cela ne vaut pas le coup, car pendant ce temps les autres Pièces s'impatientent !
- éviter de lancer une attaque avec une seule Pièce, en général cela ne donne rien.
- essayer de développer toutes ses Pièces.
- essayer de faire que ses Pièces ne se gênent pas entre elles !

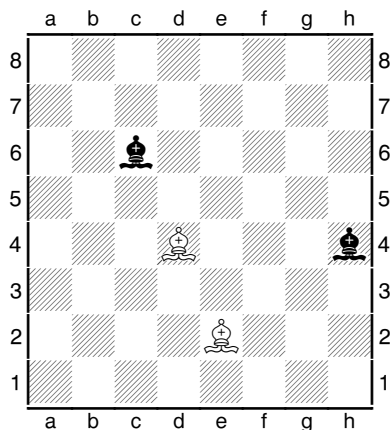


Chaque joueur a joué 11 coups.
Les 2 camps ont bien réussi l'ouverture.

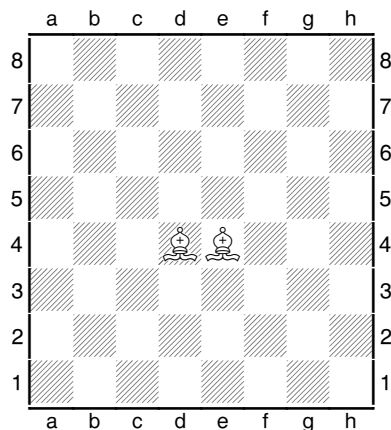


Chaque joueur a joué 10 coups.
Qui a mieux réussi l'ouverture ?

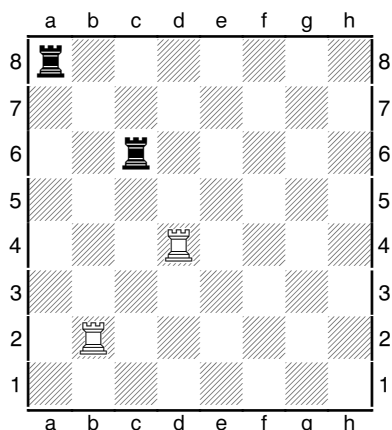
Nombre de cases contrôlées / Force des Pièces



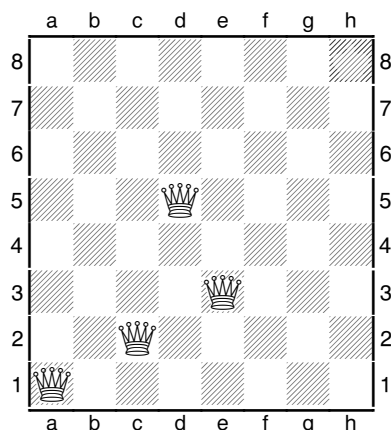
Un Fou au centre = 13 cases
 Fou c6 (ou carré c3-c6-f6-f3) = 11 cases
 Fou e2 (ou carré b2-b7-g7-g2) = 9 cases
 Fou h4 (ou sur un bord) = 7 cases



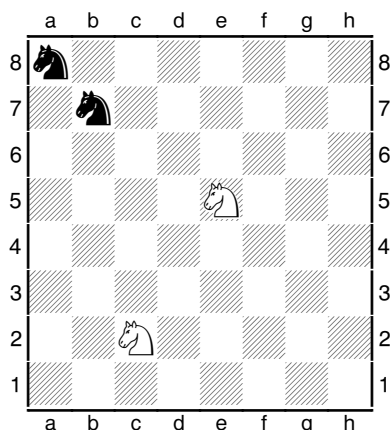
La paire de Fous au centre = 26 cases !
 Presque aussi forts qu'une Dame...
 Les Fous sont complémentaires, contrairement aux Cavaliers par exemple.



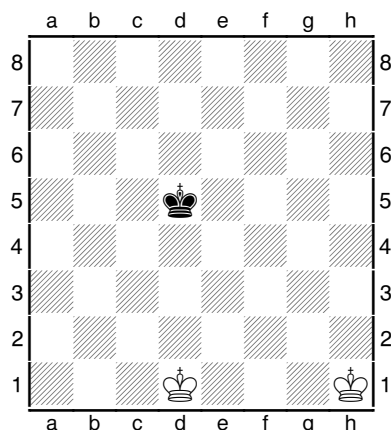
Toutes ces Tours contrôlent 14 cases ! Au centre, au bord, n'importe où, ça ne change rien ! Voici une des explications de la force de la Tour...



Une Dame au centre = 27 cases (14+13)
 Elle perd de la force comme le Fou : 25 cases autour du centre, 23 pour la Dc2, 21 au bord.



Cavalier au centre = 8 cases, perd de la force lorsqu'il s'approche des bords puis des coins.



Roi au centre = 8 cases, au bord 5, au coin 3.

Valeur des pièces : ♙ = 1 point ♘ = 3 points ♚ = 3 points ♖ = 5 points ♔ = 9 à 9,5 points.

Compléments :

- Les Pions a et h valent un peu moins (ils ne visent qu'une case).
- Plus un Pion s'approche de la promotion, plus il devient fort.
- Le Fou vaut en moyenne légèrement plus qu'un Cavalier.

La notation







Savoir noter des coups est très utile :

- cela permet de noter vos parties pour pouvoir les rejouer et les analyser avec un entraîneur ou un ami.
- cela permet de lire des parties notées (par des amis, dans des livres, etc.).

Comment noter un coup :

1ère lettre de la pièce, en majuscule, puis la case où elle va en minuscule.

Exemple : Fd6 signifie que le Fou se rend sur la case d6.

Les Pièces	Les symboles
 = R	prend = x
 = D	Échec = +
 = T	Échec et Mat = #
 = F	petit Roque = 0-0
 = C	grand Roque = 0-0-0
 = (seulement la case d'arrivée)	prise en passant = e. p.
	promotion d'un Pion en g8 en Dame = g8D

Résultats	Commentaires à l'analyse
1-0 = Les Blancs ont gagné	! = bon coup
0-1 = Les Noirs ont gagné	? = mauvais coup
1/2-1/2 = Match nul	!? = coup intéressant
	?! = coup douteux

Compléments :

Prise par un Pion : colonne du Pion qui prend + x + case du Pion pris (exemple : exd5)

Attention, si 2 pièces de même nature peuvent aller sur la même case, il faut préciser.

Exemples : Tac8 si c'est la Tour de la colonne a qui va en c8. C2g3 si c'est le Cavalier de la 2ème rangée qui va en g3.

Un joueur propose nulle : (=)

Deux parties célèbres à rejouer :

1.d4 Cf6	1.e4 e5
2.Cd2?! e5!?	2.Cf3 d6
3.dxe5 Cg4	3.Fc4 g6
4.h3? Ce3!	4.Cc3 Fg4
0-1	5.Cxe5! Fxd1?
	6. Fxf7+ Re7
	7.Cd5# 1-0

Les 7 cas de partie nulle

1) Pat

Le joueur dont c'est le tour ne dispose d'aucun coup autorisé mais son Roi n'est pas en Échec.

2) Matériel insuffisant

Aucun des deux joueurs n'a assez de Pièces pour pouvoir faire Échec et Mat.

Exemples : Roi contre Roi ; Roi+Cavalier contre Roi ; Roi+Fou contre Roi

3) Trois fois la même position

Une même position (exactement toutes les Pièces sur les mêmes cases) se présente trois fois pendant la partie (pas forcément à la suite).

(il faut que la partie soit notée ou que l'arbitre le voit)

4) Échec perpétuel

Un joueur ne cesse de faire Échec au Roi et l'adversaire ne trouve aucune façon satisfaisante de l'arrêter.

(si on continuait, au bout d'un moment cela finirait par trois fois la même position)

5) La règle des 50 coups

Pendant 50 coups (50 coups blancs + 50 coups noirs), aucune prise ni aucun mouvement de Pion ne se produit. C'est rare et n'arrive que dans les très longues parties.

(il faut que la partie soit notée)

6) Tombé au temps mais l'adversaire n'a plus de quoi mater

D'habitude si on dépasse le temps imparti on a perdu, mais si l'adversaire n'a plus assez de Pièces pour faire Échec et Mat alors il y a partie nulle.

Attention : s'il reste seulement un Roi et un Pion à l'adversaire, il peut toujours espérer le transformer en Dame et mater plus tard !

7) Nulle par accord mutuel

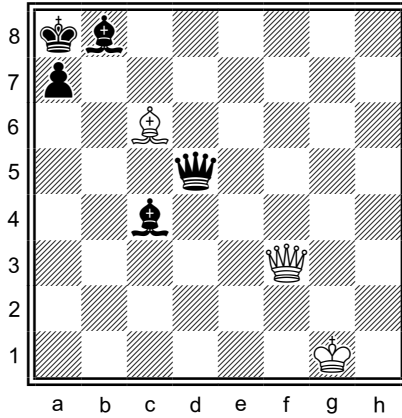
Après avoir joué son coup, un joueur peut proposer nulle. Son adversaire peut accepter ou refuser. S'il accepte la partie s'arrête.

Remarque : cela peut par exemple arriver si un joueur a l'avantage mais n'a presque plus de temps à la pendule et craint de perdre la partie en dépassant son temps. Son adversaire peut aussi craindre de perdre et accepter la proposition.

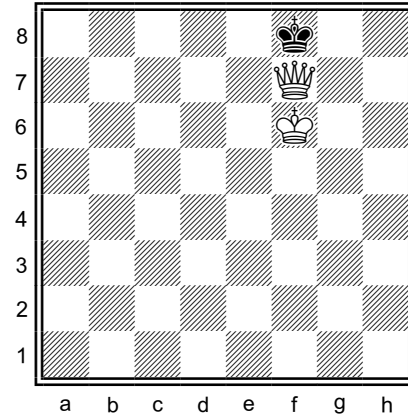
Remarque : en général il vaut mieux éviter de faire nulle par accord mutuel, on apprend plus de choses en jouant. Mais il peut arriver que ça soit une bonne idée.

Remarque : dans certains tournois la nulle par accord mutuel peut être interdite.

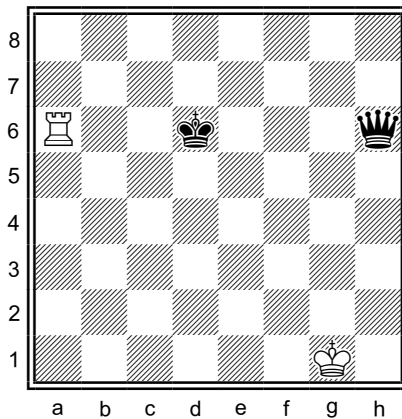
DIFFE : Divers thèmes tactiques



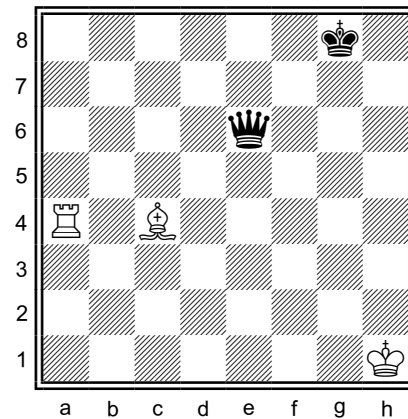
Rayons x : après 1. Fc6+ ! Rare et joli !
 1... Dxc6 2.Dxc6 Mat !



