



Les cadences des parties d'échecs

La durée d'une partie d'échecs de compétition est limitée et chaque joueur dispose du même temps de jeu. Celui-ci est contrôlé par une [pendule d'échecs](#) qui comporte deux affichages mesurant le temps de jeu restant pour chaque joueur.

Qu'est-ce que la cadence d'une partie d'échecs ?

La cadence d'une partie d'échecs, ou cadence de jeu, correspond au temps alloué aux joueurs pour disputer la totalité d'une partie d'échecs. Une cadence est composée d'une ou plusieurs périodes. Une période est une phase de la partie, où les joueurs doivent achever un nombre de coups, ou tous les coups, dans un temps donné. La fin d'une période est appelée « contrôle de temps ».

L'incrément

Pour apporter une amélioration aux fins de parties dites « au KO », où un joueur peut perdre brutalement la partie en ayant épuisé la totalité de son temps de jeu, le champion du monde d'échecs américain Bobby Fischer a breveté une pendule d'échecs numérique qui permet d'ajouter une petite quantité de temps supplémentaire pour chaque coup joué, en plus du temps fixé au début de la partie. Ce bonus de temps est appelé l'incrément. Celui-ci varie de quelques secondes à quelques minutes, selon les cadences. Cet incrément de temps est souvent adopté dans les tournois et nécessite l'emploi d'une pendule d'échecs électronique.

Selon qu'une cadence comporte un incrément ou non et selon le type d'incrément, on distinguera :

- **La cadence KO** : cette cadence ne comporte aucun incrément de temps supplémentaire ajouté au temps alloué au départ.
- **La cadence Fischer** : cette cadence, brevetée en 1988 par le champion du monde américain Bobby Fischer (1943-2008), ajoute un incrément de temps supplémentaire pour chaque coup. Le temps non consommé de l'incrément est ajouté au temps total alloué. Un joueur rapide peut ainsi se retrouver au cours de la partie avec une réserve de temps supérieure à celle du départ.
- **La cadence Bronstein** : très proche du système précédent, cette cadence, inventée par le Grand Maître International russe David Bronstein (1924-2006), ajoute également un incrément de temps supplémentaire pour chaque coup, mais interdit cependant l'accumulation du temps non consommé. Le joueur ne peut donc jamais voir son temps augmenter (le temps de l'incrément non consommé n'est pas crédité sur son compte).

Dans toutes les compétitions et tournois organisés en France, une cadence comportant un incrément est généralement une cadence Fischer, sauf indication contraire.

Les différents types de cadences

Pour les parties jouées sur un échiquier (par opposition aux parties jouées sur internet), la FIDÉ (Fédération Internationale Des Échecs) distingue trois types de cadences de jeu :

- **La partie longue**, cadence dans laquelle chaque joueur doit jouer tous ses coups dans un temps limité, fixé à l'avance, **supérieur ou égal à 60 minutes**.
- **La partie rapide**, cadence dans laquelle chaque joueur doit jouer tous ses coups dans un temps limité, fixé à l'avance, **supérieur à 10 minutes et inférieur à 60 minutes**.
- **Le blitz**, cadence dans laquelle chaque joueur doit jouer tous ses coups dans un temps limité, fixé à l'avance, **inférieur ou égal à 10 minutes**.

Chacun de ces trois types de cadences peut être une cadence KO, une cadence Fischer ou une cadence Bronstein.

La partie longue

C'est une cadence dans laquelle chaque joueur doit jouer tous ses coups dans un temps limité, fixé à l'avance, **supérieur ou égal à 60 minutes**. Dans le cas d'une cadence avec un incrément, le **temps initial plus 60 fois l'incrément** doit être **supérieur ou égal à 60 minutes**.

Selon le règlement, si la cadence des parties d'un tournoi est de 50mn+10s/c, c'est-à-dire 50 minutes pour toute la partie avec un incrément de 10 secondes par coup, il s'agit bien d'un tournoi de parties longues car $50mn + 60 \times 10s = 50mn + 10mn = 60mn$.

Par exemple, le Championnat de France Interclubs Jeunes en division Nationale 2 se joue en parties longues (aux échiquiers 1 à 6), car la cadence est de 1 heure + 30 secondes par coup (1h+30s/c).

Le Championnat de France Interclubs Adultes se joue en parties longues. La cadence est de 1h30/40+30mn+30s/c. Elle comporte deux périodes de jeu : chaque joueur dispose d'une première période de 90 minutes pour effectuer les 40 premiers coups, suivie d'une seconde période de 30 minutes pour terminer la partie. Il bénéficie en outre d'un incrément de 30 secondes par coup dès le premier coup (cadence Fischer).

Règles spécifiques s'appliquant aux parties longues

Les joueurs sont tenus de noter leur partie. (Consultez la page consacrée à la [notation d'une partie d'échecs](#) pour avoir plus de précisions à ce sujet.)

Les règles de compétition s'appliquent intégralement.

Les compétitions et tournois de parties longues ne sont accessibles qu'aux joueurs titulaires de la licence A de la FFE.

La partie rapide

C'est une cadence dans laquelle chaque joueur doit jouer tous ses coups dans un temps limité, fixé à l'avance, **supérieur à 10 minutes et inférieur à 60 minutes** (la limite était de 15 minutes avant le 1^{er} juillet 2014). Dans le cas d'une cadence avec un incrément, le **temps initial plus 60 fois l'incrément** doit être **supérieur ou égal à 10 minutes et inférieur à 60 minutes**.

