



La pendule d'échecs

A-t-on autant de temps que l'on veut pour jouer une partie d'échecs ?

Si vous jouez occasionnellement en famille ou entre amis et que vous avez du temps devant vous, vous ne vous êtes peut-être jamais posé la question. Mais parfois c'est long d'attendre que votre adversaire joue enfin son coup ! Inversement, il vous est sûrement déjà arrivé de sentir votre adversaire s'impatienter car vous réfléchissiez trop longtemps. De plus, le joueur qui prend son temps pour choisir avec soin son prochain coup sera avantagé par rapport à celui qui joue vite, sans évaluer toutes les possibilités.

Pourquoi utiliser une pendule d'échecs ?

La pendule est donc un élément indispensable du jeu d'échecs pour jouer des parties sérieuses et équitables. Le recours à la pendule permet d'assurer le même temps de jeu à chaque joueur et de limiter la durée de la partie, en compétition bien-sûr, mais aussi entre amis.

Le temps devient alors un facteur supplémentaire à gérer pour le joueur qui peut perdre une partie parce qu'il a épuisé la totalité de son temps de jeu, même s'il est totalement gagnant sur l'échiquier. Par conséquent, la gestion du temps est une compétence importante pour un joueur d'échecs. Les pendules d'échecs ajoutent alors de la stratégie et de l'excitation au jeu.

Principe de fonctionnement

Une pendule d'échecs est une horloge spécialisée se composant de deux cadrans couplés l'un à l'autre, de manière à ce qu'un seul puisse fonctionner à la fois. Les deux cadrans indiquent chacun le temps de jeu restant pour chaque joueur. Les deux horloges se déclenchent alternativement : l'arrêt de la première déclenche la seconde.

Utilisation

Avant le début de la partie, on fixe sur la pendule d'échecs le temps de réflexion total alloué à chaque joueur. La partie commence lorsque l'on démarre la pendule. Chaque joueur ayant le trait voit alors son temps de jeu diminuer, jusqu'à ce qu'il appuie sur son bouton après avoir joué son coup. En appuyant sur ce bouton, cela arrête le décompte de son temps et démarre le décompte du temps de l'adversaire, jusqu'à ce que ce dernier appuie lui-même sur son bouton, et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur dépasse son temps de réflexion, il perd aussitôt la partie : on dit qu'il « perd au temps ». Cependant, son adversaire doit posséder suffisamment de matériel (pièces) pour mater. Dans le cas contraire, la partie est déclarée nulle.

La mesure du temps dans l'histoire des échecs

Les échecs ont été le premier jeu dans lequel l'utilisation de la pendule s'est imposé en compétition. Les premières tentatives de décompte de temps se faisaient autrefois à l'aide de sabliers.

Un siècle de progrès mécaniques

La première pendule mécanique fait son apparition en 1862, lors du deuxième tournoi international de Londres, et en France lors du tournoi de Paris en 1876.

Pour indiquer très précisément la fin du temps, le néerlandais H.D.B. Meijer, Secrétaire de la Fédération Néerlandaise des Échecs, inventa le drapeau en 1889. En arrivant en haut du cadran, la grande aiguille soulève une petite pièce mobile suspendue (le drapeau) qui finit par tomber quand l'aiguille arrive à la verticale. Il a fallu environ 20 ans avant que l'utilisation des drapeaux ne devienne courante.

La double pendule avec couplage mécanique a été adoptée pour la première fois au tournoi de Leipzig en 1894. Les pendules mécaniques ne cessent alors de se développer jusqu'à l'apparition des pendules électroniques dans les années 1960, puis numériques dans les années 1970.

La pendule électronique moderne

En 1988, le champion d'échecs américain [Bobby Fischer](#) a breveté une pendule d'échecs numérique qui donne à chaque joueur une période de temps fixe au début du jeu et qui permet d'ajouter une petite quantité de temps après chaque coup.

Cette pendule résout le problème des fins de parties dites au KO. Car avec les pendules mécaniques, lorsque la fin du temps arrive, la sanction du drapeau qui tombe est parfois sévère si un joueur perd au temps alors qu'il aurait pu mater son adversaire en quelques coups. L'idée est donc d'ajouter un bonus de temps, appelé incrément, à chaque coup joué, par exemple 30 secondes. Ainsi, dans le pire des cas, le joueur disposera toujours de 30 secondes pour jouer un coup. Bien-sûr, ce mécanisme n'est possible qu'avec une pendule digitale.