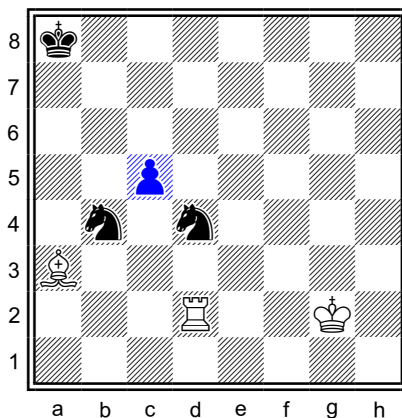
Baiser de la mort



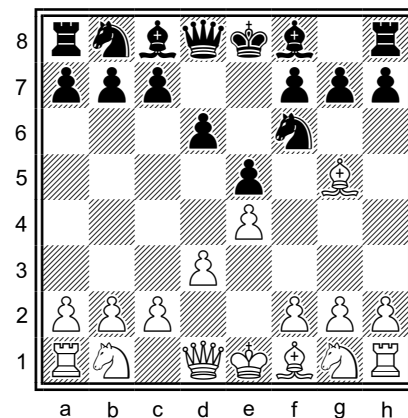
Enfilade



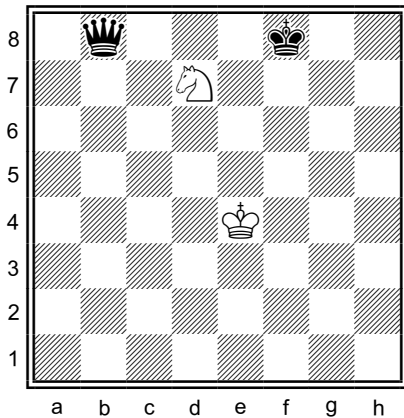
Clouage absolu et enfilade



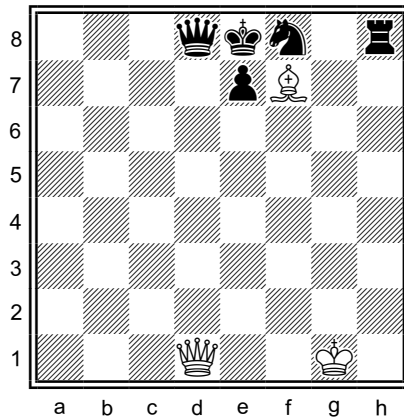
Surcharge sur le pion c5.
 1. Fxb4 cxb4 2. Txd4 gagne une pièce.



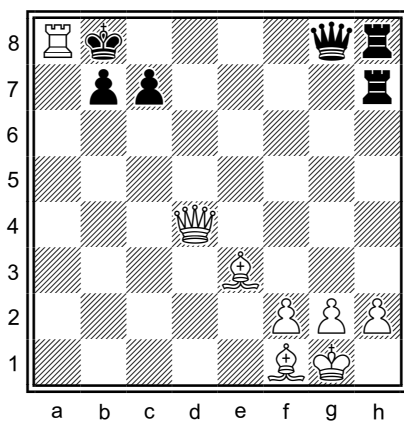
Clouage relatif.
 Le Cavalier noir f6 peut jouer mais
 le Fou blanc g5 prendra la Dame



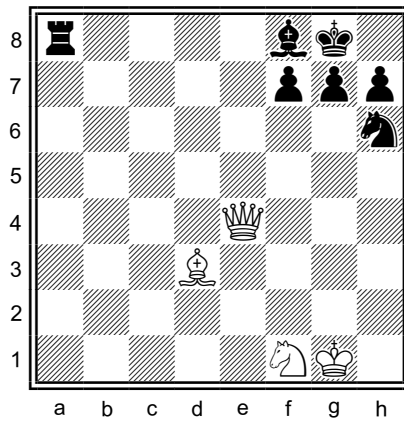
Fourchette du Cavalier à l'encontre du Roi et de la Dame noire



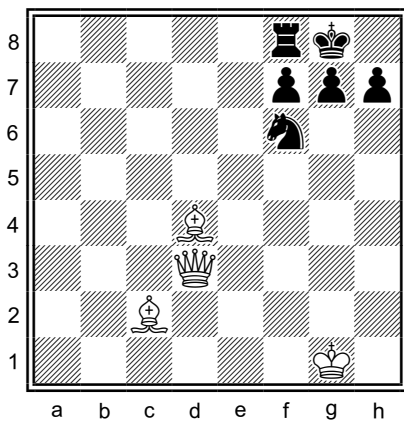
Sacrifice de déviation
Les Blancs viennent de jouer 1. Fxf7+
Il suit 1... Rxf7 2. Dxd8 qui gagne la Dame



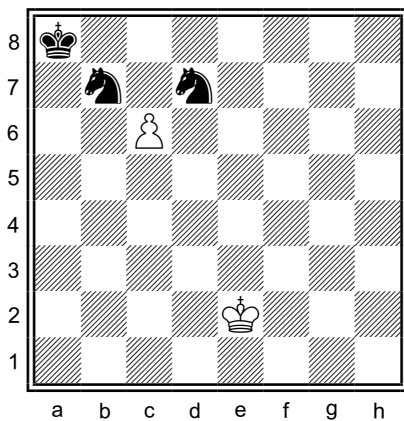
Sacrifice d'attraction : la Tour en a8 est offerte mais le coup Da7 donne le mat !



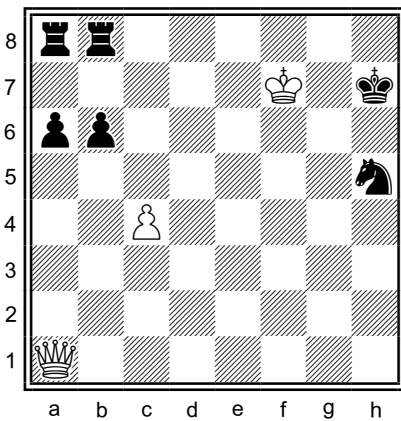
Attaque double :
menace Dh7 mat et Dxa8



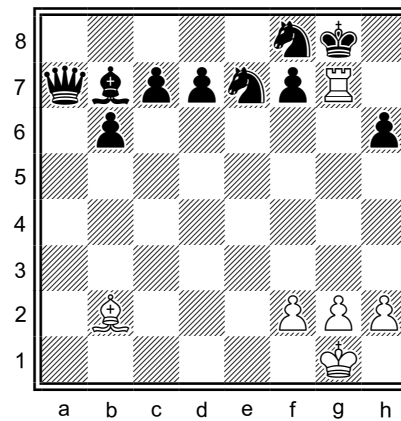
Élimination du défenseur
1. Fxf6 gxf6 2. Dxh7 Mat !



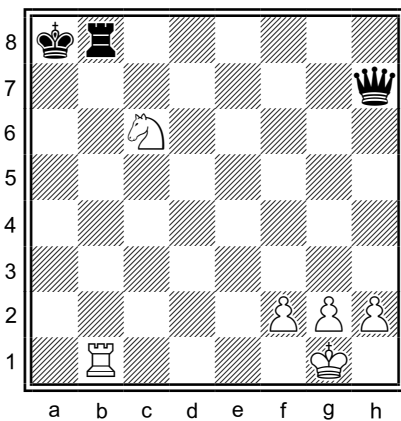
Fourchette de Pions contre 2 Cavaliers !
ça c'est fort !



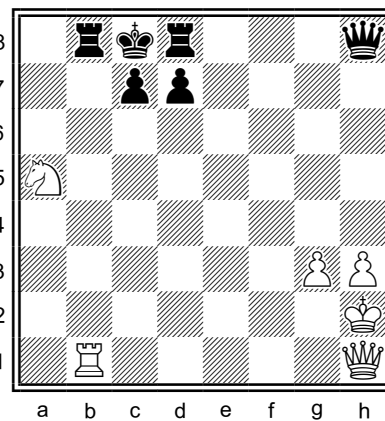
Mat de l'escalier : difficile mais classe !
Cherchez !



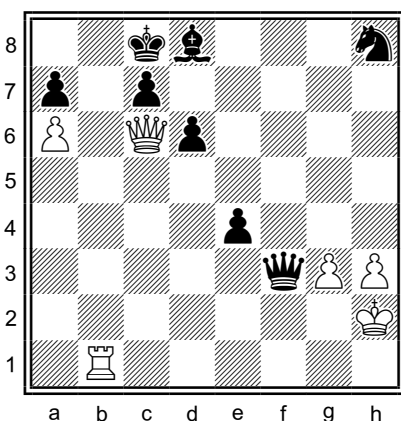
Le moulinet (infernale !)
Cherchez !



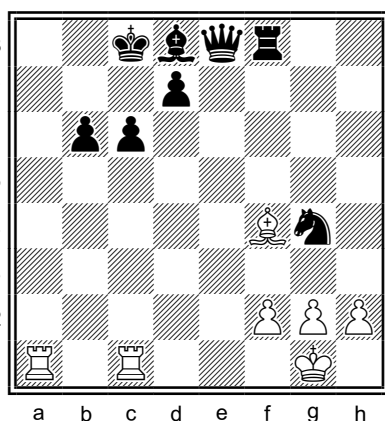
Mat des Arabes (bientôt !)
1. Txb8 Mat !



Aïe, aïe : simple et efficace...
1. Txb8 Rxb8 2. Db7 Mat !

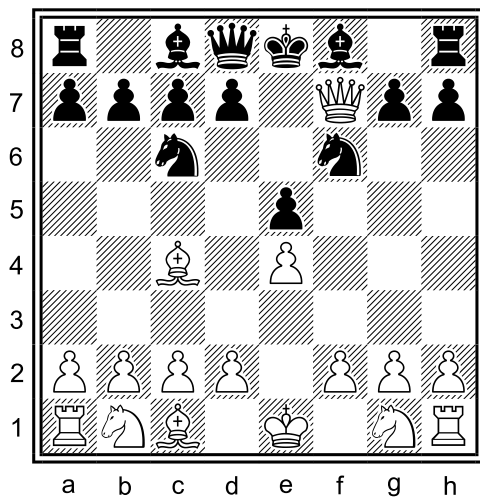


Attraction simple ! 1. Tb8+ Rxb8 2. Db7
Mat ! On a toujours besoin des Pions !

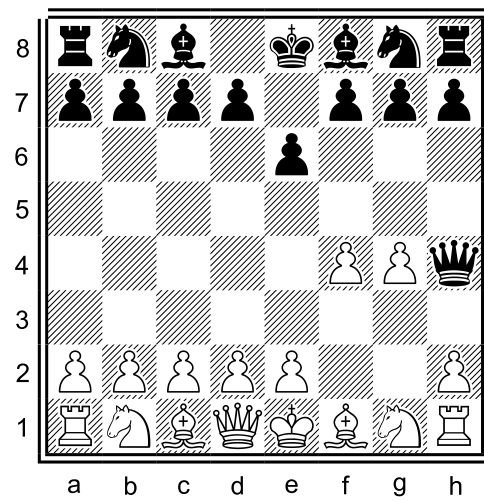


Pas de chance : embourbé !
1. Ta8+ Rb7 2. Tb8 Ra7 3. Ta1 mat !

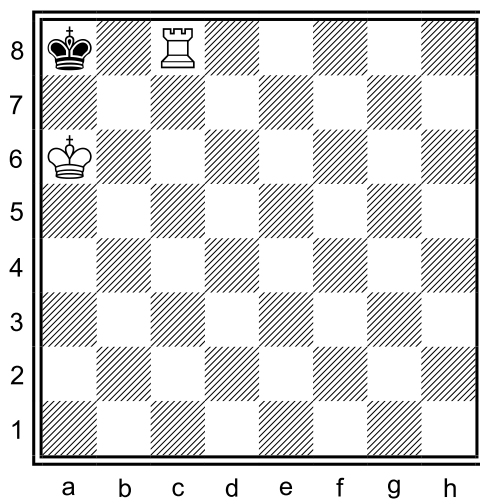
DIFFE : Divers Mats



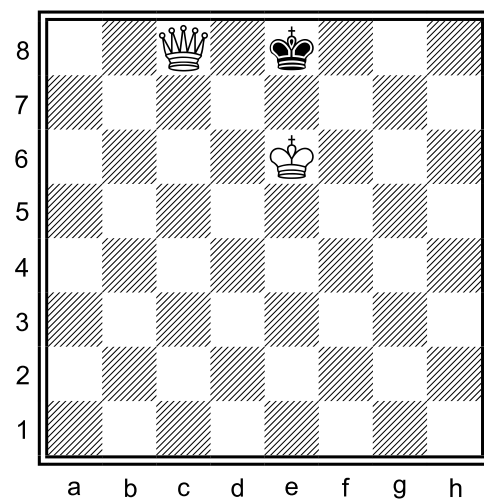
Mat du Berger



Mat du Lion (ou de l'Idiot, Niais, Imbécile)