Selon le règlement, si la cadence des parties d'un tournoi est de 10mn+5s/c, c'est-à-dire 10 minutes pour toute la partie avec un incrément de 5 secondes par coup, il s'agit bien d'un tournoi de parties rapides car $10mn + 60 \times 5s = 10mn + 5mn = 15mn$.

Si la cadence des parties d'un tournoi est de 30mn+30s/c, c'est-à-dire 30 minutes pour toute la partie avec un incrément de 30 secondes par coup, il ne s'agit pas d'un tournoi de

parties rapides mais d'un tournoi de parties longues, car $30mn + 60 \times 30s = 30mn + 30mn = 60mn$. Car les cadences de parties rapides doivent être **inférieures** à 60mn.

Une cadence de 10mnKO n'est pas une cadence de parties rapides mais de Blitz. Car les cadences de parties rapides doivent être **supérieures** à 10mn.

Règles spécifiques s'appliquant aux parties rapides

En parties rapides, les joueurs ne sont pas tenus de noter les coups joués.

Les pénalités mentionnées dans les Règles de Compétition et appliquées aux parties longues sont d'une minute au lieu de deux minutes (nouvelle règle s'appliquant à partir du 1^{er} janvier 2023).

Les règles de compétition s'appliquent si un arbitre supervise au plus trois parties et que chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

Sinon, les règles spécifiques aux parties rapides décrites ci-après s'appliquent :

À partir de la position initiale, lorsque 10 coups ont été achevés par chacun des joueurs, aucune réclamation ne peut être faite à propos du placement initial incorrect des pièces ou de l'orientation de l'échiquier. Dans le cas d'un placement incorrect du Roi, le roque n'est pas autorisé. Dans le cas du placement incorrect d'une Tour, le roque avec cette Tour n'est pas autorisé.

Si l'arbitre observe un coup illégal achevé il agira en appliquant la sanction réglementaire, à condition que l'adversaire n'ait pas joué son coup suivant. Si l'arbitre n'intervient pas, l'adversaire est autorisé à réclamer, à condition qu'il n'ait pas joué son coup suivant. Si l'adversaire ne réclame pas et que l'arbitre n'intervient pas, le coup illégal subsiste et la partie continue. Une fois que l'adversaire a joué son coup suivant, un coup illégal ne peut plus être corrigé, sauf par accord mutuel entre les joueurs sans intervention de l'arbitre.

Pour réclamer un gain au temps, le demandeur peut arrêter la pendule et avertir l'arbitre. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut pas mater le roi du joueur par une suite de coups légaux. Si les deux pendules indiquent 0,00, aucune réclamation pour gagner au temps ne peut être faite par les joueurs, mais l'arbitre décide du résultat du match en fonction du drapeau qui est apparu en premier sur l'une des pendules (électroniques). Le joueur dont la pendule affiche cette indication perd la partie.

Pour davantage de précisions, consultez l'Annexe A du chapitre 2.2 du [Livre de l'Arbitre](#) édité par la DNA de la FFE.

Les compétitions et tournois de parties rapides sont accessibles aux joueurs titulaires de la licence A et B de la FFE.

Le Blitz

Le mot allemand « Blitz » signifie *éclair*. C'est une cadence dans laquelle chaque joueur doit jouer tous ses coups dans un temps limité, fixé à l'avance, **inférieur ou égal à 10 minutes** (la limite était de 15 minutes avant le 1^{er} juillet 2014). Dans le cas d'une cadence avec un incrément, le **temps initial plus 60 fois l'incrément** doit être **inférieur ou égal à 10 minutes**.

Selon le règlement, si la cadence des parties d'un tournoi est de 5mn+5s/c, c'est-à-dire 5 minutes pour toute la partie avec un incrément de 5 secondes par coup, il s'agit bien d'un tournoi de Blitz car $5mn + 60 \times 5s = 5mn + 5mn = 10mn$.

Si la cadence des parties d'un tournoi est de 7mn+4s/c, c'est-à-dire 7 minutes pour toute la partie avec un incrément de 4 secondes par coup, il ne s'agit pas d'un tournoi de Blitz mais d'un tournoi de parties rapides, car $7mn + 60 \times 4s = 7mn + 4mn = 11mn$.

Règles spécifiques s'appliquant au Blitz

En Blitz, les joueurs ne sont pas tenus de noter les coups joués.

Les pénalités mentionnées dans les Règles de Compétition et appliquées aux parties longues sont d'une minute au lieu de deux minutes.

Les règles de compétition s'appliquent si un arbitre supervise une partie et que chaque partie est enregistrée par l'arbitre ou son assistant et, si possible, par des moyens électroniques.

Sinon, les règles spécifiques aux parties rapides décrites précédemment s'appliquent également au Blitz.

Mais les pénalités mentionnées dans les Règles de Compétition et appliquées aux parties longues et aux parties rapides sont d'une minute au lieu de deux minutes.

Par conséquent, le joueur qui commet un premier coup illégal validé est sanctionné par l'arbitre, qui attribue **une minute** de jeu supplémentaire à son adversaire, pour autant que celui-ci fasse une réclamation avant d'avoir lui-même joué un coup. Au deuxième coup illégal donnant lieu à réclamation, il perd la partie.

Les compétitions et tournois de Blitz sont accessibles aux joueurs titulaires de la licence A et B de la FFE.

Jean-Étienne Haeuser © 2022 Échiquier Club Créonnais