

BATTERIE

Coopération active de plusieurs pièces sur une même colonne ou diagonale. (Exemple : batterie dame/tour sur une colonne et fou/dame sur une diagonale.)

BLITZ

Réservé aux amateurs de sensations fortes. Le blitz désigne des parties rapides où chaque joueur dispose de cinq minutes. S'il réfléchit plus, il perd « au temps ».

CADENCE

La cadence du blitz est de cinq minutes par joueur. Celle des parties dites semi-rapides est de trente minutes par joueur. Avec la cadence officielle reconnue par la FIDE, les deux joueurs doivent effectuer leurs quarante premiers coups en moins de deux heures et leurs soixante premiers coups en moins de trois heures sous peine de perdre au temps. Ensuite, les contrôles de temps s'effectuent toutes les heures et de vingt coups en vingt coups.

CALOCHE

Version vulgaire de « qualité » ; gagner, empocher, graber une caloche.

CENTRE

Les quatre cases e4, d4, d5 et e5. Un centre est retenu quand les pions occupent les cases e3 et d3 (e6-d6 pour les noirs).

CLOUER, CLOUAGE

Supprimer ou restreindre la possibilité de mouvement d'une pièce en l'attaquant de telle sorte qu'elle ne puisse bouger sans mettre le roi en échec ou une pièce importante en prise.

COLONNE

Bande verticale : mettre ses tours en batterie sur la colonne « d ».

COUVRIR (un échec)

Parer un échec par interposition.

DÉBUT (ou ouverture)

Les cinq, six à vingt premiers coups d'une partie. Il existe une soixantaine de débuts répertoriés.

DÉCLOUER

Mettre fin à un clouage.

DÉCOUVERTE (échec à la)

Ne croyez pas les champions incapables de trouvailles. Cette expression désigne plutôt le déplacement d'une pièce qui en découvre une autre donnant échec, à la « ombre chinoise ».

DÉPOUILLE (roi dépouillé ou roi nu)

Se dit d'un roi ayant perdu toutes ses pièces à la suite d'aggressions sauvages ou de dons complaisants. Le résultat est généralement fatal.

DÉROQUER

Supprimer le droit de roque.

DÉVELOPPEMENT

Mettre ses pièces en jeu.

DIAGRAMME

Figure typographique représentant l'échiquier et les pièces. Par coutume, les blancs sont toujours en bas, côté lecteur, et les noirs en haut.

DOUBLE (échec)

Echec donné simultanément par deux pièces. Par conséquent, il comporte un échec à la découverte.

DOUBLÉS (pions)

Pions d'un même camp placés sur une même colonne.

ÉCHANGE

Gagner une pièce en perdant une de même valeur.

ÉCHEC

Le roi ne pouvant se capturer, on dit « échec au roi » ou « échec » lorsqu'un roi adverse se trouve sur une case contrôlée par une ou plusieurs (cas de l'échec à la découverte) de vos pièces. Les joueurs de compétition n'annoncent plus les échecs au roi.

ÉGALISATION

Ramener un équilibre des forces sur l'échiquier, à partir de critères quantitatifs, stratégiques ou dynamiques.

ELO

Classement des joueurs d'échecs du nom de son inventeur, un professeur de physique américain d'origine hongroise. Le système est basé sur des performances attendues en fonction de l'adversaire rencontré. La Fédération internationale des échecs (FIDE) publie deux fois en janvier et juillet de chaque année une liste Elo des joueurs classés internationaux.

ENFILADE

Deux pièces sont prises en « enfilade » sur une même colonne ou diagonale si l'une d'elles est incapable de se dérober à l'attaque adverse sans laisser l'autre en prise.

EN PRISE*

Laisser une pièce non protégée qui peut être capturée au coup suivant.

FIANCHETTO (de l'italien *fianco*, flanc)

Développement de l'un de ses fous à la deuxième case de son cavalier (c'est-à-dire à g2-b2 pour les blancs ou g7-b7 pour les noirs).

FIGURE

Toute pièce autre que le pion, roi ou dame. Prendre une figure, avoir un bon jeu de figures.