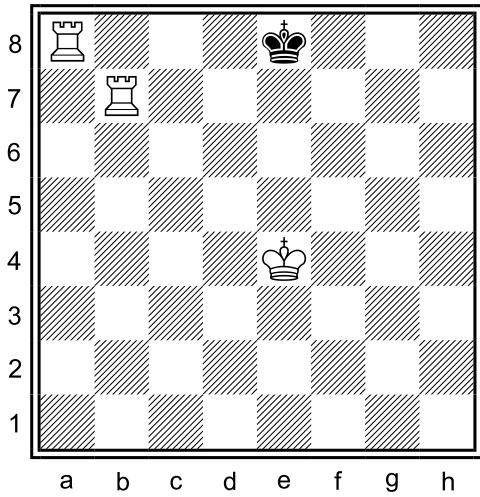


Mat Roi+ Tour

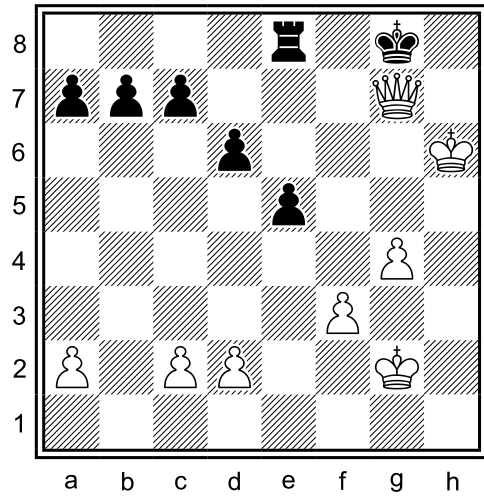


Mat Roi + Dame

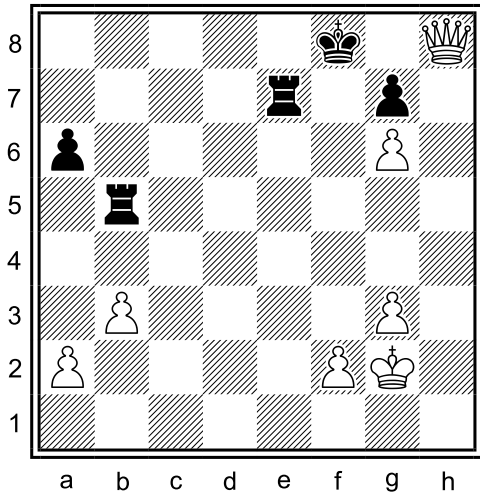
Nom : _____



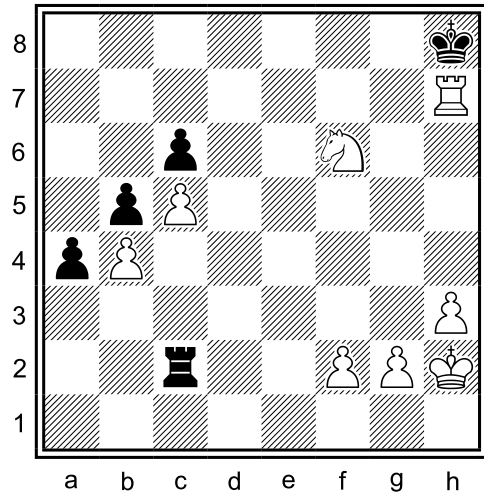
Mat des 2 Tours
(Mat de l'escalier ou rouleau compresseur)



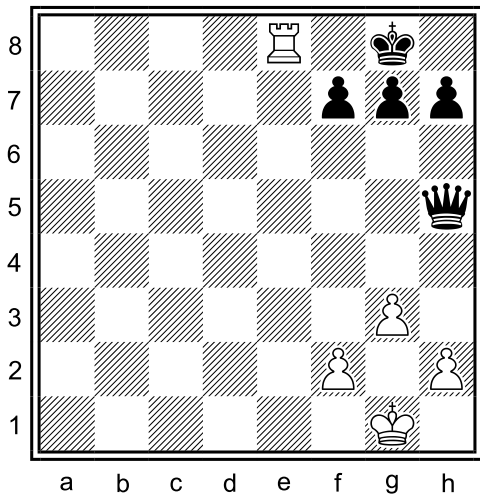
Baiser de la Mort



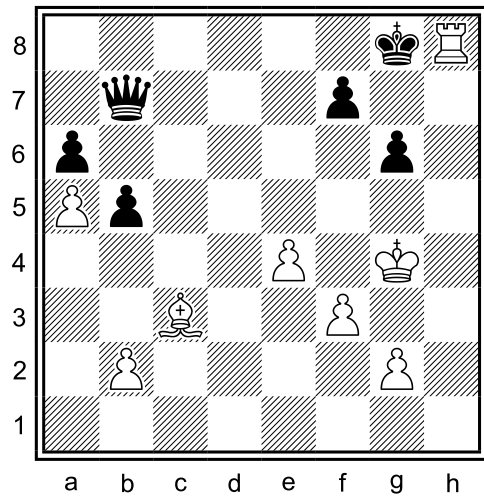
Mat de Damiano



Mat des Arabes

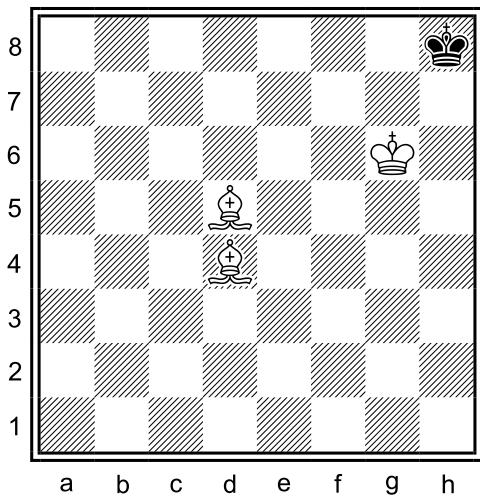


Mat du Couloir

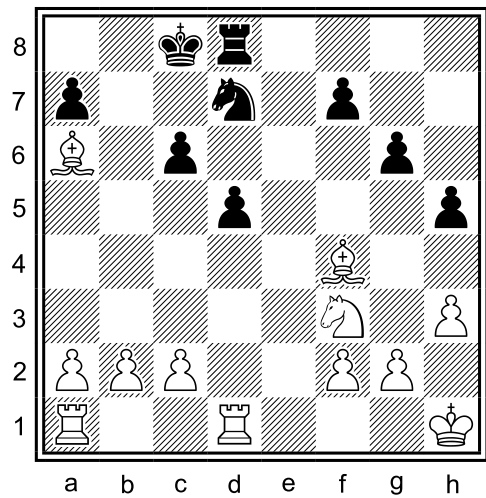


Mat de Lolli

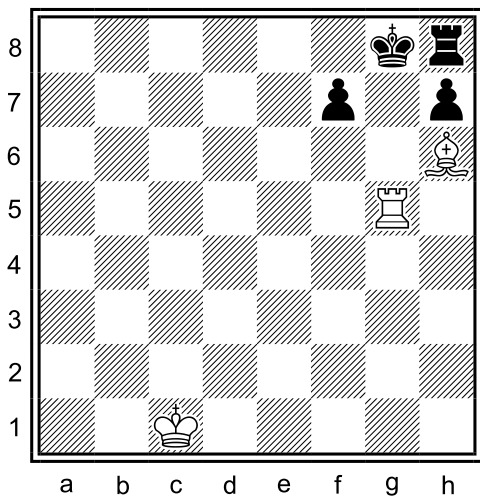
Nom : _____



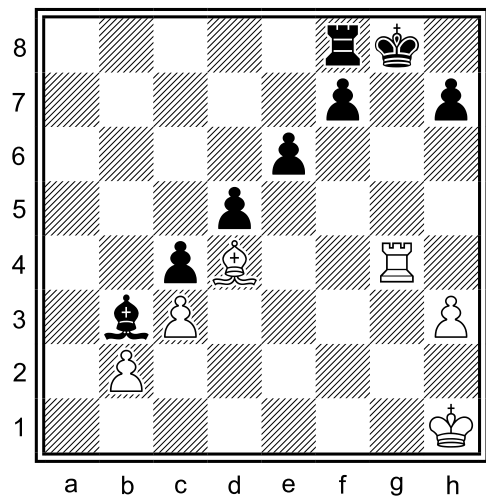
Mat des 2 Fous (Mat de Boden)