Les différents types de pendules

Aujourd'hui, la FIDÉ (Fédération Internationale Des Échecs) stipule très précisément les caractéristiques que doivent respecter les pendules (mécaniques ou électroniques) utilisées dans les tournois officiels.

Les pendules mécaniques



Comme leur nom l'indique, elles fonctionnent sans piles. Il faut donc les remonter avant de les utiliser. Leur fonctionnement se manifeste par un discret tic-tac mécanique. Le temps total alloué à chaque joueur au début de la partie est réglé, plus ou moins précisément, par la position des aiguilles. Quelques minutes avant la fin du temps alloué, la grande aiguille soulève un petit drapeau (rouge le plus souvent). Le dépassement du temps est indiqué par la chute du drapeau.

Les pendules digitales



Ce sont des pendules électroniques numériques qui fonctionnent à l'aide de piles. La cadence peut être réglée à la seconde près, et de nombreuses cadences sont en général pré-programmées. Les pendules électroniques permettent l'utilisation de cadences particulières avec incrément de temps (voir la page consacrée aux cadences de jeu). Elles se sont imposées dans toutes les compétitions importantes.

Règles liées à l'utilisation de la pendule

L'utilisation des pendules d'échecs dans les compétitions obéit à un ensemble de règles spécifiques. Il est bien-sûr recommandé d'en avoir connaissance avant de participer à des compétitions d'échecs. Les principales règles sont énoncées ci-après.

Elles ont été résumées ici dans le souci d'être à la fois claires et complètes. Elles se basent sur les règles énoncées dans le chapitre 2.1 intitulé « Les règles du jeu d'échecs » (articles 6 et suivants) et du chapitre 2.2, intitulé « Annexes aux règles du jeu », du Livre de l'Arbitre. Celui-ci est édité par la DNA (Direction Nationale de l'Arbitrage) de la FFE (Fédération Française des Échecs), reprenant celles dictées par la FIDÉ (Fédération Internationale Des Échecs).

L'emplacement de la pendule d'échecs

C'est l'arbitre du tournoi qui décide de l'emplacement de la pendule. Lorsqu'il doit surveiller plusieurs tables, il fait en sorte de pouvoir voir plusieurs pendules sans avoir à se déplacer. Dans le cadre d'une partie amicale, ou si l'arbitre laisse libre les joueurs de placer la pendule comme ils l'entendent, c'est le joueur qui a les Noirs qui décide de son emplacement. Un gaucher préférera avoir la pendule à gauche, un droitier à droite.

Pendant une partie d'échecs, le terme « pendule » désigne l'un des deux affichages du temps restant à un joueur et ne se réfère pas à l'horloge entière en elle-même, qui doit alors être désignée par les termes « les pendules » ou « la pendule d'échecs ».

La manipulation de la pendule

Un joueur doit appuyer sur la pendule avec la même main que celle avec laquelle il vient de jouer son coup. Il n'a pas le droit de garder le doigt sur le bouton de l'horloge ou de laisser planer la main au-dessus.

Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit d'appuyer dessus violemment, de la saisir ou de la renverser. Une manipulation incorrecte sera sanctionnée par l'arbitre.

Le début de partie

À l'heure prévue pour le début de la partie, la pendule des Blancs est mise en marche par l'arbitre ou, si celui-ci l'autorise, par le joueur qui conduit les Noirs.

Les joueurs ne sont pas autorisés à démarrer leur propre pendule. A la fin d'un coup, le joueur appuie sur sa propre pendule ce qui démarre celle de son adversaire.

Un joueur doit toujours pouvoir actionner sa pendule après avoir joué son coup, même si l'adversaire a déjà joué son coup suivant.

Le temps compris entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'appui sur le bouton de la pendule est considéré comme faisant partie du temps alloué au joueur.

Les coups illégaux

Un coup illégal n'est achevé qu'une fois que le joueur a appuyé sur la pendule. Celui-ci est alors sanctionné par l'arbitre sur réclamation de son adversaire.

