

EXERCICES DANS LA PRATIQUE DES PENDULES

Certaines définitions théoriques

- Type de jeu (en anglais "Time control"):
 - Les différents types de jeu reconnus par la FIDE (entre autres pour traitement elo):
 1. Standard
 2. Rapid
 3. Blitz
 - Autres types de jeu:
 1. Fischer-Random
 2. Blitz à quatre
 3. RaindropChess
 4. ...
 - Un type de jeu est normalement lié à une sorte de règlement.
- Cadence:
 - Temps de réflexion total, exprimé par joueur, exprimé en au moins une période.
 - Par période il y a un temps de base, éventuellement un ajout par coup (incrément) et un critère (qui n'est parfois pas dit).
 - Par exemple 2h / 40 coups + 1h → 2h / 40 coups + 1h / fin
 - Par exemple 90 min. + 30 sec. / coup dès coup 1 → 90 min. / fin + 30 sec. / coup dès coup 1
 - Par exemple 90 min. / 40 coups + 30 min. + 30 sec. / coup dès coup 1 → 90 min. / 40 coups + 30 min. / fin + 30 sec. / coup dès coup 1
 - Par exemple 10 min → 10 min. / fin
 - Par exemple 8 min + 4 sec. / coup → 8 min. / fin + 4 sec. / coup
 - Une cadence où on reçoit du temps par coup effectué, est appelée une cadence Fischer.
- Période:
 - Une unité de temps avec un temps de base exprimé en heures ou heures/minutes ou minutes.
 - Dans une cadence il y a au moins une période. Une ou deux périodes sont utilisées en plus.
- Base de temps:
 - Une unité de temps avec un temps de base exprimé en heures ou heures/minutes ou minutes qu'on reçoit au début d'une période.
 - Par exemple 2h ou 90 min. ou 10 min. ou 8 min.
- Incrément:
 - Temps qu'un joueur reçoit dans une certaine période après avoir effectué un coup.
 - Est une propriété de la cadence Fischer.
 - Ne doit pas être nécessairement dans la ou les premières périodes.
 - Mais dès que l'incrément est utilisé dans une période, elle doit bien rester dans les périodes suivantes.
 - Attention avec la combinaison première temps de base et (premier) incrément: cet incrément est toujours donné EN AVANCE du coup. Dans d'autres mots, si vous allez regarder le temps effectif sur la pendule au début d'une partie avec la cadence 90 min. / 40 coups + 30 min. / fin + 30 sec. / coup dès coup 1, vous verrez qu'il y a 1:30.30 (donc les 30 secondes sont déjà données avant que le premier coup ne soit effectué).
- Critère:
 - Une condition quand la période se termine.

- Est souvent exprimé en coups (par exemple. 40 coups).
- Le critère dans la dernière période est supposé d'être "tous les coups restant" (" / fin").
- Compteur des coups:
 - Un outil dans la pendule pour compter les coups effectués.
 - Sauf que, ce compteur ne compte que les fois qu'un joueur a appuyé sur sa pendule quand son levier est en haut.
 - Il y aura des problèmes quand on appuie sur le levier sans qu'un coup soit effectué ou bien quand on n'appuie pas sur le levier après qu'un coup soit effectué ou dans le cas d'un coup irrégulier.

Quelques boutons de pendule

- Le bouton pour allumer et éteindre la pendule
- Le bouton pour démarrer et arrêter la pendule
- Le bouton pour régler la pendule en choisissant un numéro programmé
- Un bouton plus (et/ou moins)
- Un bouton pour corriger (et le temps et le nombre de coups)

Attention : parfois un bouton a plusieurs fonctions.

Chute de drapeau

Si sur une pendule électronique le temps est écoulé, un symbole du drapeau (ou bien un moins) apparaîtra sur l'écran. Parfois, il y a aussi la base de la prochaine période qui s'est ajouté.

Attention : dans une période avec le critère « fin », ceci veut dire que ce joueur est tombé sur temps (et si réclamé que la partie est terminée). Dans une autre période, ceci veut dire que ce joueur a dépassé le temps en premier. Mais ceci ne veut pas toujours dire que ce joueur est tombé au temps. Il faut d'abord bien vérifier par les joueurs ou l'arbitre que le critère a été satisfait.