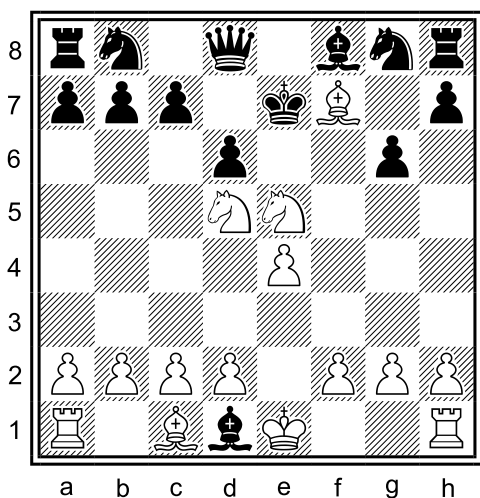
Mat de Boden



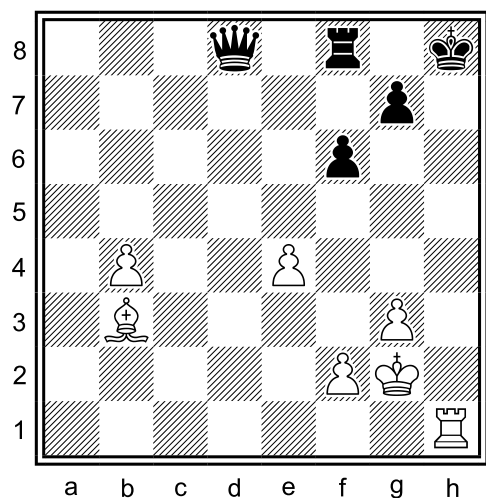
Mat de Morphy



Mat de Pillsbury

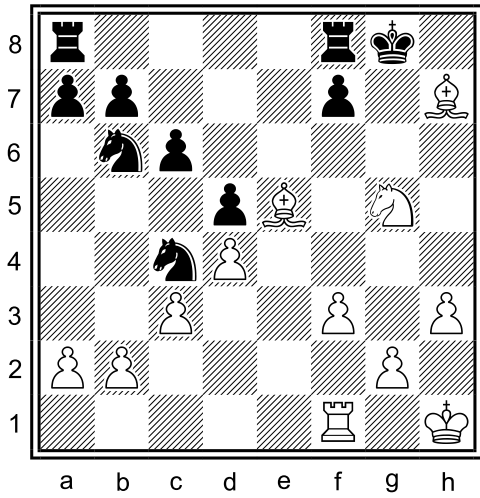


Mat de Legal

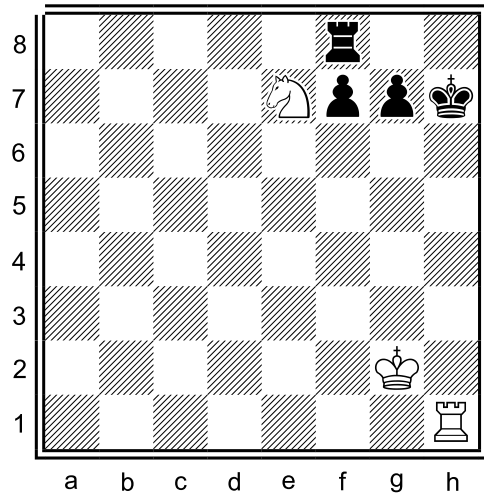


Mat de Gréco

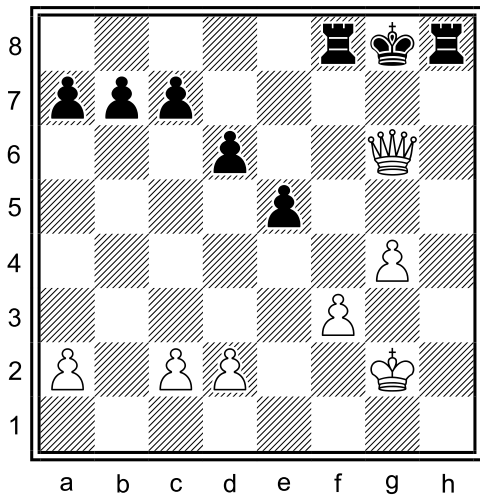
Nom : _____



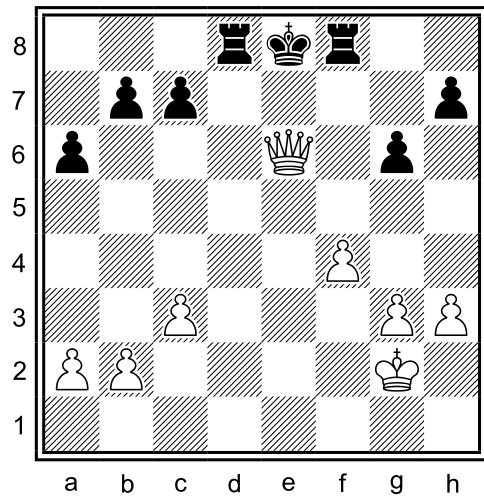
Mat de Blackburne



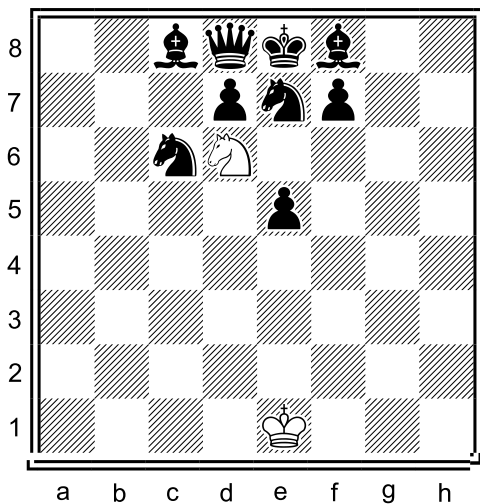
Mat d'Anastasia



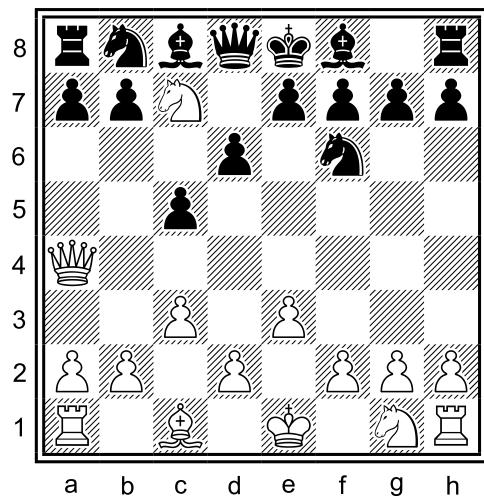
Mat du Guéridon



Mat des épaulettes



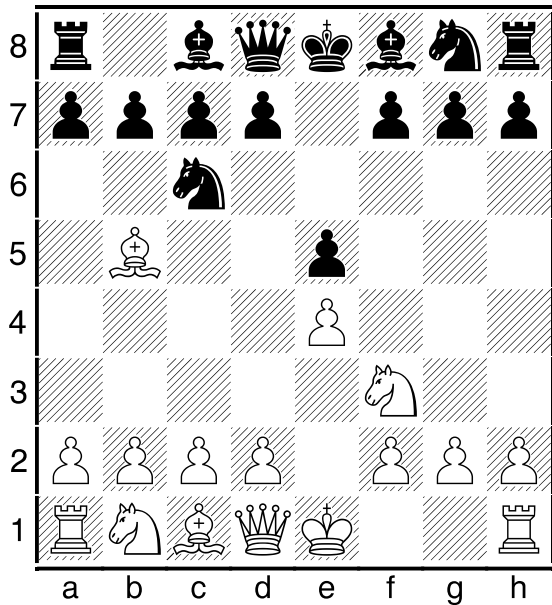
Mat a l'étouffée (Mat de Lucéna)



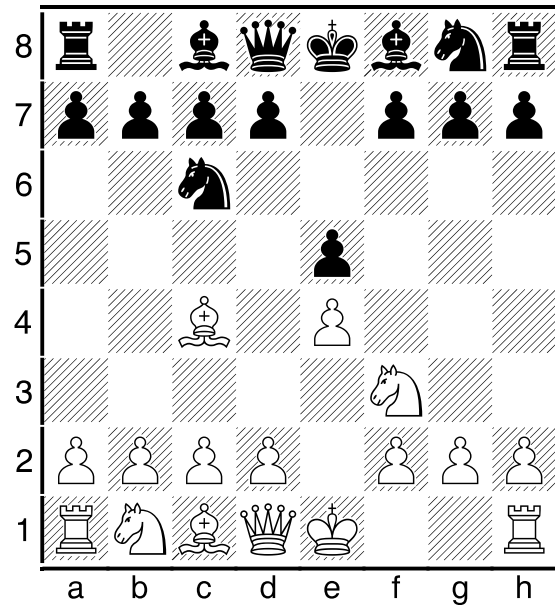
Mat par Échec double

DIFFE : Quelques ouvertures

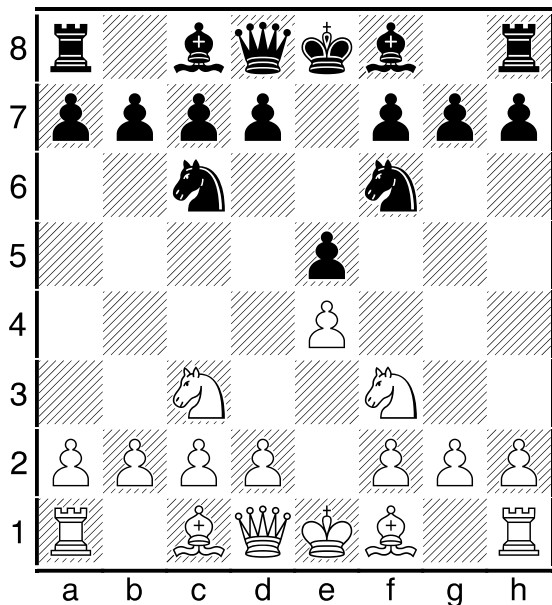
Quelques ouvertures (1.e4 e5)



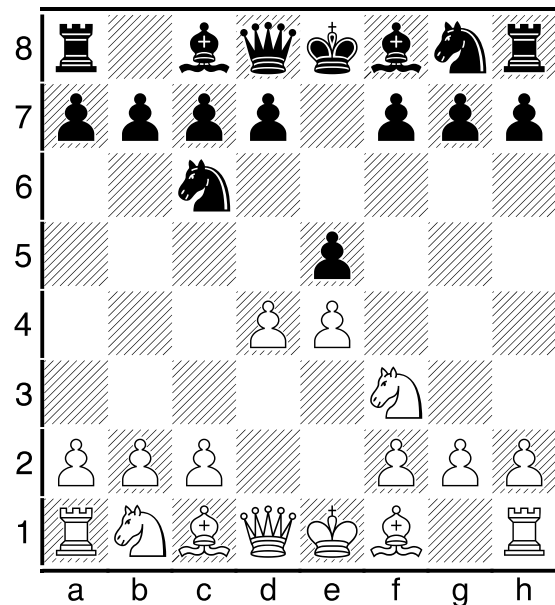
Partie espagnole



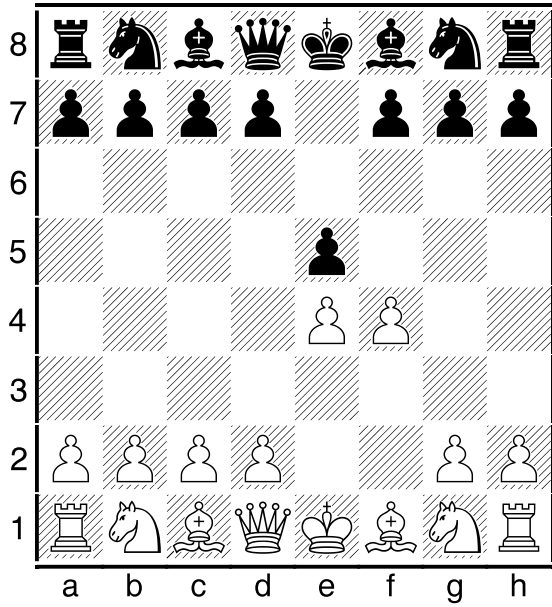
Partie italienne



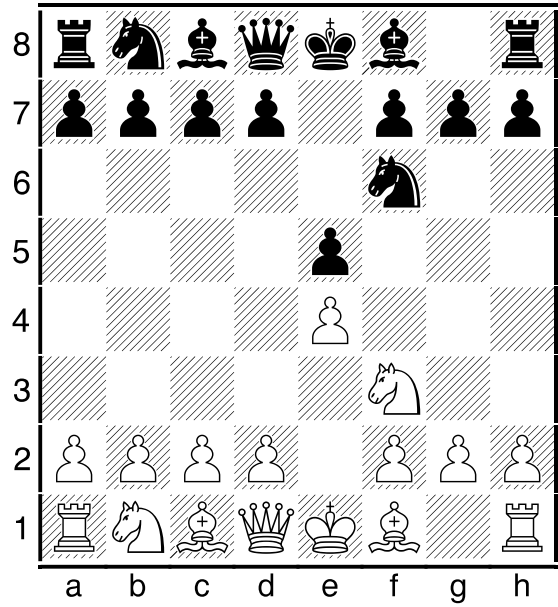
Partie des 4 Cavaliers



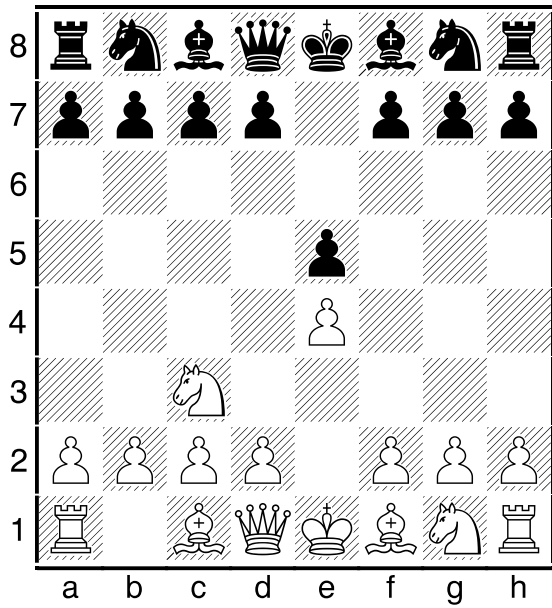
Partie écossaise



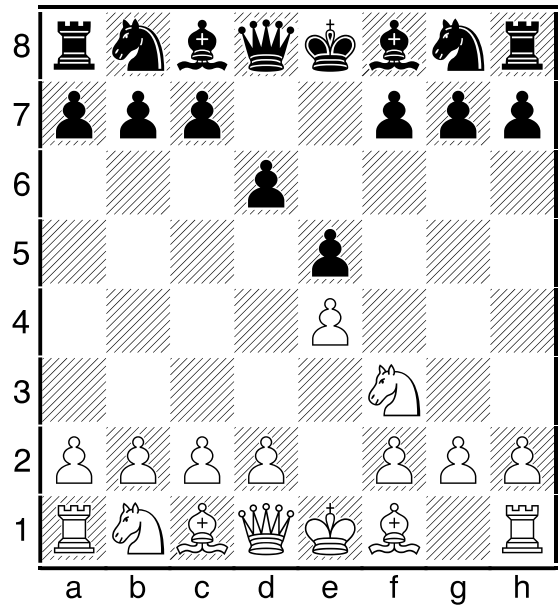
Gambit du Roi



Défense Petroff
(ou russe)