Un coup ne peut pas être déclaré illégal avant que le joueur ne l'achève en appuyant sur sa pendule. Le joueur peut donc corriger son coup sans être sanctionné, même s'il avait déjà lâché la pièce sur l'échiquier, à condition qu'il respecte les règles normales de la « pièce touchée ».

Si un arbitre observe un coup illégal, il doit toujours intervenir immédiatement. Il ne doit pas attendre qu'une réclamation soit faite par un joueur.

Appuyer sur la pendule sans avoir joué de coup est considéré comme un coup illégal sanctionné par l'arbitre.

L'adoubement de pièces

Seul le joueur dont la pendule est en marche est autorisé à adouber les pièces. En effet, seul le joueur ayant le trait peut recentrer une pièce sur sa case sans avoir l'intention de la jouer, à condition qu'il en exprime l'intention au préalable à son adversaire, en disant par exemple « j'adoube », « I adjust » en Anglais ou toute expression équivalente. S'il n'annonce pas son intention d'ajuster une pièce, les règles normales de la « pièce touchée » s'appliquent. Si l'adversaire est momentanément absent, alors un arbitre, s'il est présent, doit être informé avant de procéder à tout ajustement.

Que faire si un adversaire oublie d'appuyer sur sa pendule ?

Normalement, lorsqu'un joueur oublie d'appuyer sur sa pendule après avoir joué son coup, l'adversaire a les possibilités suivantes :

(a) Attendre que le joueur appuie sur sa pendule. Dans ce cas, il est possible que le drapeau tombe et que le joueur perde au temps. Certains peuvent trouver cela injuste, mais l'arbitre ne peut pas intervenir et prévenir le joueur.

(b) Faire preuve de fair-play en informant le joueur d'appuyer sur sa pendule. Dans ce cas, la partie continue normalement.

(c) Jouer son prochain coup. Dans ce cas, le joueur peut aussi jouer son prochain coup et appuyer sur la pendule. Si la partie est jouée avec une pendule digitale comportant un compteur de coups, alors un coup en moins sera compté pour les deux joueurs.

Les situations particulières

S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrête les pendules en appuyant sur le bouton « Pause ».

Un joueur peut arrêter les pendules en appuyant sur le bouton « Pause » uniquement pour chercher l'assistance de l'arbitre (par exemple lorsqu'une promotion a eu lieu alors que la

pièce requise n'est pas disponible ou pour signaler un coup illégal) ou s'il abandonne.

Si un joueur arrête les pendules pour chercher l'assistance de l'arbitre, ce dernier détermine si cet arrêt des pendules est justifié. Si le joueur n'avait pas de raison valable d'arrêter les pendules, le joueur est sanctionné par l'arbitre.

L'arbitre décide de la reprise de la partie et c'est lui qui remet les pendules en marche.

Si une irrégularité apparaît et si les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre doit faire preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur les pendules.

Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant une défectuosité manifeste doit être obligatoirement remplacée. L'arbitre doit alors faire preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule d'échecs de remplacement.

La chute du drapeau et la fin de partie

Chaque pendule a un drapeau. Il s'agit d'une petite pièce mobile rouge sur les pendules mécaniques ou de l'affichage d'un symbole sur les pendules digitales. Lorsque le temps de jeu d'une période expire, le drapeau tombe.

Si la cadence de la partie ne prévoit qu'une seule période de jeu, le joueur dont le drapeau est tombé a perdu la partie, sauf dans le cas où son adversaire ne peut mater par une suite de coups légaux, auquel cas la partie est déclarée nulle.

Si la cadence de la partie comporte plusieurs périodes de jeu (par exemple une première période de 90 minutes pour jouer les 40 premiers coups puis une seconde période de 30 minutes pour achever la partie), immédiatement après la chute d'un drapeau, l'arbitre et/ou les joueurs doivent vérifier si le nombre minimum de coups a été achevé. Si le joueur dont le drapeau est tombé n'a pas achevé le nombre de coups minimum, il a perdu la partie, sauf dans le cas où son adversaire ne peut mater par une suite de coups légaux, auquel cas la partie est déclarée nulle.