Dans les ICN de 2014-2015 (avec la cadence 2h/40 coups + 1h/fin) j'ai eu deux cas de la chute du drapeau sur une pendule électronique où l'écran du joueur avec le signe du drapeau montrait 1:00 après avoir effectué son 40^{ième} coup. La question était si le drapeau était tombe oui ou non. Oui, parce que le drapeau était tombé. En regardant plus attentivement le temps complet était 1:00:00 (donc exactement 1 heure). Après les deux heures, le temps de base de la deuxième période est ajouté. Et ceci reste comme au début de partie visible pendant une seconde. Donc le fait qu'on voyait le 1:00, c'était vraiment dans la première seconde de la deuxième période. Et donc le joueur n'a pas effectué son 40ième coup dans la première période.

Si **le drapeau tombe** sur une pendule où **le compteur de coups** est réglé (par exemple 40 coups) et que le nombre des coups de la période en cours n'est pas effectué, alors **la pendule bloque**.

Dans **une cadence Fischer** dans la dernière période où **un drapeau est tombé**, également ici **la pendule bloque**.

Ceci veut dire que dans ce cas les deux drapeaux ne peuvent jamais tomber.

Dans les cas sans cadence Fischer, quand un drapeau tombe, la pendule ne bloque pas et donc ça peut arriver que plus tard les deux drapeaux sont tombés. Il y aura donc le signe d'un drapeau sur la pendule à

côté du joueur dont son temps s'est écoulé le premier. Un arbitre peut donc utiliser cette information pour décider en cas d'une discussion d'une chute de drapeau où il n'a pas observé ce fait.

Le compteur des coups

Si le compteur des coups en réglant la pendule est laissé sur zéro, alors on dit que le compteur des coups n'est pas utilisé. Donc si le compteur des coups a une autre valeur que zéro, ceci veut dire que le compteur des coups est utilisé.

Quelles sont maintenant les différences entre les deux méthodes ?

Si **le compteur des coups n'est pas utilisé**, alors **le temps de base** de la prochaine période sera **ajouté** pour les deux joueurs **dès qu'un drapeau est tombé**. Ceci peut arriver sur le 40^{ième} coup ou plus tôt ou plus tard. C'est aux joueurs de cette partie ou à l'arbitre de contrôler si le joueur dont son drapeau est tombé le premier, a accompli le critère de cette période (par exemple 40 coups).

Si **le compteur des coups est utilisé**, **le temps de base** de la prochaine période pour ce joueur seulement sera **ajouté dès que le joueur a effectué le nombre prédéfini des coups**. Quand son adversaire a également effectué son coup, il recevra également le temps de base de la prochaine période.

Si par contre le temps de base d'une période est écoulé et un joueur n'a pas effectué le nombre prédéfini des coups, la pendule bloquera et ne peut donc plus être utilisée dans cette partie.

Le compteur des coups n'a – selon moi – qu'un seul avantage (et c'est : exactement aller à la prochaine période (par exemple après le 40^{ième} coup). Mais, il y a pas mal de désavantages :

- Si le nombre des coups ne correspond pas avec le nombre de fois qu'on a appuyé sur la pendule, ceci donne des problèmes. Si on a appuyé plus de fois qu'on a joué des coups, alors le temps de base est donné trop tôt aux joueurs. Et si on a appuyé moins de fois qu'on a joué des coups, alors il y a le risque que la pendule bloque complètement même dans le cas où il y aurait eu assez de coups.
- Dans le Zeitnot où un ou les deux joueurs ne notent pas, la pendule indique que les 40 coups ont été effectués (parce qu'il y a eu l'ajout du temps). Strictement selon le règlement ceci est interdit.

Pour cette raison, n'utilisez jamais le compteur de coups (sauf si ce n'est pas possible autrement).

Les numéros préprogrammés n'utilisent jamais un compteur de coups, sauf si ceci est mis explicitement (par exemple DGT XL, numéro 13 est "100 min/40moves fb. 50 min/20moves fb. 10 min/ALL + 30 sec/move" → ici le compteur des coups est utilisé. Tandis que le numéro 7 "2H fb. 1H" le compteur des coups n'est pas utilisé.

Il faut remarquer que l'utilisation du compteur des coups est typique de l'Europe ~~occidentale~~ orientale. Dans les pays Slaves on utilise par défaut le compteur des coups. C'est pour ça que je conseille aux organisateurs de mentionner dans votre règlement de tournoi si le compteur des coups sera utilisé oui ou non et de même expliquer (parce que la plupart des joueurs ne comprennent pas pourquoi c'est mentionné) sur quel moment le temps de base de la prochaine période sera ajouté (avec un compteur de coups, à un nombre de coups prédéfini ; sans un compteur de coups après la chute d'un drapeau).

Exercices

Il y a des exercices par type de pendules. Faites les exercices qui sont pour le bon type de pendules. Après environ vingt minutes on change de pendules. On fait ceci 3 fois et ainsi tous les types ont été traités.