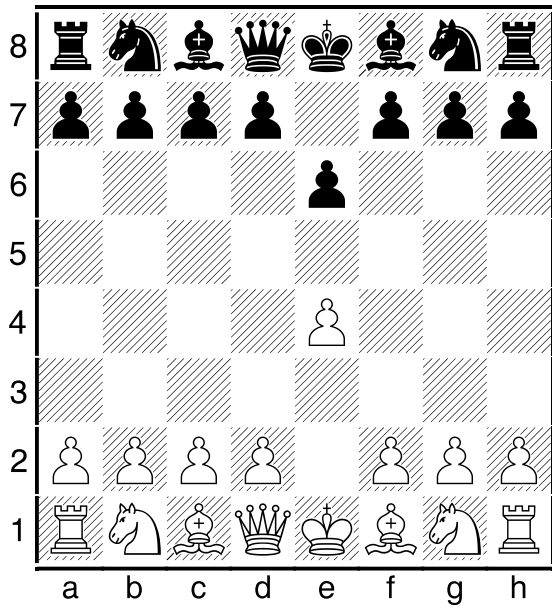


Partie viennoise

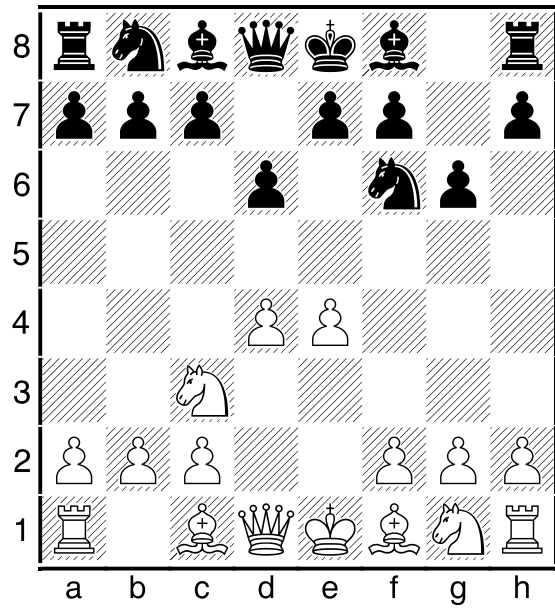


Défense Philidor

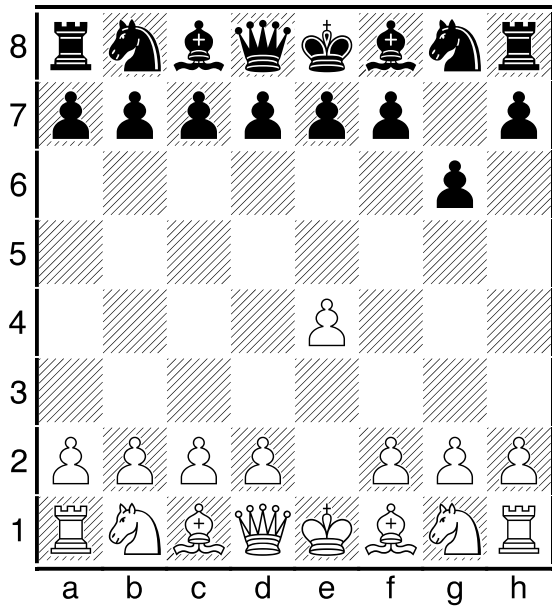
Quelques ouvertures (1.e4 sans e5)



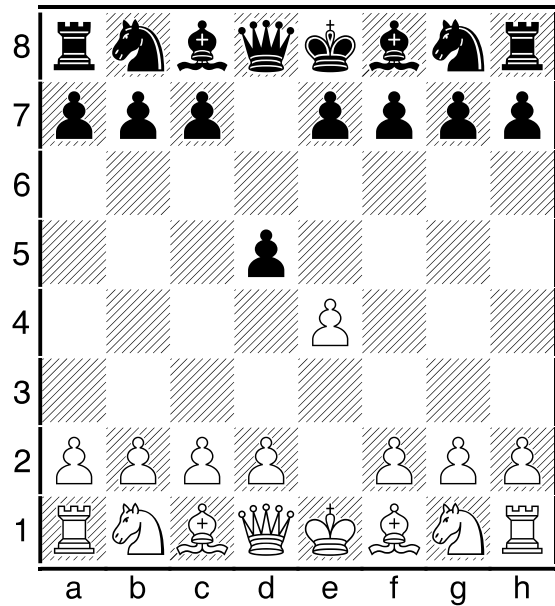
Défense française



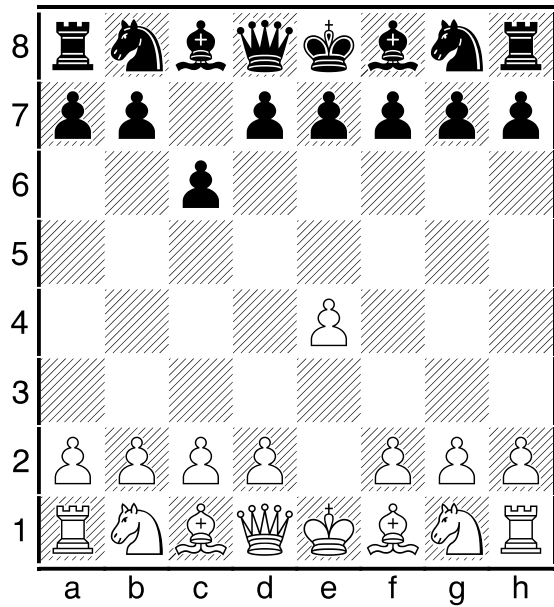
Défense Pirc



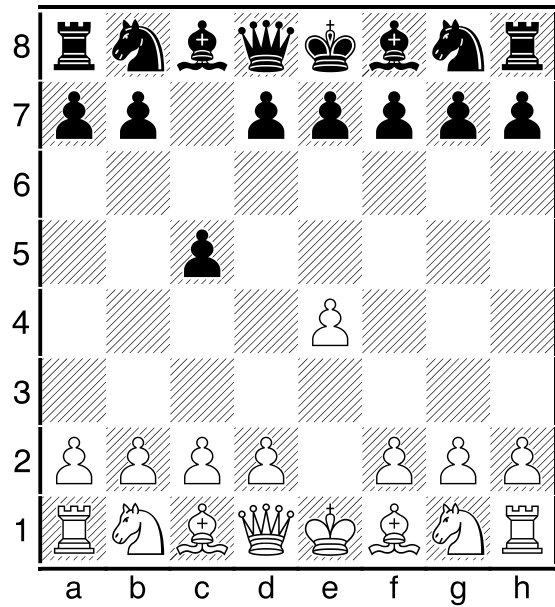
Défense moderne



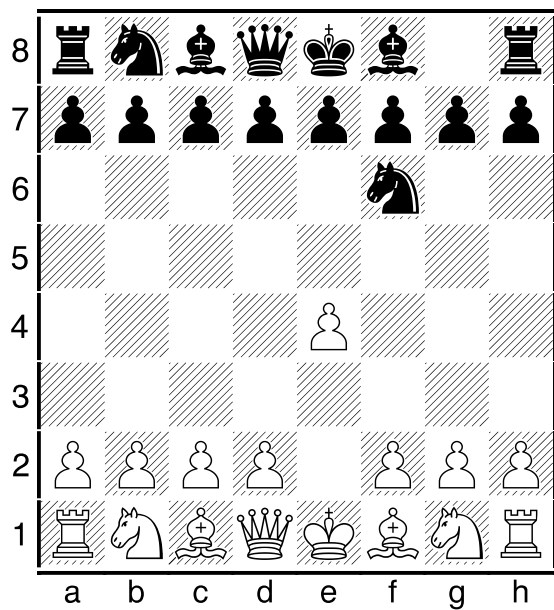
Défense scandinave



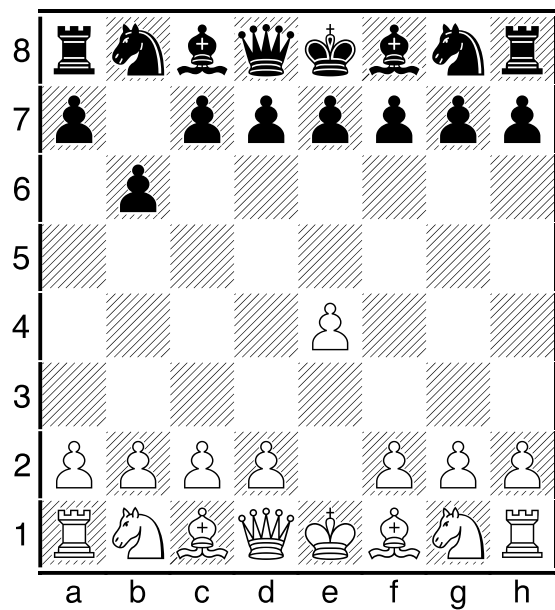
Défense Caro-Kann



Défense sicilienne

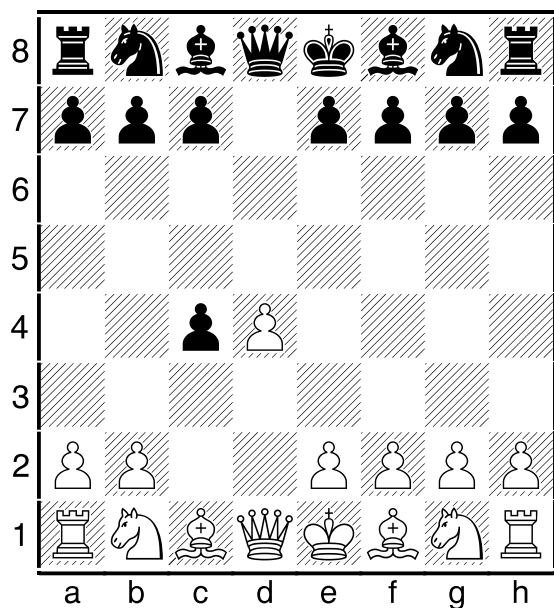


Défense Alekhine

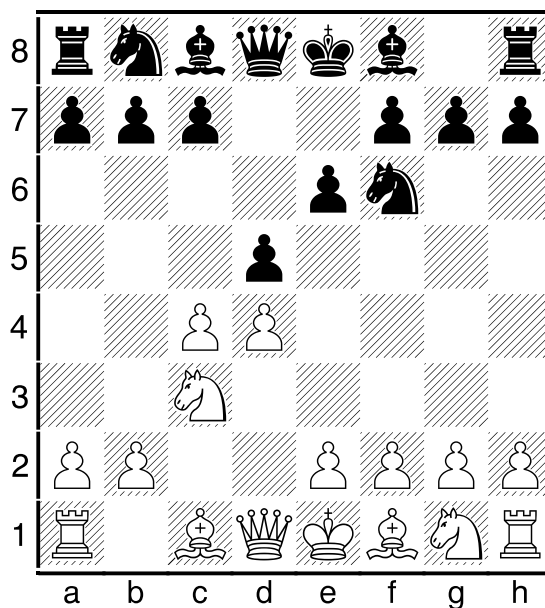


Défense Owen

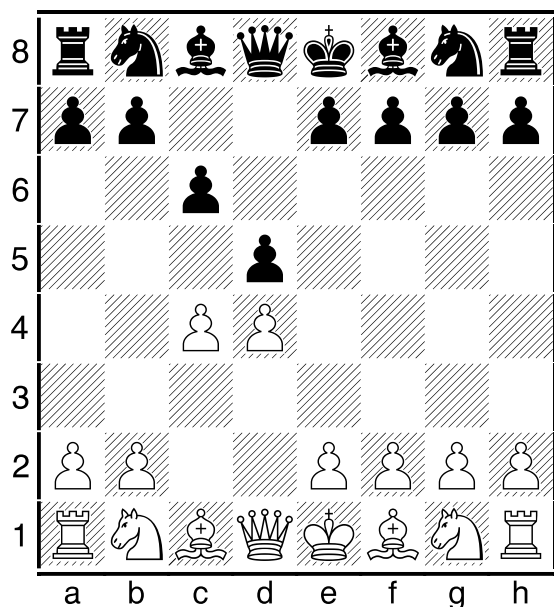
Quelques ouvertures (1.d4)



