* Matrice d’incidence
  + Avant :
    - Pré : P × T → {0,1}
  + Arrière
    - Post : P × T → {0,1}
  + Complète
    - W=W+–W–
  + RdP pur si la matrice d’incidence permet de le reconstruire
* Marquage et séquence de franchissement
  + Marquage : un vecteur avec le nombre de marque
  + Séquence de franchissement : un vecteur avec le nombre de franchissements pour chaque transition
* Composantes conservatives :
  + Vecteur de pondération F = (q1, q2, …, qn)
  + Composante conservative B : P(F) = B et FT × W
* Composante répétitive :
  + W × S = 0
  + Composante répétitive D : D=T(S)
* Pureté :
  + Pas de boucles entre une place et une transition
  + RdP non pur peut être purifié
  + Pas de matrice d’incidence, juste incidence arrière et avant.
* Borne :
  + Place bornée : nombre de marque dans la place fini
  + RdP borné : toutes ses places sont bornées
  + RdP sauf : toutes ses places sont bornées à 1
* Vivacité :
  + Transition Tj vivante pour un marquage initial donné si elle est atteignable pour ce marquage quel que soit le chemin emprunté
  + RdP vivant pour un marquage initial donné si toutes ses transitions sont vivantes pour ce marquage
  + Transition quasi-vivante pour un marquage initial donné si elle est atteignable pour ce marquage avec au moins un chemin
  + RdP vivant pour un marquage initial donné si toutes ses transitions sont quasi-vivantes pour ce marquage
  + Vivant ⇒ Quasi-vivant
* Conforme = vivant + sauf
* Blocage
  + Un marquage tel qu’aucune transition n’est validée
  + RdP non bloqué pour un marquage initial donné si aucun chemin ne mène à un blocage
* Etat d’accueil
  + Un marquage toujours atteignable pour un marquage initial donné, quels que soient les chemins empruntés
  + RdP réinitialisable pour un marquage initial donné si ce marquage est un état d’accueil.
* Conflit = un choix dans la transition à valider