Demandez de l'aide si vous en avez besoin.

Après les exercices seront traités ensemble.

1) DGT 2000

- a) Avec quel numéro pouvez-vous régler la pendule pour la (nouvelle) cadence des Interclubs Nationaux (90 min. / 40 coups + 30 min. + 30 sec. / coup dès coup 1) ?
- b) Veuillez régler la pendule pour que dans la première période il y a le temps de base de 10 secondes pour chaque joueur et un incrément de 5 secondes sans compteur de coups et que dans la deuxième période il y a le temps de base de 15 secondes pour chaque joueur et un incrément de 2 secondes également sans compteur de coups. Démarrez la pendule, faites quelques coups et laissez tomber un des drapeaux dans la première période. Faites quelques coups. Décrivez ce qui se passe.
- c) Prenez les mêmes paramètres de b, sauf réglez un compteur de coups de 5 coups dans la première période. Démarrez la pendule et jouez moins que 5 coups (pour les blancs et pour les noirs) et laissez tomber le drapeau. Décrivez ce qui se passe.
Prenez de nouveau les mêmes paramètres (donc de c) et jouez maintenant plus que 5 coups. Décrivez ce qui se passe.
- d) Réglez la pendule pour la (nouvelle) cadence des Interclubs Nationaux (90 min. / 40 coups + 30 min. + 30 sec. / coup dès coup 1).
- e) Comment pouvez-vous contrôler quel est le temps effectif d'un joueur (avant la partie – pendant la partie) ?
- f) Supposons la situation suivante dans les Interclubs Nationaux. Les deux joueurs ont effectué les 40 coups (selon leur feuille de notation) et ils sont tous les deux d'accord. Mais la pendule, arrêtée par un des deux joueurs, montre que les blancs ont 0:00.39 et les noirs 0:00.53 (avec les blancs au trait). Quel est le problème et comment le résolvez-vous ?
- g) Pendant une partie des Interclubs Nationaux vous devez donner aux blancs deux minutes en plus (pénalité pour les noirs). Les blancs sont au trait, mais la pendule montre que les noirs sont au trait. Les temps sur la pendule sont : les blancs 0:19.48 ; les noirs 0:26.21. Que faites-vous ? Quels sont les temps et quel est le compteur de coups que vous réglez sur la pendule et quels sont les temps visibles sur l'écran avant que la partie continue? Démarrez également la pendule.
- h) Pendant une partie des Interclubs Nationaux les blancs doivent recevoir une pénalité de 10 minutes (son GSM qui était dans sa veste sur la chaise, a sonné). Les noirs sont au trait (également sur la pendule). Les temps sur la pendule sont: les blancs 0:09.48; les noirs: 0:04:45. Que faites-vous ? Quels sont les temps et quel est le compteur de coups que vous réglez sur la pendule et quels sont les temps visibles sur l'écran avant que la partie continue? Démarrez également la pendule.
- i) Pendant une partie des Interclubs Nationaux il y a eu un coup irrégulier au coup 19 des noirs. Ce coup n'est remarqué qu'au coup 23 des blancs. Les temps de la pendule sont (au coup 23 des blancs) 1:02.36 pour les blancs et 0:58.37 pour les noirs. Que faites-vous dans le cas ou:
 - Il n'y a pas d'accord sur les temps au coup 19 des noirs?
 - Il y a un accord mutuel sur les temps au coup 19 des noirs (les blancs 1:05.00 et les noirs 1:06.00)?
 - Les blancs avaient noté les temps au 19ième coup (les blancs 1:05.00 et les noirs 1:06.00)?
- j) Pendant une partie des Interclubs Nationaux une pendule se met à zéro (ou s'éteint) au 15^{ième} coup des noirs. Il n'y a pas de discussion pour les temps : 1:10.00 et 1:10.00. Comment vous réglez les temps et – éventuellement – le compteur des coups ? Regardez également avant de démarrer la pendule les temps sur l'écran. Y-a-il-une différence de réglage si ceci arriverait au 55^{ième} coup ?