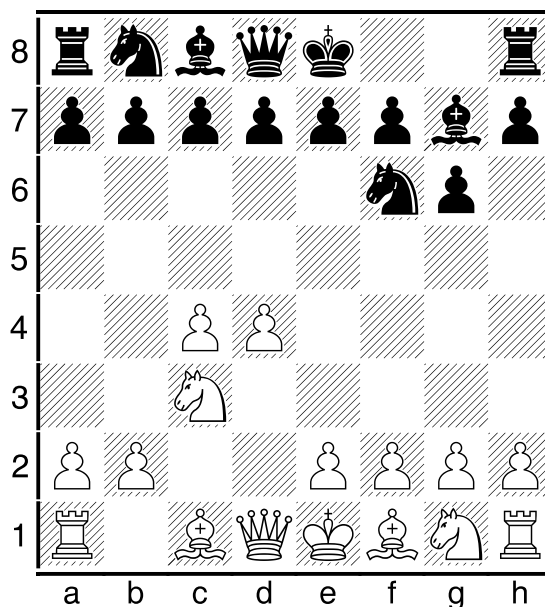
Gambit Dame accepté



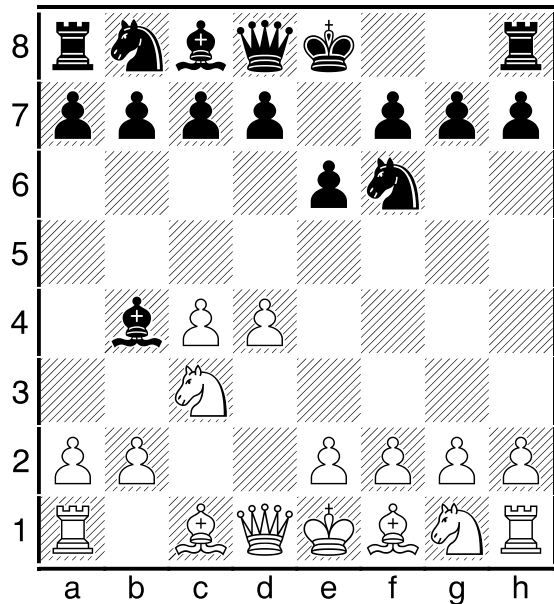
Gambit Dame
orthodoxe



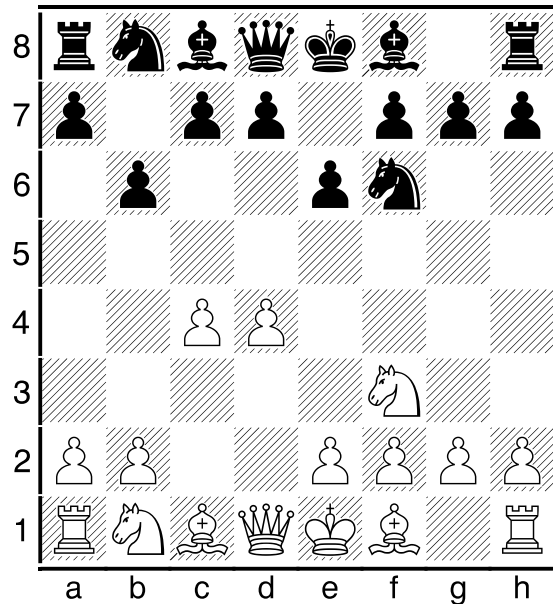
Défense slave



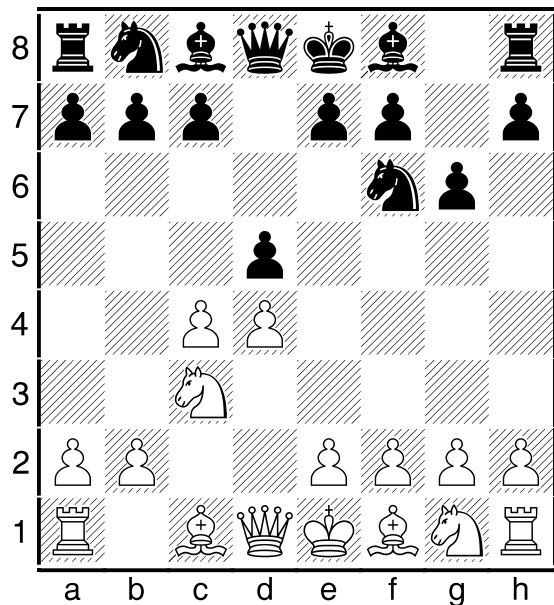
Défense Est-Indienne



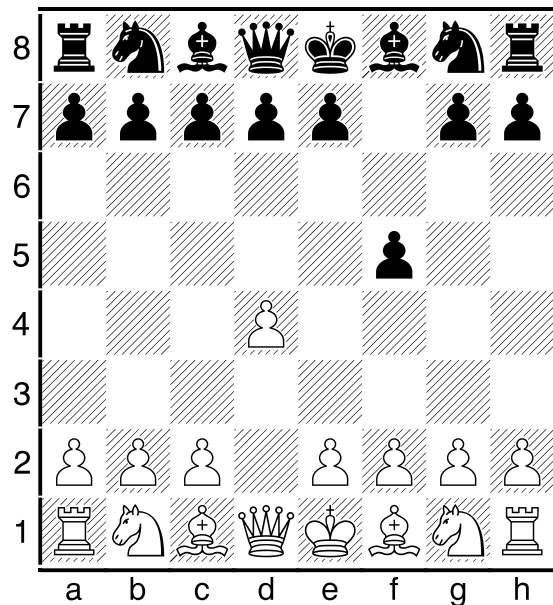
Défense
Nimzo-Indienne



Défense Ouest-Indienne

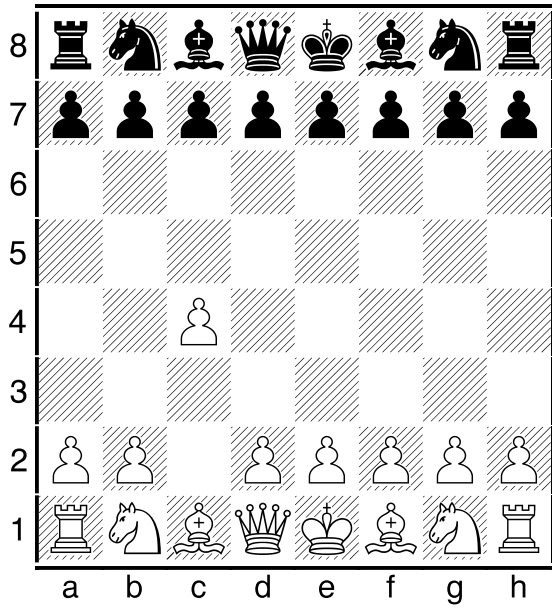


Défense Grünfeld

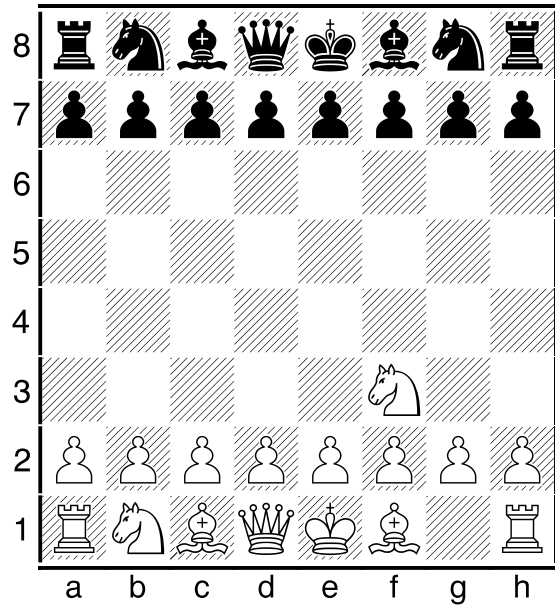


Défense hollandaise

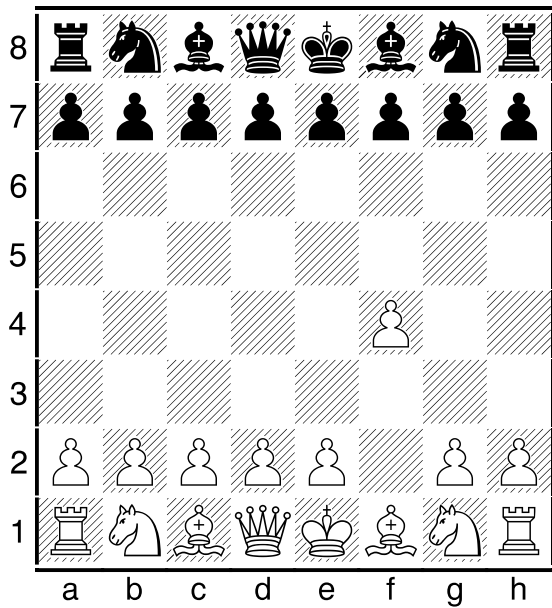
Diverses autres ouvertures



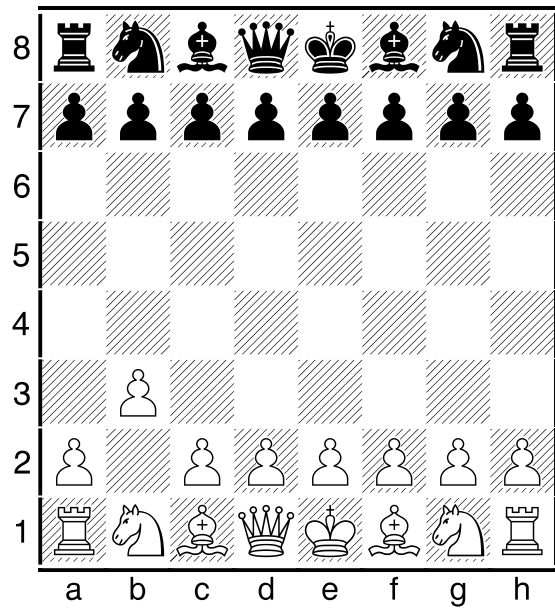
Partie anglaise



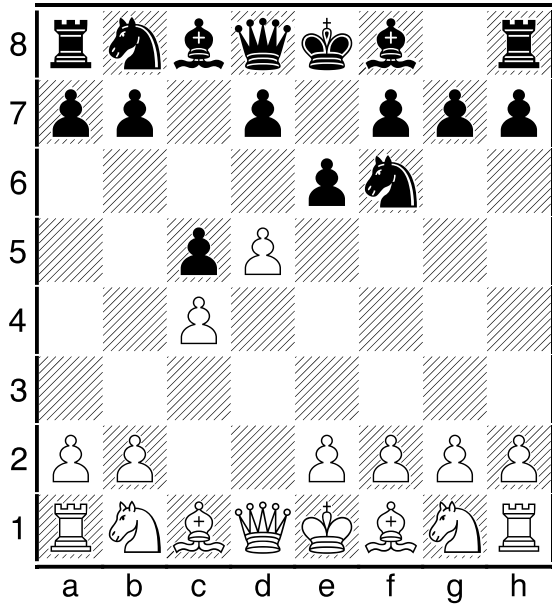
Début Réti



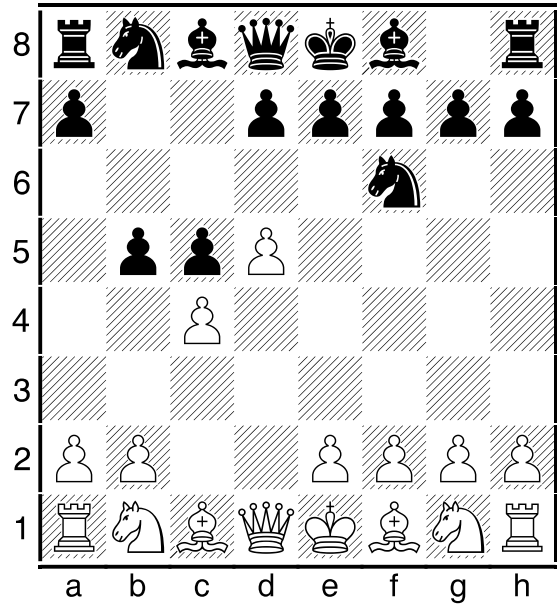
Ouverture Bird



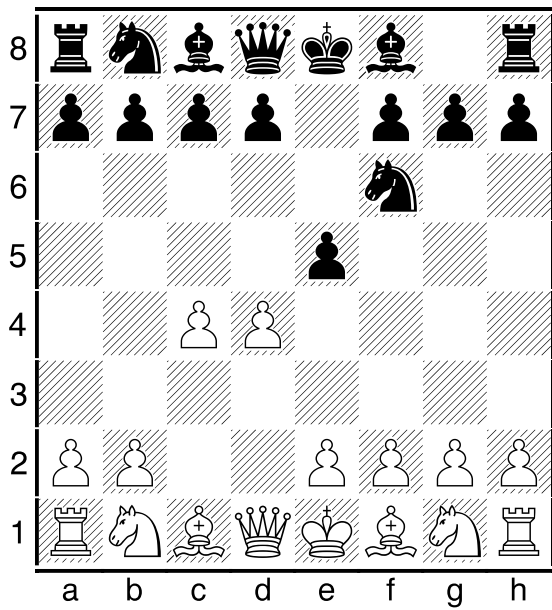
Début Larsen



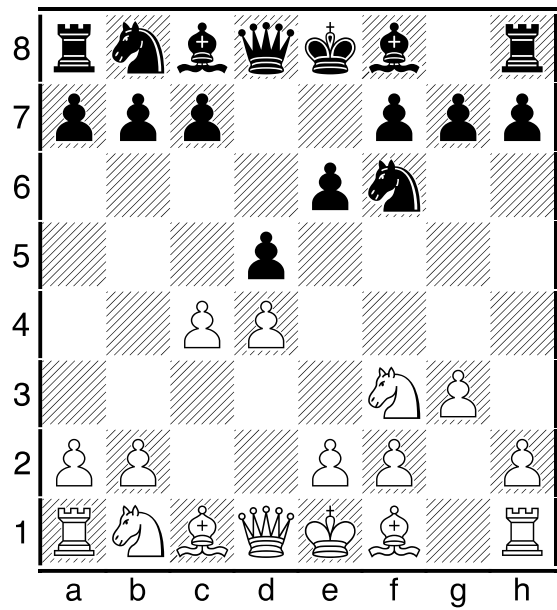
Défense Benoni



Gambit Benko



Gambit de Budapest



Partie Catalane

DIFFE-DAFFE 2014

Petit guide des ouvertures

(en 2010, sur une base de parties de près de 4,5 millions de parties)

