

OPPOSITION : Quand deux rois se font face à une case de distance, on dit qu'ils sont en opposition. S'ils sont sur la même diagonale, on parle d'« opposition diagonale ». On dit que le roi dont ce n'est pas le tour de jouer a « l'opposition ». C'est bénéfique si le roi rival doit jouer et céder du terrain.

OUVERT (début) : Début de partie que les blancs ont entamé par 1.e4, c'est-à-dire la poussée du pion de deux cases devant le roi. Ce terme est un peu abusif dans la mesure où un « début ouvert » peut aboutir à un jeu fermé.

OUVERTE (ligne) : Colonne, rangée ou diagonale où ne sont pas situés de pions.

OUVERTURE : Première phase de la partie, s'arrêtant en général après la mobilisation des pièces mineures et la mise en sécurité du roi. La plupart des ouvertures plausibles portent un nom, soit celui de leur inventeur, soit celui du lieu où elle fut pratiquée officiellement pour la première fois. L'ouverture est également l'action de rendre ouverte une ligne quelconque, soit en ôtant un de ses pions, soit en y capturant un pion adverse.

PASSÉ (pion) : Se dit d'un pion dont la progression vers la dernière rangée ne rencontrera pas de pion adverse sur sa route, ni sur sa colonne, ni sur les colonnes immédiatement voisines. En fin de partie un pion passé constitue souvent un atout important.

PENDANTS (pions) : Groupe de deux pions d'un même camp qui ne possèdent pas de pions amis sur les colonnes voisines et n'ont pas de pions adverses sur leurs routes. Leur situation sur des colonnes ouvertes, pour l'adversaire et les sous qu'ils créent pour leur protection les font plutôt ranger dans la catégorie des pions faibles.

PERCÉE : Poussée de pion provoquant l'ouverture d'une ou de plusieurs lignes.

PERPÉTUEL (échec) : Moyen d'obtenir la nullité en harcelant sans cesse le roi adverse. L'échec perpétuel est un cas particulier de la « nullité par répétition de coups ».

PIÈGE : Coup ou manœuvre anticipant une erreur de l'adversaire. Un piège n'est

MARÉE DE PIONS : Dénomination imagée de l'avancée d'un groupe de pions d'un même camp.

MATCH : Affrontement de deux joueurs en un nombre déterminé de parties. Le plus souvent ce nombre est pair pour attribuer autant de fois à chacun des protagonistes les pièces blanches.

MENACE : Coup en attente d'être effectué par le camp dont ce n'est pas le tour de jouer. Ce coup est censé apporter un avantage pour mériter l'appellation de « menace ». On parle d'« exécution » de la menace quand elle n'a pas été parée et que le coup a pu être réalisé.

MILIEU DE PARTIE : Phase la plus complexe de la partie, située entre l'ouverture et la finale. Les frontières en sont floues et l'on estime que le milieu de partie commence quand le développement des pièces est achevé, et se termine quand des échanges de pièces ont amené la sécurité des rois et que la promotion des pions est devenue l'objectif principal de chaque camp.

MINEURES (pièces) : Les fous et les cavaliers.

MINIATURE (partie) : Partie de moins de vingt coups, environ.

MINORITÉ (attaque de) : Se dit de la poussée d'un ou de deux pions vers un groupe de pions adverse plus important numériquement. L'attaque de minorité est destinée à détruire l'ordonnance de ce groupe de pions.

NULLITÉ : Partie nulle. En tournoi on accorde généralement un demi-point à chacun des protagonistes d'une nullité.

OBSTRUCTION : Gêne occasionnée à son propre camp par une pièce qui occupe une case. De nombreux mats sont dus à des obstructions de cases autour du roi.

OPEN (tournoi) : Tournoi ouvert à tout participant, quels que soient sa force, sa nationalité ou son sexe.

OPPOSÉS (roques) : Situation où un camp a effectué le petit roque, et l'autre le grand roque. Les roques opposés sont souvent générateurs de parties violentes avec des attaques directes vers les rois.

IRRÉGULIÈRE (ouverture) : Terme parfois employé pour désigner un début de partie non répertorié dans les ouvrages de théorie. La consonance préjorative contenue dans ce qualificatif ne plaide pas pour l'emploi de ce mot.

ISOLÉ (pion) : Pion dont aucun pion du même camp se trouve sur les colonnes voisines. Il ne peut donc être protégé par un de ses collègues et sa défense mobilisera une figure, ce qui peut handicaper le camp au pion isolé.

LÉGÈRES (pièces) : Appellation des fous et des cavaliers. On lui préfère plutôt le terme de pièces « mineures ».

LENTE (menace) : Manœuvre d'attaque dont l'exécution demandera plusieurs coups. Il est rare que l'adversaire n'ait pas les moyens de se défendre, ce qui rend d'autant plus spectaculaire une « menace lente » imparable.

LIBÉRATION (coup de) : Se dit généralement d'un coup de pion qui permet de gagner de l'espace et de sortir ainsi d'une position ressermée.

LIÉS (pions) : Groupe de pions d'un même camp situés sur des colonnes voisines et qui peuvent donc se protéger mutuellement. C'est la situation de prédilection des pions.

LIGNE : Terme désignant à la fois colonne, rangée et diagonale.

LIGNE DE JEU : Suite de coups bien définis. Ce terme s'emploie le plus souvent pour des coups du début de partie.

LIQUIDATION : Série d'échanges pour améliorer une position en la simplifiant.

LONGUE PORTÉE (pièces à) : Les dames, les tours et les fous.

LOURDES (pièces) : Les dames et les tours.

MAJORITÉ DE PIONS : Groupe de pions d'un même camp en surnombre par rapport aux pions adverses qui leur font face dans le même secteur de l'échiquier.

MANŒUVRE : Suite de coups coordonnés en vue de la réalisation d'un objectif précis.

FOU (mauvais) : Fou handicapé par la présence de pions amis sur ses diagonales.

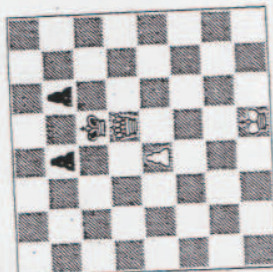
FUITE (case de) : Endroit où peut se rendre une pièce attaquée pour y trouver la sécurité.

GAEFFE : Très mauvais coup, type même de l'étouffement.

GAIN : Victoire.

GAMBIT : Sacrifice de pion ou, plus rarement, de pièce en vue d'une attaque. La compensation obtenue n'est donc pas concrète et la foi dans un gambit reflète généralement le style d'attaque d'un joueur. Un contre-gambit est un gambit en réplique à un gambit.

GUÉRIDON (mat du) : Schéma de mat administré par une dame à un roi comme suit :



Comme dans le mat des épaulées deux cases de fuite sont interdites au roi par ses propres pièces.

HORIZONTALE : Rangée.

INITIATIVE : Capacité de créer des menaces et de lancer, le premier, une attaque. La possession de l'initiative est généralement le passage obligé avant la possession de l'avantage. C'est ce qu'on football on appelle « dominer ».

INTERCEPTION : Coup consistant à placer une unité sur la ligne d'action d'une pièce adverse à longue portée, annihilant ainsi son action.

INTERMÉDIAIRE (coup) : Une suite de répliques apparemment logiques voit parfois s'intercaler un coup imprévu, mettant en lumière le caractère non forcé d'une combinaison. C'est le type même du coup intermédiaire.