

Table of Contents

[Dictionary](#)

[A](#)

[B](#)

[C](#)

[D](#)

[E](#)

[F](#)

[G](#)

[H](#)

[I](#)

[J](#)

[K](#)

[L](#)

[M](#)

[N](#)

[O](#)

[P](#)

[Q](#)

[R](#)

[S](#)

[T](#)

[U](#)

[V](#)

[W](#)

[X](#)

[Y](#)

[Z](#)

[External Links](#)

[Home](#) * **Dictionary**

Dictionary

This page is intended as a dictionary, glossary or proxy of common chess programming terms. It is intended to facilitate the navigation, especially for the pages that do not have a clearly defined ancestor, and as a cross-reference between the pages containing similar material covered from the different angles. The latter situation might indicate that some kind of merging or re-editing is necessary.

Please enter the words in an alphabetical order.

A

- [AAAI](#) - Association for the Advancement of Artificial Intelligence
- [ABDADA](#) - Alpha-Bêta Distribué avec Droit d'Anesse
- [ABK](#) - [Arena's opening book](#) format
- [ACCA](#) - Americas' Computer Chess Association
- [ACM](#) - Association for Computing Machinery
- [All-Nodes](#)
- [Alpha](#)
- [Alpha-Beta](#)
- [ANN](#) - Artificial Neural Network
- [Annihilation of Defense](#)
- [Anti-Computerchess](#)
- [Anti-Diagonals](#)
- [Attacks](#)

B

- [Battery](#)
- [Best-First](#)
- [Beta](#)
- [Beta-Cutoff](#) = Cutoff
- [Big-endian](#)
- [BIN](#) - [Polyglot opening book](#) format
- [Bit](#)
- [Bitboards](#)
- [BitScan](#)
- [Blockade](#)
- [Brute-Force](#)
- [Bound](#)
- [Butterfly Boards](#)
- [Byte](#)

C

- [Candidate](#) - Candidate Passed Pawn
- [Castling](#)
- [Castling rights](#)
- [CCRL](#) - Computer Chess Rating Lists
- [CEGT](#) - Chess Engines Grand Tournament
- [Center](#)
- [Centipawns](#)
- [Check](#)
- [Checkmate](#)
- [Chessboard](#)
- [Chess Engine Communication Protocol](#)
- [CHREST](#) - Chunk Hierarchy and REtrieval STructures
- [CLI](#) - Command Line Interface
- [cn](#) - Conspiracy Numbers
- [Color](#)
- [Combination](#)
- [Contempt Factor](#)
- [CQL](#) - Chess Query Language
- [CSVN](#) - Computerschaak Vereniging Nederland
- [CTG](#) - [ChessBase opening book](#) format
- [Cut-Nodes](#)
- [Cutoff](#) = Beta-Cutoff

D

- [Decoying](#)

- [Deflection](#)
- [Demolition of Pawns](#)
- [Depth](#) - Search depth
- [Depth-First](#)
- [Diagonals](#)
- [Diminishing Returns](#)
- [Discovered Attack](#)
- [Discovered Check](#)
- [Double](#)
- [Double Attack](#)
- [Double Check](#)
- [Double Word](#)
- [Draw](#)
- [DTC](#) - Depth to Conversion
- [DTM](#) - Depth to Mate
- [DTS](#) - Dynamic Tree Splitting
- [DTZ](#) - Depth to Zeroing

E

- [EBF](#) - Effective Branching Factor
- [ECO](#) - [Encyclopaedia of Chess Openings](#)
- [EGBB](#) - Endgame Bitbases
- [EGTB](#) - Endgame Tablebases
- [Endianness](#)
- [En passant](#)
- [En prise](#)
- [EPAM](#) - Elementary Perceiver and Memorizer
- [EPD](#) - Extended Position Description
- [ETC](#) - Enhanced Transposition Cutoff
- [Evaluation function](#)
- [Exact Score](#)

F

- [Fail-Hard](#)
- [Fail-High](#)
- [Fail-High Nodes](#) = Cut-Nodes
- [Fail-Low](#)
- [Fail-Low Nodes](#) = All-Nodes
- [Fail-Soft](#)
- [Faker](#)
- [FAN](#) - Figurine Algebraic Notation
- [FEN](#) - [Forsyth-Edwards](#) Notation
- [Fifty-move rule](#)

- [FHR](#) - Fail-High Reductions
- [Fianchetto](#)
- [Files](#)
- [FRC](#) - Fischer Random Chess, also known as Chess960
- [Frontier Node](#)
- [Futility pruning](#)

G

- [G 6](#) - Gruppo Scacchi e Informatica (gsei)
- [GHI](#) = [Graph History Interaction](#)
- [GUI](#) - Graphical User Interface

H

- [Half-open file](#) = Semi-open file
- [Hanging Pawns](#)
- [Hanging Piece](#)
- [Hidden Passed Pawn](#) = Sneaker
- [History Heuristic](#)
- [Horizon Effect](#)

I

- [IBV](#) - Integrated Bounds and Values
- [ICCA](#) - International Computer Chess Association (until 2002)
- [ICGA](#) - International Computer Games Association
- [ID](#) - Iterative Deepening
- [IEEE](#) - Institute of Electrical and Electronics Engineers
- [Interception](#)
- [Interference](#)
- [IID](#) - Internal Iterative Deepening
- [IPON](#) - Ingo's Ponder On Rating List