Si une pendule électronique comportant un compteur de coups (de « pressions sur la pendule ») est utilisée, alors il est possible d'établir si 40 coups ont été achevés avant la chute d'un drapeau, car un symbole de drapeau apparaît sur la pendule dans le cas où un joueur n'a pas achevé 40 coups dans le temps imparti. Dans le cas contraire, la partie continue et le temps alloué pour la deuxième période de jeu est automatiquement ajouté sur la pendule.

Si une pendule mécanique est utilisée, l'arbitre vérifie si le nombre minimum de coups a été achevé à l'aide des feuilles de partie des joueurs et procède au réglage des pendules pour la deuxième période de jeu, le cas échéant. Mais de nos jours, l'utilisation de pendules mécaniques est extrêmement rare car elle ne permet pas de jouer de parties avec incrément.

Si un joueur n'a pas utilisé tout son temps de jeu à la fin d'une période, le temps restant de cette période est ajouté à son temps disponible pour la période suivante.

On considère que le drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté, pas quand il est effectivement tombé. Si un résultat est atteint entre une chute de drapeau et la chute constatée, le résultat n'est pas modifié. L'arbitre doit annoncer la chute du drapeau dès qu'il la remarque.

Dans le cas où les deux drapeaux tombent dans une première période de jeu sur une pendule mécanique et qu'il n'y a aucun moyen de déterminer lequel est tombé en premier,

la partie continue et aucun joueur n'est pénalisé.

Dans le cas où les deux cadrans d'une pendule électronique affichent 0.00, l'arbitre peut établir quel drapeau est tombé le premier.

Un coup n'est achevé que lorsque le joueur a appuyé sur la pendule, sauf si le coup met immédiatement fin à la partie, par exemple par un échec et mat, un pat ou une « position morte », c'est-à-dire une position où aucun des deux joueurs ne peut plus gagner. Cela signifie que si le drapeau d'un joueur tombe entre le moment où il a joué un coup et celui où il appuie sur la pendule, il a perdu la partie, sauf dans le cas où son adversaire ne peut mater par une suite de coups légaux, auquel cas la partie est déclarée nulle.

Dans les fins de partie au KO (c'est-à-dire sans incrément), on ne doit pas jouer en comptant simplement gagner au temps, sans élaborer de véritable plan. Si un joueur a moins de deux minutes à sa pendule et considère que son adversaire ne fait rien pour gagner par des moyens normaux ou est dans l'incapacité de gagner par des moyens normaux, il est en droit d'appeler l'arbitre. Ce dernier pourra, s'il est d'accord avec le joueur qui en a fait la demande, déclarer la partie nulle. Dans le cas contraire, il peut différer sa décision et, après observation de la fin de la partie, décider de déclarer la partie nulle même après la chute du drapeau.

Jouer avec une pendule

Lors de toutes les compétitions d'échecs, vous jouez avec une pendule. Pour vous entraîner et vous habituer à une cadence spécifique, vous pouvez jouer des parties d'échecs avec une pendule au Club. Si vous pensez avoir l'occasion de l'utiliser souvent en famille ou entre amis, vous pouvez aussi songer à en acheter une dans les commerces spécialisés.

Toutefois, il existe des applications pour smartphone très pratiques et faciles à paramétrer qui transforment votre téléphone en pendule d'échecs tactile. N'hésitez pas à demander conseil à des joueurs expérimentés au Club ! Voici un choix de deux applications de pendules pour appareils Android, gratuites et sans publicité :

[Horloge d'échecs de Giulio Di Maria sur Play Store](#)

C'est une pendule d'échecs simple et très complète, en français, avec toutes les variantes pour les experts. Sa configuration est facile, même pour un débutant, avec des modes pré-programmés modifiables.

[Chess Clock de Chess.com sur Play Store](#)

C'est une pendule d'échecs très populaire, simple et complète, mais en anglais, avec des modes pré-programmés modifiables de manière assez aisée.

Pour en savoir plus

[Consultez l'article Wikipedia concernant les pendules d'échecs](#)

[Histoire et fonctionnement des pendules d'échecs](#)

[Consulter ou télécharger la dernière édition du Livre de l'Arbitre édité par la DNA de la FFE](#)

Jean-Étienne Haeuser © 2022 Échiquier Club Créonnais