

TEMPO (A)

Répondre immédiatement au coup joué.

TEMPS

Unité de durée égale à un coup. (Exemple : dans la partie Petrossian-Pawej, chap. 15, les blancs ont joué l'ouverture attaque indienne du roi avec un temps de plus.)

TRAIT

Droit (et devoir) de jouer le premier. On dit des blancs qu'ils disposent de *l'avantage du trait*.

TROU

Case indéfendable par un pion.

VARIANTE

Possibilité de jouer une série de coups autre que celle effectivement jouée. (Exemple : au 25^e coup, j'avais deux variantes de gain.)

Dans l'ouverture, à partir des coups communs, les coups déviant portent le nom de *variante*. (Exemple : Après 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fb5, les noirs peuvent jouer 3... a6, 3... Cf6, 3... Fc5, 3... d6, 3... g6 et 3... ♖f6. Chacun de ces coups porte un nom de *variante* différent.)

VISSAGE

Pression positionnelle progressive tendant à paralyser l'adversaire dans ses mouvements.

ZEITNOT

Crise de temps. Dans le jeu à la pendule, chaque joueur doit accomplir ses quarante premiers coups en deux heures. Si l'un des deux joue ses vingt-cinq premiers coups en 1 h 58 mn, il lui reste deux minutes pour jouer quinze coups sous peine de perdre la partie au temps. c'est la phase du zeitnot, où toutes les arnaques sont possibles.

ZUGZWANG

Position dans laquelle l'obligation de jouer, loin de constituer un avantage, entraîne la défaite. (Voir la partie Petrossian-Pawej, chap. 15).

* Se dit en français dans toutes les langues du monde.

Andruet, 124
Attakanski, 1

Baldy, 35.
Ballandras, 1
Ballatore, 12
Barbier, 156.
Barchillon, 1
Baudin, 47.
Baudrier, 15.
Bauer, 115.
Ben Aleya, 1
Benoit, 120.
Béraud, 112.
Besieux, 31.
Blaisot, 23.
Blanc, 137.
Botvinnik, 2
Bouchez, 20
Bourbon, 15
Bouthors, 4
Bouton, 155
Breyer, 42.

Camo, 159.
Cappelletti.
Caravaggi,
Carrel, 10-1
Cerf, 39.
Chaplin, 14
Chaumont,
Chilin, 66.