J

- [Jamboree](#)

K

- [KCEC](#) - Kirr's Chess Engine Comparison
- [Killer Move](#) - [Killer Heuristic](#)

L

- [LAN](#) - Long Algebraic Notation
- [LBR](#) - Last Best Reply
- [Leaf Nodes](#)
- [Little-endian](#)
- [LMR](#) - Late Move Reductions
- [Loose Piece](#)
- [Lower Bound](#)
- [LOS](#) - Likelihood of Superiority
[LOS Table](#)
- [LS1B](#) - Least Significant One Bit

M

- [MAPP](#) - Memory-aided Pattern Perceiver
- [Mate](#) = [Checkmate](#)
- [MCTS](#) - Monte-Carlo Tree Search
- [Millipawns](#)
- [Minimax](#)
- [Moves](#)
- [MPC](#) - Multi-ProbCut
- [MS1B](#) - Most Significant One Bit
- [MTD\(f\)](#) - Memory-enhanced Test Driver
- [MVV-LVA](#) - Most Valuable Victim - Least Valuable Aggressor

N

- [Negamax](#)
- [NegaScout](#)
- [Nibble](#)
- [NIC-Key](#) - New In Chess opening classification
- [NMH](#) - Null Move Heuristic
- [NMMH](#) - Neural MoveMap Heuristic
- [NMO](#) - Null Move Observation
- [NN](#) - Neural Network
- [Node](#)
- [Node Types](#)
- [NPS](#) - Nodes per second
- [Null Window](#)
- [NUMA](#) - Non-Uniform Memory Access

O

- [Open File](#)
- [Opening Book](#)
- [Opposition](#)

- [Oracle](#)
- [Overloading](#)

P

- [Pawns Breakthrough](#)
- [Passed Pawn](#)
- [PDS](#) - Proof-number and Disproof-number Search
- [Perft](#) - Performance Test
- [Permanent Brain](#) = [Pondering](#)
- [Pieces](#)
- [Piece-Square Tables](#)
- [Pin](#)
- [PGN](#) - Portable Game Notation
- [Ply](#)
- [PNS](#) - Proof-Number Search (PnS, Pn-Search)
- [Pondering](#)
- [Pre Frontier Node](#)
- [Pre-processing Piece-Square Tables](#)
- [Pre Scan Heuristics](#) - Oracle
- [Pruning](#)
- [PSH](#) = Pre Scan Heuristics, [Oracle](#)
- [Pursuit](#) (perpetual attack)
- [PV](#) - Principal variation
- [PV-Nodes](#)
- [PVS](#) - Principal Variation **Search**
- [PVS](#) - Principal Variation **Splitting**

Q

- [Quad Word](#)
- [QS](#) - Quiescence Search

R

- [R](#) - Depth Reduction R
- [Ranks](#)
- [Razoring](#)
- [Reductions](#)
- [Root](#)

S

- [Sacrifice](#)

- [SAN](#) - Standard Algebraic Notation
- [Scout](#) - Scout-Algorithm
- [SE](#) - Singular Extensions
- [SEE](#) - Static Exchange Evaluation
- [Semi-open file](#) = Half-open file
- [Sentry](#)
- [Shannon Trophy](#)
- [Sibling node](#)
- [Side to move](#)
- [SIMD](#) - Single Instruction Multiple Data
- [Skewer](#)
- [SMP](#) - Symmetric multiprocessing
- [Sneaker](#) = Hidden Passed Pawn
- [SOMA](#) - Swapping Off Material Analyzer
- [SOMA](#) - [Smith](#) One-Move Analyzer
- [Space Clearance](#)
- [Square](#)
- [SSDF](#) - Svenska schackdatorföreningen
- [SSE](#) - Streaming SIMD Extensions
- [SSS](#) = State Space Search like [SSS*](#) and [Dual*](#)
- [Stalemate](#)
- [Strategy](#)
- [Stop square](#)
- [SWAR](#) - SIMD Within A Register

T

- [Tactics](#)
- [TD](#) - Temporal Difference [Learning](#)
- [Triangulation](#)
- [TT](#) - Transposition Table

U

- [UCI](#) - Universal Chess Interface
- [Undermining](#)
- [Upper Bound](#)

V

W

- [WCCC](#) - World Computer Chess Championship
- [WCSC](#) - World Chess Software Championship
- [WinBoard](#)

- [Window](#)
- [WMCCC](#) - World Microcomputer Chess Championship
- [Word](#) - Computer Word

X

- [x86](#)
- [x86-64](#)
- [XBoard](#)
- [X-ray](#)

Y

- [YBWC](#) - Young Brothers Wait Concept

Z

- [Zobrist Hashing](#)
- [Zugzwang](#)
- [Zwischenzug](#)

External Links

- [Dictionary of Algorithms and Data Structures](#) from [National Institute of Standards and Technology](#)
- [Glossary of Chess from Wikipedia](#)
- [The W. Ross Ashby Digital Archive - Index](#) from [William Ross Ashby's Digital Archive](#)

[Up one Level](#)