2) DGT XL

- a) Avec quel numéro pouvez-vous régler la pendule pour la (nouvelle) cadence des Interclubs Nationaux (90 min. / 40 coups + 30 min. + 30 sec. / coup dès coup 1) ?
- b) Veuillez régler la pendule pour que dans la première période il y a le temps de base de 10 secondes pour chaque joueur et un incrément de 5 secondes sans compteur de coups et que dans la deuxième période il y a le temps de base de 15 secondes pour chaque joueur et un incrément de 2 secondes également sans compteur de coups. Démarrez la pendule, faites quelques coups et laissez tomber un des drapeaux dans la première période. Faites quelques coups. Décrivez ce qui se passe (surtout sur le nombre des secondes qui sont ajoutées).
- c) Prenez les mêmes paramètres de b, sauf réglez un compteur de coups de 5 coups dans la deuxième période. Ajoutez également une troisième période avec un temps de base de 15 secondes par joueur et un incrément de 3 secondes par coup sans compteur de coup. Démarrez la pendule et décrivez ce qui se passe dans la première période, dans la deuxième période (moins que 5 coups ; 5 coups ou plus), dans la troisième période.
- d) Réglez la pendule pour la (nouvelle) cadence des Interclubs Nationaux (90 min. / 40 coups + 30 min. + 30 sec. / coup dès coup 1).
- e) Comment pouvez-vous contrôler quel est le temps effectif d'un joueur (avant la partie – pendant la partie) ?
- f) Supposons la situation suivante dans les Interclubs Nationaux. Les deux joueurs ont effectué les 40 coups (selon leur feuille de notation) et ils sont tous les deux d'accord. Mais la pendule, arrêtée par un des deux joueurs, montre que les blancs ont 0:00.39 et les noirs 0:00.53 (avec les blancs au trait). Quel est le problème et comment le résolvez-vous ?
- g) Pendant une partie des Interclubs Nationaux vous devez donner aux blancs deux minutes en plus (pénalité pour les noirs). Les blancs sont au trait, mais la pendule montre que les noirs sont au trait. Les temps sur la pendule sont : les blancs 0:19.48 ; les noirs 0:26.21. Que faites-vous ? Quels sont les temps et quel est le compteur de coups que vous réglez sur la pendule et quels sont les temps visibles sur l'écran avant que la partie continue? Démarrez également la pendule.
- h) Pendant une partie des Interclubs Nationaux les blancs doivent recevoir une pénalité de 10 minutes (son GSM qui était dans sa veste sur la chaise, a sonné). Les noirs sont au trait (également sur la pendule). Les temps sur la pendule sont: les blancs 0:09.48; les noirs: 0:04:45. Que faites-vous ? Quels sont les temps et quel est le compteur de coups que vous réglez sur la pendule et quels sont les temps visibles sur l'écran avant que la partie continue? Démarrez également la pendule.
- i) Pendant une partie des Interclubs Nationaux il y a eu un coup irrégulier au coup 19 des noirs. Ce coup n'est remarqué qu'au coup 23 des blancs. Les temps de la pendule sont (au coup 23 des blancs) 1:02.36 pour les blancs et 0:58.37 pour les noirs. Que faites-vous dans le cas ou:
 - Il n'y a pas d'accord sur les temps au coup 19 des noirs?
 - Il y a un accord mutuel sur les temps au coup 19 des noirs (les blancs 1:05.00 et les noirs 1:06.00)?
 - Les blancs avaient noté les temps au 19ième coup (les blancs 1:05.00 et les noirs 1:06.00)?
- j) Pendant une partie des Interclubs Nationaux une pendule se met à zéro (ou s'éteint) au 15^{ième} coup des noirs. Il n'y a pas de discussion pour les temps : 1:10.00 et 1:10.00. Comment vous réglez les temps et – éventuellement – le compteur des coups ? Regardez également avant de démarrer la pendule les temps sur l'écran. Y-a-il-une différence de réglage si ceci arriverait au 55^{ième} coup ?