1.e4 = 2,25 millions de parties

Réponse	Parties	%	Commentaire
1...c5	900 000	40%	La défense sicilienne, la plus jouée et la plus étudiée. Il existe de nombreuses sicilienne différentes, débouchant la plupart du temps sur un jeu riche et complexe pour les deux camps. La plus jouée est la Najdorf (100 000), la préférée de Fischer et Kasparov.
1...e5	530 000	23%	Le coup symétrique est le choix invariable des débutants mais demeure beaucoup utilisé en général. Il était le plus joué au XIXème siècle. C'est un coup classique et solide. La partie espagnole (ou Ruy Lopez) est la plus jouée (175 000) devant l'italienne (90 000). Le coup préféré de Carlsen.
1...e6	300 000	13%	La défense française est la 3ème plus populaire sur e4. Le jeu est souvent fermé ou semi-fermé, solide pour les Noirs.
1...c6	150 000	7%	La défense Caro-Kann a une grande réputation de solidité. C'était l'une des armes principales de Karpov.
1...d6	100 000	4,4%	Ce coup peut mener à différentes défenses, la plus fréquente étant la Pirc (2.d4 Cf6 3.Cc3 g6).
1...d5	85 000	3,8%	La défense scandinave n'a pas très bonne réputation chez les bons joueurs même si elle demeure jouable.
1...g6	70 000	3%	Ce coup souple peut transposer dans plusieurs ouvertures différentes, appelons-le la défense moderne.
1...Cf6	55 000	2,4%	La défense Alekhine est délicate à manier et n'a pas très bonne presse, même si son concept est intéressant.
1...Cc6	15 000	<1%	La défense Nimzovitch du pion Roi est rare et sans doute meilleure que sa réputation.
1...b6	7 000	<1%	La défense Owen est très peu jouée même si le GM français C. Bauer a écrit un livre dessus en 2005.

1.d4 = 1,4 millions de parties

Réponse	Défense	Parties	%	Commentaire
1...Cf6	toutes	760 000	54%	A l'instar de 1...c5 sur 1.e4, 1...Cf6 est devenu plus populaire que 1...d5. Ce coup mène à de nombreuses défenses.
	2.c4 e6	168 000	12%	Le plus souple qui mène à la Nimzo-indienne (82 000), l'ouest-indienne (51 000), la Benoni et le Gambit Dame.
	2.c4 g6	166 000	12%	Presque le plus populaire, qui mène surtout aux défenses Est-indienne (110 000) et Grünfeld (47 000).
	2.c4 c5	60 000	4,3%	Mène surtout au gambit Benko (29 000) et aux Benoni.
1...d5	toutes	400 000	29%	Le coup symétrique qui cherche à obtenir un jeu solide.
	2.c4 e6	86 000	6,1%	Le Gambit Dame refusé, ouverture classique par excellence.

	<i>2.c4 c6</i>	68 000	4,9%	Les défenses slaves, avec Slave, Semi-Slave, Slave a6, etc.
	<i>2.Cf3</i>	96 000	6,9%	Avec beaucoup de transpositions.
1...e6	toutes	65 000	4,6%	Un coup souple menant à plusieurs défenses.
1...f5	toutes	50 000	3,6%	Le coup des défenses hollandaises, risquées mais intéressantes.
autres	g6 / d6 / c5 etc.	125 000	9%	La plupart transposent dans des défenses ci-dessus.

1. autres coups = 850 000 parties

Coup	Parties	%	Commentaire
1.Cf3	345 000	7,7%	Un coup souple, que l'on peut nommer Réti, et qui peut beaucoup transposer dans des anglaises ou 1.d4. Le coup préféré de Kramnik.
1.c4	300 000	6,7%	La partie anglaise, qui peut transposer dans des ouvertures de 1.d4.
1.g3	30 000	<1%	Prépare le fianchetto Roi.
1.f4	30 000	<1%	L'ouverture Bird est rare et a mauvaise réputation.
1.b3	18 000	<1%	Le début Nimzovitch-Larsen demeure très rare.
1.Cc3	13 000	<1%	Un coup très peu joué où 2.e4 et 2.d4 peuvent suivre.
1.b4	10 000	<1%	Début Sokolsky, aussi appelé Orang-Outang.

Complément : grandes et moins grandes ouvertures

1.e4 c5 : sicilienne fermée, attaque Grand Prix, Rossolimo et variante de Moscou, Alapine, siciliennes Najdorf, Dragon (accéléré ou hyper-accéléré), Scheveningue, Sveshnikov, Kalashnikov, Taïmanov, Paulsen, Kan, Classique, des 4 Cavaliers, gambit Morra, gambit de l'aile.

1.e4 e5 : partie espagnole, partie italienne, partie écossaise, partie des 4 Cavaliers, partie viennoise, défense Petroff, défense Philidor, début du Fou, gambit du Roi, gambit nordique, début Ponziani, gambit Letton.

1.e4 e6 : variante classique, variante Winaver, variante Tarrasch, variante d'avance, variante d'échange, McCutcheon, Rubinstein, françaises fermées.

1.e4 c6 : variante classique, variante d'avance, attaque Panov, variante d'échange, variante des 2 Cavaliers, variante fantaisie/Tartacover, transposition Gurgenidzé, variantes fermées.

1.e4 d6 : défense Pirc, défense moderne, défense Philidor moderne.

1.e4 d5 : scandinave 3...Da5, scandinave 3...Dd6, scandinave 2...Cf6.

1.d4 d5 : catalane, gambit Dame accepté, défense Tchigorine, contre-gambit Albin.

1.d4 Cf6 : Trompovsky, attaque Torre, attaque Barry, gambit de Budapest, bogo-indienne, vieille indienne.

1.d4 f5 : hollandaise classique, hollandaise Léninegrad, hollandaise Stonewall, gambit Staunton.

1.d4 : système Colle, système de Londres, gambit Blackmar-Diemer, attaque Veresov.

Glossaire du Jeu d'Échecs

! bon coup	? mauvais coup
!! très bon coup	?? très mauvais coup
! ? coup intéressant	! ? coup douteux
0-0 petit Roque	+ échec
0-0-0 grand Roque	# Échec et Mat
C Cavalier	x prise
T Tour	Pion en e4 est noté e4
F Fou	Pion en d7 est noté d7
R Roi	Cavalier en f3 est noté Cf3
D Dame	Fou prend le Pion e4 est noté Fxe4.

Abandon : décision de laisser la victoire à son adversaire sans continuer, en général parce qu'il a trop de points d'avance.

Ad libitum : locution latine signifiant à volonté, au choix. Désigne aux Échecs une situation dans laquelle un joueur l'emporte quel que soit le coup adverse.

Adouber : du latin adobare qui vient lui-même de aptare = ajuster. Remettre une Pièce en place sans être obligé de la jouer. Il faut dire « j'adoube » avant sinon il y a « Pièce touchée, Pièce à jouer ».

Affaiblissements : défauts dans une structure de Pions. Ils sont au nombre de 6. Du moins grave au plus grave : Pions doublés, Pions isolés, Pions pendants, trous, Pions arriérés, Pions doublés et isolés. Ce mot contient une idée de durabilité et doit donc être associé seulement aux Pions. En ce qui concerne les problèmes de Pièces, on utilisera de préférence le mot « faiblesses ».

Avance de développement : avantage du camp dont les Pièces ayant quitté leur case initiale sont plus nombreuses que celles de l'adversaire.

Avoir le trait : avoir le droit de jouer (trait aux blancs ou trait aux noirs).

Blitz : de l'allemand « éclair ». Partie rapide, généralement disputée en 5 minutes.

Cadence : désigne le temps et le nombre de coups à jouer pour une partie.

Caïssa : nom de la déesse du Jeu d'Échecs, d'après le poème « Caïssa » de Sir William (1763).

Calcul : art d'analyser mentalement des variantes.

Carré : le carré d'un Pion est formé en abaissant, à partir de ce Pion, une diagonale jusqu'au bord de l'échiquier. C'est la diagonale du carré. On aurait pu l'appeler « Rectangle du Pion » étant donné que l'on peut abaisser 2 diagonales à gauche et à droite.

Centralisation : transfert de pièces au centre avant d'exécuter une percée ou une attaque.

Centre : 4 cases du centre de l'échiquier : d4, e4, d5 et e5.

Clouage : Pièce qui soit ne peut pas du tout bouger à cause de la règle de l'Échec, soit qui n'a pas intérêt à bouger à cause de la perte d'une Pièce plus importante.

Colonne : ligne verticale de l'échiquier. Il y a 8 colonnes.

Combinaison : suite de coups calculés qui exploite les particularités d'une position en vue d'atteindre un objectif précis.

Contre gambit : coup par lequel un joueur répond à un gambit en le refusant et en offrant lui même un gambit.

Contrôle : influence qu'un Pion ou une Pièce exerce sur une case.

Coup candidat : coup envisagé par un joueur pendant sa réflexion.

Coup d'attente : coup tranquille qui place l'adversaire dans une situation embarrassante.

Coordonnées : lettres et chiffres servant à se repérer et à donner un nom aux cases.

Coup interdit : coup non autorisé par les règles du jeu. Il faut revenir en arrière. On perd la partie après 3 coups interdits.

Coup intermédiaire : coup effectué au milieu d'une combinaison (par exemple un Échec au Roi ou une attaque de la Dame adverse) pouvant modifier le résultat de ladite combinaison.

Court-circuit : désigne une combinaison au cours de laquelle une Pièce « perturbante » vient couper les communications entre plusieurs pièces adverses ; créant une sorte de court-circuit.

Demi coup : coup d'un seul camp, un coup complet compte celui des Blancs et des Noirs.

Démolition du roque : détérioration du bouclier de Pions protégeant le Roi après que celui-ci ait roqué

Déroquer : faire perdre à l'adversaire le droit de roquer. Soit en le forçant à bouger son Roi, soit en le forçant à déplacer une ou deux de ses Tours.

Développement : sorties des Pièces dans l'ouverture.

Déviation : détournement d'une Pièce de sa fonction défensive.

Doubler ses Tours : coup qui consiste à aligner ses deux Tours sur la même colonne

Échange : prise mutuelle de Pièces de même valeur.

Échec (au Roi) : un Roi est visé. Son camp doit prendre, intercepter ou fuir, pour parer l'Échec.

Échec et mat : de l'arabe « Chah Mat », le Roi est mort. Un Roi est visé et son camp ne peut pas parer l'Échec. La partie terminée.

Échec à la découverte : déplacement d'une Pièce qui laisse passer l'Échec d'une autre Pièce.

Échec double : 2 Pièces font Échec en même temps. Le Roi est obligé de fuir.

Échiquier : ensemble des 64 cases où se déroule le jeu.

Élimination du défenseur : manœuvre qui consiste à prendre un Pion ou la Pièce adverse qui contrôle une case ou une Pièce.

Élo : système de classement utilisé par les échéphiles et conçu (au départ pour les joueurs de Tennis) par le professeur de physique américain Arpad Élo. Au Élo normal, s'est ajouté le Élo rapide.

Enfilade : attaque d'une Pièce qui permet de prendre une Pièce placée derrière sur la même ligne.

En l'air : se dit d'une Pièce laissée en prise.

En prise : état d'un Pion ou d'une Pièce qui se trouve sur une case contrôlée par un camp ou une Pièce adverse.

Équilibre : état d'une position quand les deux camps disposent de possibilités comparables : développement, contrôle du centre, affaiblissements, sécurité du Roi,...

Espace : territoire contrôlé par un camp. Un camp possède l'avantage d'espace lorsqu'il contrôle une plus grande portion de l'échiquier que l'autre.

