

à conseiller que si, indépendamment d'une éventuelle faute adverse, il constitue un bon coup.

PION DAME : Pour les blancs le pion situé en d2 dans la position initiale, et pour les noirs le pion d7.

PION ROI : Le pion blanc e2 et le pion noir e7.

PLAN : Détermination d'un objectif à atteindre et des moyens pour y parvenir. Il va sans dire que l'échafaudage d'un plan (ou de plusieurs plans au cours d'une même partie) tient une grande place dans la conduite d'une partie d'échecs.

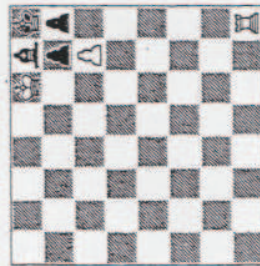
POINTE : Coup le plus caché, et généralement le dernier, d'une combinaison. Le plus souvent c'est la pointe qui révèle l'idée de celle-ci.

POSITION : Ordonnance des pièces et pions, blancs et noirs, sur tout l'échiquier.

Avant d'entamer une partie est installée la « position initiale ». Par la suite on appellera « position » la situation à un moment quelconque. On dit parfois « position blanche » ou « position noire » pour parler de l'ordonnance des pièces du camp blanc ou de celle du camp noir.

POSITIONNEL (joueur) : Se dit d'un joueur au style calme, préférant les subtilités stratégiques aux violences tactiques.

PROBLÈME : Situation inventée par un compositeur dans laquelle les blancs (par tradition) peuvent faire échec et mat en un nombre donné de coups, quelles que soient les réponses des noirs. Les problèmes ont pour énoncé : « Les blancs jouent et font mat en n coups. » Le premier coup doit être unique pour que l'énigme mérite le nom de problème. Exemple :



Les blancs jouent et font mat en 2 coups. (Solution : 1.Th6f force le mat au coup suivant.)

PROMOTION : Transformation d'un pion qui vient d'atteindre la dernière rangée en dame, tour, fou ou cavalier de la couleur de son camp. Notons que la promotion est obligatoire une fois atteinte la dernière rangée. Un pion ne peut y rester en l'état.

PROTECTION : Contrôle d'une case où se trouve une unité du même camp. La protection n'a alors de sens que si la pièce attaquante est de valeur supérieure ou égale à la pièce protégée. En cas d'attaques multiples sur une pièce, les pièces protectrices devront être en nombre égal, ou alors de valeurs inférieures aux pièces attaquantes, pour que la protection soit effective, et que le camp adverse soit dissuadé de capturer.

PSEUDO-SACRIFICE : Sacrifice temporaire de matériel, celui-ci étant destiné à être récupéré de façon certaine dans les coups suivants.

QUALITÉ : Différence de force entre la tour d'une part, et le fou ou le cavalier d'autre part. On estime à deux pions l'équivalent matériel de la qualité. C'est particulièrement en finale que l'avantage de la qualité se fait sentir. Dans quelques positions particulières où n'existent pas de colonnes ouvertes il peut arriver qu'une tour se révèle moins forte qu'une pièce mineure mais ce sont des exceptions.

RANGÉE : Portion d'échiquier de huit cases alignées horizontalement.

RÉPÉTITION DE COUPS (nullité par) : Cas où chaque joueur ne peut faire mieux qu'un aller-retour répétitif avec la même pièce et dont la conséquence naturelle est la partie nulle. L'échec perpétuel est un cas fréquent de nullité par répétition de coups.

RÉPÉTITION DE POSITION : Une répétition de position n'est prise en compte pour une demande de nullité que si, à chaque occurrence, c'est au même camp de jouer et que les interdictions du roque y sont les mêmes. Si la répétition de coups

amène la répétition de position, celle-ci peut aussi survenir à des intervalles plus longs et irréguliers.

RÉSEAU DE MAT : Disposition des pièces telle qu'un échec et mat soit réalisable. Plutôt que de le créer, on parle de « tisser » un réseau de mat.

RETENU (centre) : Se dit du groupe des pions centraux d'un camp quand ceux-ci n'ont été poussés que d'une case.

SACRIFICE : Offre volontaire de pièces ou de pions au camp adverse avec l'idée que cet investissement matériel se révélera bénéfique en retour. Bien des parties d'échecs sont gagnées avec ce stratagème qui permet de déséquilibrer une position.

SEMI-OUVERTE (colonne) : Se dit d'une colonne encombrée de pions d'un seul camp. L'autre camp peut alors, en y installant une tour, faire pression sur ces ou ces pions.

SOUS-PROMOTION : Promotion du pion en tour, fou ou cavalier. Il est rarissime qu'elle se produise dans une partie réelle (cela s'est vu malgré tout !), mais c'est un thème fréquent des compositions.

SOUTENU (pion) : Se dit d'un pion protégé par un autre pion. En finale il se révèle d'une force redoutable s'il est, de plus, passé.

STRATÉGIE : Recherche d'un ou de plusieurs objectifs à atteindre. Si la stratégie globale d'une partie d'échecs doit être de s'orienter vers l'échec et mat, des stratégies à buts intermédiaires sont nécessaires à l'obtention d'une position clairement gagnante.

SURCHARGE : Multiplicité de tâches demandées à une même pièce. La surcharge s'avère fatale quand elle est défensive puisque, ne pouvant être « au four et au moulin », la pièce surchargée sera déviée dans l'accomplissement de l'une des tâches, et l'autre défense ne pourra plus être assurée.

SURPROTECTION : Fait de protéger plus que nécessaire une case occupée par une unité amie. Le plus souvent, la surprotection est utilisée pour le maintien d'un point fort, gênant pour le camp adverse.

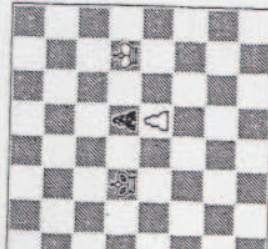
TACTIQUE : Ensemble des moyens permettant d'arriver, à des buts stratégiques. Alors que la stratégie répond à la question « Quoi faire ? », la tactique a trait à l'interrogation « Comment le faire ? ». On entend souvent le terme « tactique » dans le sens « calcul concret des suites de coups ». On comprend mieux ainsi les qualités tactiques des ordinateurs.

TEMPO : Unité temporelle représentant un demi-coup, soit un coup d'un camp. Ainsi pour qu'un pion puisse être promu il faut au minimum cinq temps.

TRAIT : Tour de jouer. Pour un camp, avoir le trait signifie que c'est à lui de jouer. Au début d'une partie les blancs, par tradition, ont le trait.

TRANQUILLE (coup) : Coup qui n'est ni un échec, ni une prise, ni même une menace. Ce peut être soit un préparatif à une attaque, soit simplement un coup d'attente.

TRÉBUCHET : Piège de finale de pions. Il faut savoir perdre un tempo pour l'éviter :



Les blancs tomberaient maintenant dans le piège du trébuchet s'ils jouaient 1.Rf5 car, après 1...Rd4!, ils n'auraient pas d'autre coup que de quitter la protection de leur pion. Ils doivent jouer 1.Rf6! et, après 1...Rd4 2.Rf5! ce sont les noirs qui doivent s'occuper de leur pion et le perdre.

TRIANGULATION : Manœuvre de trois coups avec la même pièce destinée à perdre un tempo et, le plus souvent, à changer le trait dans la position de départ.

TRIPLE (attaque) : Le fait de menacer simultanément trois points du camp adverse.