3) DGT 2010

- a) Avec quel numéro pouvez-vous régler la pendule pour la (nouvelle) cadence des Interclubs Nationaux (90 min. / 40 coups + 30 min. + 30 sec. / coup dès coup 1) ?
- b) Veuillez régler la pendule pour que dans la première période il y a le temps de base de 10 secondes pour chaque joueur et un incrément de 5 secondes sans compteur de coups et que dans la deuxième période il y a le temps de base de 15 secondes pour chaque joueur et un incrément de 2 secondes également sans compteur de coups. Démarrez la pendule, faites quelques coups et laissez tomber un des drapeaux dans la première période. Faites quelques coups. Décrivez ce qui se passe.
- c) Prenez les mêmes paramètres de b, sauf réglez un compteur de coups de 5 coups dans la deuxième période. Ajoutez également une troisième période avec un temps de base de 15 secondes par joueur et un incrément de 3 secondes par coup sans compteur de coup. Démarrez la pendule et décrivez ce qui se passe dans la première période, dans la deuxième période (moins que 5 coups ; 5 coups ou plus), dans la troisième période.
- d) Réglez la pendule pour la (nouvelle) cadence des Interclubs Nationaux (90 min. / 40 coups + 30 min. + 30 sec. / coup dès coup 1).
- e) Comment pouvez-vous contrôler quel est le temps effectif d'un joueur (avant la partie – pendant la partie) ?
- f) Supposons la situation suivante dans les Interclubs Nationaux. Les deux joueurs ont effectué les 40 coups (selon leur feuille de notation) et ils sont tous les deux d'accord. Mais la pendule, arrêtée par un des deux joueurs, montre que les blancs ont 0:00.39 et les noirs 0:00.53 (avec les blancs au trait). Quel est le problème et comment le résolvez-vous ?
- g) Pendant une partie des Interclubs Nationaux vous devez donner aux blancs deux minutes en plus (pénalité pour les noirs). Les blancs sont au trait, mais la pendule montre que les noirs sont au trait. Les temps sur la pendule sont : les blancs 0:19.48 ; les noirs 0:26.21. Que faites-vous ? Quels sont les temps et quel est le compteur de coups que vous réglez sur la pendule et quels sont les temps visibles sur l'écran avant que la partie continue? Démarrez également la pendule.
- h) Pendant une partie des Interclubs Nationaux les blancs doivent recevoir une pénalité de 10 minutes (son GSM qui était dans sa veste sur la chaise, a sonné). Les noirs sont au trait (également sur la pendule). Les temps sur la pendule sont: les blancs 0:09.48; les noirs: 0:04:45. Que faites-vous ? Quels sont les temps et quel est le compteur de coups que vous réglez sur la pendule et quels sont les temps visibles sur l'écran avant que la partie continue? Démarrez également la pendule.
- i) Pendant une partie des Interclubs Nationaux il y a eu un coup irrégulier au coup 19 des noirs. Ce coup n'est remarqué qu'au coup 23 des blancs. Les temps de la pendule sont (au coup 23 des blancs) 1:02.36 pour les blancs et 0:58.37 pour les noirs. Que faites-vous dans le cas ou:
 - Il n'y a pas d'accord sur les temps au coup 19 des noirs?
 - Il y a un accord mutuel sur les temps au coup 19 des noirs (les blancs 1:05.00 et les noirs 1:06.00)?
 - Les blancs avaient noté les temps au 19ième coup (les blancs 1:05.00 et les noirs 1:06.00)?
- j) Pendant une partie des Interclubs Nationaux une pendule se met à zéro (ou s'éteint) au 15^{ième} coup des noirs. Il n'y a pas de discussion pour les temps : 1:10.00 et 1:10.00. Comment vous réglez les temps et – éventuellement – le compteur des coups ? Regardez également avant de démarrer la pendule les temps sur l'écran. Y-a-il-une différence de réglage si ceci arriverait au 55^{ième} coup ?