Étude : finale artistique ou pratique de haut niveau composée par un spécialiste. Parmi les meilleurs compositeurs, citons : Chéron, Grigoriev, Kasparian, Platov, Reti, Rinck...

Éventail de coups : cette phase d'analyse vise à répertorier les coups judicieux dans une position (prémisse du plan).

Faiblesse : point faible dans une position.

Fianchetto : de l'italien petit flan, Développement latéral du Fou à l'abri derrière un triangle de Pions (exemple : f7, g6, h7 et Fg7). Le fianchetto évite l'échange du Fou en question, assure le contrôle d'une grande diagonale et prévient éventuellement le Mat du couloir ainsi que le sacrifice sur le Pion Tour (h7 dans le cas du fianchetto Roi noir)

Finale : dernière phase d'une partie d'Échecs.

Fourchette : expressions caractérisant une double attaque effectuée avec un Pion ou un Cavalier. Le manche de la Fourchette correspond à la pièce attaquante et les pointes aux pièces attaquées. Pour le Fou, la Tour et la Dame, il faut utiliser le mot « double attaque ».

Gambit : de l'italien « Dare el gambetto » = faire un croc-en-jambe (gamba = jambe) sacrifice de pion ou de pièce dans l'ouverture afin d'arracher l'initiative, de mieux contrôler le centre, de prendre une avance de développement ou d'obtenir une compensation quelconque. Un gambit peut être « accepté » lorsque l'unité offerte est effectivement prise par l'adversaire, ou « refusé » dans le cas contraire.

Gens Una Sumus : devise de la Fédération Internationale des Échecs (fondée à Paris en 1924) qui signifie « Nous ne formons qu'une même famille ».

Grandes diagonales : 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 qui ont chacune 8 cases.

Hypermoderne (école) : principes de jeu développés vers 1930, notamment par Breyer, Réti et Nimzovitch, 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 les Pions ;2) la volonté d'handicaper les Pions adverses ;3) la création de positions fermées.

Îlot de Pions : groupe de Pions. Chaque camp doit en posséder le moins possible.

Jeu fermé : position ou ouverture conduisant à un squelette de Pions bloqué.

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 à la fois des caractéristiques des jeux ouverts et des jeux fermés.

Jeu Staunton : modèle officiel des pièces de la F. I. D. E. dessiné, en fait, par le sculpteur anglais Nathaniel Cook en 1840, il a été ensuite recommandé vigoureusement par le champion anglais Staunton.

Ligne ouverte : colonne, ligne ou diagonale dépourvue de Pions.

Ligne semi ouverte : colonne, ligne ou diagonale encombrée par un Pion seulement.

Liquidation : enchaînement tactique visant une transition dans une finale avantageuse. C'est la grande force des Maîtres.

Mat : Échec imparable au Roi qui signe la fin de la partie.

Mat des arabes : le premier mat référencé dans tous premiers traités d'Échecs arabes.

Mat du berger : Échec et Mat le plus connu où la Dame prend le Pion f en étant protégée par un Fou.

Mat du couloir : Échec et Mat donné par une Dame ou une Tour à un Roi bloqué par les Pions de son Roque.

Mat de l'escalier : Échec et mat donné par deux Pièces (Dame ou Tour) qui s'organisent rangée par rangée ou colonne par colonne.

Mat de Legal : Mat mis au point par Monsieur de Kermur, sieur de Legal, le meilleur joueur du célèbre Café de la Régence.

Mat du lion (ou de l'idiot) : Échec et Mat le plus rapide puisqu'il arrive au bout de 2 coups.

Mat à l'étouffé : Échec et Mat donné par un Cavalier à un Roi principalement bloqué par ses propres Pièces.

Match : affrontement entre deux joueurs en un nombre déterminé de parties.

Mazette : joueur médiocre. Origine 1622 mauvais cheval, puis mauvais joueur.

Menace : coup offensif qu'un joueur sera en mesure d'effectuer au prochain tour si rien n'est fait pour l'empêcher.

Menace double : manœuvre qui procure au même joueur la possibilité d'effectuer deux coups offensifs distincts au prochain tour.

Milieu de partie : phase d'une partie d'Échec situé entre l'ouverture et la finale, et caractérisée par la présence des Dames, la mise en sécurité des Rois et l'affrontement des troupes. Le milieu de partie est particulièrement propice aux combinaisons.

Norme de maître : Fort pourcentage de réussite dans un tournoi de Maîtres.

Norme de grand maître : Fort pourcentage de réussite dans un tournoi de Grands Maîtres.

Nouveauté théorique : Variante inédite d'ouverture permettant d'obtenir un jeu satisfaisant dans le milieu de jeu. La découverte d'une telle nouveauté et son test demande évidemment des heures de travail. Les performants logiciels de jeu actuels facilitent grandement ce type de découverte.

Nulle par répétition de coups : égalité qui arrive quand une même position a eu lieu 3 fois.

Nulle par matériel insuffisant : égalité qui arrive quand il n'y a plus assez de Pièces pour faire un Échec et Mat : R contre R, R+F contre R, R+C contre R, R+C+C contre R.

Nullité de salon : partie où la nullité est convenue d'avance par les 2 adversaires, ce qui est, en principe, interdit par le règlement mais qui se pratique notamment lors de la dernière ronde des tournois sur les premières tables...

Opposition : Placement de deux Rois opposés d'une case, ou 3 cases, ou 5 cases ! Exemple : Rg6 face à Rg4 ou Rg6 face à Rg2. L'opposition diagonale est aussi usitée. Exemple : Rg6 face à Re4.

Origine du mot échec : de l'arabe Cheik, le chef ; et non pas du vieil allemand schab = butin qui a engendré le mot « Échec » (avec une minuscule) dont le sens est beaucoup plus négatif.

Ouverture : début de la partie.

Ouverture irrégulière : début de partie non répertorié par la théorie des ouvertures.

Ouvrir les lignes : éliminer des Pions sur colonne, rangée ou diagonale.

Partie à l'aveugle : partie au cours de laquelle un joueur, et parfois les deux, jouent sans voir l'échiquier.

Partie miniature : nom donné aux parties non nulles de moins de vingt coups.

Partie par correspondance : partie d'échecs disputée à distance et dont les coups sont transmis au fur et à mesure par courrier, par mail, par SMS, par téléphone, etc.

Pat : arrive quand un joueur ne peut plus jouer aucun coup autorisé. La partie est terminée sur une égalité.

Pendule : chronomètre utilisé dans les tournois pour équilibrer le temps de réflexion des 2 joueurs.

Percée : attaque latérale au milieu d'une chaîne de Pions adverses en général lorsque le centre est stabilisé.

Pièces (ou figures) : ce terme désigne toutes les forces de l'échiquier à l'exception des Pions. Pièces lourdes : Dames et Tours. Pièces mineures : Fous et Cavaliers.

« **Pièce touchée, pièce à jouer** » : obligation de jouer la Pièce qu'on a touchée, sauf si on a dit avant que l'on adoubait.

« **Pièce lâchée, pièce jouée** » : interdiction de reprendre son coup lorsqu'on a lâché la Pièce, sauf s'il était interdit.

« **Pièce touchée, pièce à prendre** » : obligation de prendre une Pièce adverse si on l'a touchée sans dire que l'on adoubait.

Pion : Ce mot signifie « fantassin » au 12^{ème} siècle puis « pauvre diable allant à pied » au 15^{ème} ; peon = paysan en espagnole.

Pions doublés et isolés : affaiblissement de la structure de Pions. Par exemple pions en a6, b7, c7 et c6 (les deux derniers sont doublés). Autre exemple : Pions en a2 et c2 soit deux Pions isolés.

Pions pendants : Pions liés et isolés, situés sur 2 colonnes semi-ouvertes du côté adverse. Si l'un des deux Pions est plus avancé, l'ensemble forme selon Nimzowitsch une paire de Pions isolés.

Promotion : transformation d'un Pion en Dame, Tour, Fou ou Cavalier.

Qualité : avantage d'une Tour par rapport à un Fou ou un Cavalier. On dit gagner ou perdre la qualité.

Rangée : ligne horizontale de l'échiquier. Il y a 8 rangées.

Recyclage : remise en jeu d'une pièce inactive.

Retard de développement : handicap du camp dont les Pièces ayant quitté leur case initiale sont moins nombreuses que celles de l'adversaire.

Romantique : style du XIX^{ème} siècle caractérisé par un jeu ouvert orienté vers l'attaque et les sacrifices.

Roque : coup spécial où le Roi se déplace de 2 cases vers la Tour qui passe par-dessus et se place juste à côté. Il y a le petit Roque et le grand Roque.

Roque artificiel : suite à un déroque, cette solution consiste à déplacer son Roi case par case en général vers g2 ou h2 et mettre la Tour h1 en f1.

Sacrifice : don d'un Pion ou d'une Pièce au camp adverse en vue d'atteindre un certain objectif (contrôler le centre, monter une attaque rapide contre le Roi, obtenir une avance de développement, ouvrir des lignes, etc.)

Septième ou deuxième traverse : sa prise de possession constitue l'un des principaux objectifs du milieu de jeu. L'affaiblissement du camp adverse et l'obtention d'un Pion passé sont deux autres thèmes du milieu de jeu.

Simultanée : nom donné aux parties disputées par un (fort) joueur qui en affronte plusieurs autres en même temps, chacun étant placé devant un échiquier différent.

Simultanée à l'aveugle : parties disputées entre un (fort) joueur qui a les yeux bandés et qui affronte simultanément plusieurs autres joueurs qui eux voient l'échiquier.

Sissa : figure légendaire hindou qui serait à l'origine du jeu (455 de notre ère).

Sous promotion : se dit de la promotion d'un Pion en une autre Pièce qu'une Dame, à savoir une Tour, un Fou ou un Cavalier.

Style : préférence d'un joueur pour un type de coups, d'ouvertures, de variantes ou de positions. Le style d'un joueur peut être tactique, positionnel, agressif, tranquille, spectaculaire, etc.

Surcharge : une Pièce est dite « surchargé » lorsqu'elle remplit simultanément deux fonctions capitales. On peut la repérer en faisant l'abstraction de ladite Pièce sur l'échiquier. On exploite la surcharge par une déviation sur l'une des deux cases, puis en mettant une Pièce sur la seconde case.

Tomber : perdre en dépassant son temps de réflexion.

Transition Milieu de jeu – Finale : phase du jeu très courte située entre le milieu de jeu et la finale au cours de laquelle un joueur peut par exemple bloquer une chaîne de Pions adverses alors que cela était irréalizable durant le milieu de jeu.

Transposition : ordre des coups différents par lequel on parvient à une même position. Par exemple, la position obtenue après 1. d4 e6 2. e4 d5, est atteinte par transposition de 1. e4 e6, 2. d4 d5.

Triangulation : manœuvre de Roi selon un triangle ayant pour but de donner le trait à l'adversaire pour le mettre en zugzwang.

Trou : nom donné à une case (occupé ou non par une pièce) situé sur la 5^{ème} ou 6^{ème} traverse (4^{ème} ou 3^{ème} dans le cas des Blancs) qui n'est plus susceptible d'être contrôlée par un Pion. Les trous des Noirs représentent des cases fortes pour les Blancs et inversement.

Variante : suite de coups reliés par une idée commune. La variante est dite « forcée » si l'adversaire est obligé de jouer les coups prévus.

Zeitnot : de l'allemand « Die Ziet » = le temps qui passe, et « Der Not » = le besoin. Phase du jeu où l'un des joueurs au moins est en crise de temps.

Zugzwang : de l'allemand « Der Zug » = le coup et « Der Zwang » = la contrainte. Position où l'un des joueurs, paralysé, ne peut effectuer qu'un coup affaiblissement ou perdant. Il consiste un objectif majeur aussi bien au milieu de jeu qu'en finale.

- Candidat Maître – Elo supérieur ou égal à 2200 points.(CM)
- Maître FIDE – Elo supérieur ou égal à 2300 points.(MF)
- Maître International – Elo supérieur ou égal à 2400 points.(MI)
- Grand Maître International – Elo supérieur ou égal à 2500 points.(GMI)
- Candidat Maître féminin. Elo supérieur ou égal à 2000 (CMF)
- Maître de la FIDE féminine. Elo supérieur ou égal à 2100 (MFF)
- Maître international féminin. Elo supérieur ou égal à 2200 (MIF)
- Grand Maître féminin. Elo supérieur ou égal à 2300 (GMF)

Christophe LEROY
(aidé de nombreuses revues dont Europe Échecs !)