Solutions

1) DGT 2000

- a) Programme 25.
- b) Il n'y a pas de possibilité de mettre un autre incrément dans la 2^{ième} période.
Le temps effectif au début de partie est de 0.15 pour les blancs et 0.15 pour les noirs (ceci est 10 sec. du temps de base et 5 sec. de l'incrément qui sont données en avance).
Après la chute d'un drapeau dans la première période, la pendule bloque (bug ou pas prévu).
- c) La pendule ne fait pas ce que vous pensez qu'elle doit faire. En réglant un compteur de coups dans la deuxième période et pas un compteur de coups dans la première période, la pendule bloque déjà dans la première période.
Après la chute d'un drapeau dans la première période en cas de coups insuffisants avec un compteur de coups, la pendule bloque (la théorie dit qu'elle doit bloquer).
Après la chute d'un drapeau dans la première période en cas de coups suffisants avec un compteur de coups, le temps de base de la 2^{ième} période (15 secondes) est ajouté.
- d) Programme 25 (pour l'explication, voir le document <Comment_regler_une_pendule.xls>).
- e) Avant la partie. Le mieux est d'éteindre la pendule et de la rallumer. Ensuite de la régler dès le début.
Pendant la partie. On ne voit seulement les données de la période en cours. Appuyez sur le bouton de correction (= Start/Stop) jusqu'à ce que l'heure clignote dans l'écran de gauche. Puis continuer à cliquer sur OK. Ainsi vous voyez de l'écran gauche à l'écran droit d'abord les heures, puis les minutes et ensuite les secondes. Après vous voyez à droite le compteur des coups.
Le temps effectif au début de la partie aux deux cotés est de 1:30.30.
- f) Le problème est que quelqu'un n'a pas (au moins) appuyé une fois sur la pendule (ce que veut dire que son adversaire ne pouvait non plus appuyé sur sa pendule). (On peut le vérifier en allant dans la mode de correction et regarder le nombre des coups effectués.). Par conséquent à part que l'ajout du temps de base de la 2^{ième} période n'a pas été ajouté, les deux joueurs n'ont pas non plus reçu les 30 secondes. Le plus simple est d'allumer la pendule et d'appuyer une fois des deux côtés (ou bien le nombre de fois) sur la pendule. Ainsi les 40 coups sont atteints, les ajouts des 30 secondes sont faits et les 30 minutes du temps de base de la 2^{ième} période sont ajoutées.
- g) Avec le bouton de correction contrôler combien de coups ont été joués. Ensuite corriger le temps pour les blancs vers 0:21.48 et pour les noirs 0:26.51 (et dépendant du contrôle chez ce dernier ajouter 30 secondes parce qu'il n'a pas appuyé sur sa pendule) et corriger le compteur des coups sur le bon nombre des coups. Parce que les blancs sont au trait, il faut que le levier de la pendule soit en haut de son côté. Ensuite démarrer la pendule.
- h) Il faut contrôler que le nombre des coups correspondent avec les coups effectués (sur les feuilles de notation). Si oui et les 40 coups ne sont pas effectués, alors les blancs perdent la partie parce que avec les 10 minutes de pénalité en moins, son drapeau est tombé. Si oui mais les 40 coups sont bien effectués, alors il faut régler une nouvelle pendule et mettre les temps suivants (programme 23 avec une période et sans compteur de coups et un incrément de 30 secondes) : 0:29.18 pour les blancs et 0:34.15 pour les noirs. (Il ne faut pas oublier quand on règle une nouvelle pendule, que l'incrément est toujours donné en avance.) Dans le cas où le compteur des coups n'était pas correct selon les feuilles de notation, alors il faut d'abord corriger ceci (il est possible que les blancs doivent encore recevoir 30 secondes parce que le nombre des coups n'était pas correcte). Et après seulement corriger le temps en réglant 10 minutes en moins. Il aura donc encore 18 secondes pour faire son coup suivant.
- i) Ce calcul est toujours difficile.
- Dans le troisième cas, il faut demander à l'autre joueur (donc à celui qui n'a pas noté) s'il peut accepter ces temps. Si oui (et même si non par décision de l'arbitre) on revient dans le deuxième cas.
 - Dans le deuxième cas, on peut utiliser ces temps. Les blancs doivent recevoir deux minutes. Donc les temps seront: pour les blancs 1:04.36 et pour les noirs 0:58.37.

- Dans le cas il n'y a pas de consensus, il faut calculer les temps. Le principe est que pour les deux joueurs on calcule la moyenne des secondes pour un coup. Ensuite on recalcule, avec cette moyenne, le temps sur la pendule juste avant le coup irrégulier. Voici une formule pour le faire.

XS = la moyenne des Secondes pour un coup

TDM = Temps au début en Minutes= 1:30.30 = 90,5

IM = Incrément en Minutes = 0:00.30 = 0,5

CJ = nombre des Coups Joués

MM = nombre de Minutes à ce Moment

SM = nombre de Secondes à ce Moment

$(TDM + CJ*IM) * 60 - CJ * X S = (MM*60 + SM)$

$X = ((TDM + CJ*IM) * 60 - (MM*60 + SM)) / CJ$

Pour les blancs:

$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (62*60 + 36)) / 22$

$X = (6090 - 3756) / 22$

$X = 106$

Maintenant on doit fixer le nouveau temps sur la pendule (donc le nouveau MM et le nouveau SM):

$(MM * 60 + SM) = (90,5 + 19 * 0,5) * 60 - 19 * 106$

$(MM * 60 + SM) = 6000 - 2014 = 3986$

MM = 66 en SM = 26 donc 1:06.26

Pour les noirs:

$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (58*60 + 37)) / 22$

$X = (6090 - 3517) / 22$

$X = 117$

Maintenant on doit fixer le nouveau temps sur la pendule (donc le nouveau MM et le nouveau SM):

$(MM * 60 + SM) = (90,5 + 18 * 0,5) * 60 - 18 * 117$

$(MM * 60 + SM) = 6000 - 2106 = 3894$

MM = 64 en SM = 24 donc 1:04:24.

- j) Il faut prendre une nouvelle pendule et régler le programme 25 avec les temps suivants : les blancs 1:09.00 et les noirs 1:09.30. Il faut mettre le compteur des coups sur 26. N'oubliez non plus de régler l'incrément de 30 secondes dans la première période, le temps de base de 30 minutes et l'incrément de 30 secondes dans la deuxième période. N'oubliez non plus de mettre le levier en haut à côté des BLANCS avant de démarrer la pendule. Dès que la pendule est mise en route, il faut tout de suite appuyer sur la pendule des blancs. Ainsi le 15^{ième} (maintenant premier) coup des blancs est effectué.

2) DGT XL

- a) Programme 00.
- b) Dans la première période vous pouvez régler un autre incrément aux blancs qu'aux noirs. Dès la deuxième période vous pouvez régler un incrément par période, mais il est le même pour les deux joueurs.
- Si vous n'avez pas mis un compteur de coups dans la première période, alors vous ne pouvez plus mettre le compteur des coups dans la deuxième période.
- Le temps effectif au début de partie est de 0.15 pour les blancs et 0.15 pour les noirs (ceci est 10 sec. du temps de base et 5 sec. de l'incrément qui sont données en avance).
- Après la chute d'un drapeau de la première période il y a 17 secondes qui sont ajoutés (le temps de base de 15 sec. et l'incrément de 2 secondes qui sont toujours ajouté au moment qu'un drapeau tombe). Dans ce cas (transition d'une période non-Fischer vers une période Fischer) ceci ne donne

aucun problème. Mais dans le cas où la première période est également une période Fischer, l'incrément est donné en trop. Il faut donc en tenir compte et il faut retirer cet ajout du temps de base.

- c) La possibilité de régler le compteur de coups n'est pas proposé, parce qu'il n'était pas dans la première période.
Après la chute d'un drapeau dans la deuxième période la pendule bloque (en cas des coups insuffisants avec un compteur des coups la pendule doit bloquer).
Après la chute d'un drapeau dans la deuxième période, il y avait un ajout de 18 secondes (temps de base de 15 secondes plus incrément de 3 secondes).
- d) Programme 00 (pour l'explication, voir le document <Comment_regler_une_pendule.xlsx>).
- e) Avant la partie. Le mieux est d'éteindre la pendule et de la rallumer. Ensuite de la régler dès le début.
Pendant la partie. On ne voit seulement les données de la période en cours. Appuyez sur le bouton de correction (= Start/Stop) jusqu'à ce que l'heure clignote dans l'écran de gauche. Puis continuer à cliquer sur OK. Ainsi vous voyez de l'écran gauche à l'écran droit d'abord les heures, puis les minutes et ensuite les secondes. Après vous voyez à droite le compteur des coups.
Le temps effectif au début de la partie aux deux cotés est de 1:30.30.
- f) Il n'y a pas de problème. Il est prévu que le temps de base de la deuxième période sera ajouté au moment qu'un drapeau tombe. Donc il faut continuer la partie.
- g) Parce que les blancs sont au trait, il faut que le levier de la pendule soit en haut de son côté. Ceci doit être fait avant la correction du temps. Avec le bouton de correction contrôler combien de coups ont été joués. Ensuite corriger le temps pour les blancs vers 0:21.48 et pour les noirs 0:26.51 (et dépendant du contrôle chez ce dernier ajouter 30 secondes parce qu'il n'a pas appuyé sur sa pendule) et corriger le compteur des coups sur le bon nombre des coups. Ensuite démarrer la pendule.
- h) Il faut contrôler que le nombre des coups correspondent avec les coups effectués (sur les feuilles de notation). Si oui et les 40 coups ne sont pas effectués, alors les blancs perdent la partie parce que avec les 10 minutes de pénalité en moins, son drapeau est tombé. Si oui mais les 40 coups sont bien effectués, alors il faut régler une nouvelle pendule et mettre les temps suivants (programme 00 où il faut régler le temps pour une période sans compteur des coups et avec un incrément de 30 secondes ; ou bien programme 12 où il faut seulement corriger le temps). Dans programme 00 il faut régler le temps pour les blancs 0:29.18 et pour les noirs 0:34.15. Dans programme 12 il faut corriger le temps de blancs en 0:29.48 et celui des noirs en 0:34.45. Le compteur des coups restent sur zéro. Avant de commencer tout ça, bien vérifier que le nombre des coups est exact. Si non, d'abord le corriger (il est possible qu'il faille encore ajouter 30 secondes parce que le nombre des coups sont incorrects).
- i) Ce calcul est toujours difficile.
- Dans le troisième cas, il faut demander à l'autre joueur (donc à celui qui n'a pas noté) s'il peut accepter ces temps. Si oui (et même si non par décision de l'arbitre) on revient dans le deuxième cas.
 - Dans le deuxième cas, on peut utiliser ces temps. Les blancs doivent recevoir deux minutes. Donc les temps seront: pour les blancs 1:04.36 et pour les noirs 0:58.37.
 - Dans le cas il n'y a pas de consensus, il faut calculer les temps. Le principe est que pour les deux joueurs on calcule la moyenne des secondes pour un coup. Ensuite on recalcule, avec cette moyenne, le temps sur la pendule juste avant le coup irrégulier. Voici une formule pour le faire.
XS = la moyenne des Secondes pour un coup
TDM = Temps au début en Minutes= 1:30.30 = 90,5
IM = Incrément en Minutes = 0:00.30 = 0,5
CJ = nombre des Coups Joués
MM = nombre de Minutes à ce Moment
SM = nombre de Secondes à ce Moment
(TDM + CJ*IM) *60 – CJ * X S= (MM*60 +SM)

$$X = ((TDM + CJ * IM) * 60 - (MM * 60 + SM)) / CJ$$

Pour les blancs:

$$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (62 * 60 + 36)) / 22$$

$$X = (6090 - 3756) / 22$$

$$X = 106$$

Maintenant on doit fixer le nouveau temps sur la pendule (donc le nouveau MM et le nouveau SM):

$$(MM * 60 + SM) = (90,5 + 19 * 0,5) * 60 - 19 * 106$$

$$(MM * 60 + SM) = 6000 - 2014 = 3986$$

$$MM = 66 \text{ en } SM = 26 \text{ donc } 1:06.26$$

Pour les noirs:

$$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (58 * 60 + 37)) / 22$$

$$X = (6090 - 3517) / 22$$

$$X = 117$$

Maintenant on doit fixer le nouveau temps sur la pendule (donc le nouveau MM et le nouveau SM):

$$(MM * 60 + SM) = (90,5 + 18 * 0,5) * 60 - 18 * 117$$

$$(MM * 60 + SM) = 6000 - 2106 = 3894$$

$$MM = 64 \text{ en } SM = 24 \text{ donc } 1:04:24.$$

- j) Il faut prendre une nouvelle pendule et régler le programme 00 avec aux deux côtés le temps suivant 1:09.00. Il faut laisser le compteur des coups sur 00. Le seul désavantage dans ce système sera que la couleur du joueur sur la pendule sera inversée. Pour avoir également ceci correctement, il faudra faire la méthode décrit auprès DGT 2000 (donc régler la pendule avec 30 secondes au moins pour les blancs, sans compteur des coups, allumer la pendule et tout de suite appuyer sur la pendule pour que les noirs soient au trait et que les 30 secondes soient été ajoutées pour les blancs).

3) DGT 2010

- a) Programme 19 est préprogrammé pour ceci. Mais au contraire ce qu'il y a mis sur la légende sur l'arrière-coté de la pendule, il peut y avoir un bug chez les premiers DGT 2010 (sans bande bleu). Comme temps de base il n'y a ajouté que 15 minutes dans la deuxième période (au lieu de 30 minutes).
Pour ces pendules il faut utiliser le programme 21 (où vous devez régler manuellement tous les options : première période avec 1 heure et 30 minutes temps de base, sans compteur de coups, avec un incrément de 30 secondes ; 2^{ème} période avec 30 minutes comme temps de base).
- b) Vous ne pouvez PAS régler l'incrément de 2 secondes dans la deuxième période On ne peut régler l'incrément que dans la première période.
Si vous n'avez pas mis un compteur de coups dans la première période, alors vous ne pouvez pas régler un compteur de coups dans une période plus tard (malgré le fait que l'écran indique 00, mais vous ne pouvez pas le changer).
Le temps effectif au début de partie est de 0.15 pour les blancs et 0.15 pour les noirs (ceci est 10 sec. du temps de base et 5 sec. de l'incrément qui sont données en avance).
Après la chute d'un drapeau de la première période il y 15 secondes qui sont ajoutés (le temps de base de 15 sec.).
- c) La possibilité de régler le compteur de coups est proposé, mais vous ne pouvez pas le régler parce qu'il n'y a pas de compteur de coups dans la première période.
Après la chute d'un drapeau dans la deuxième période la pendule bloque (en cas des coups insuffisants avec un compteur des coups la pendule doit bloquer).

Après la chute d'un drapeau dans la deuxième période, il y avait un ajout de 15 secondes (temps de base de 15 secondes).

- d) Programme 19 ou 21 (pour l'explication, voir le document <Comment_regler_une_pendule.xlsx>).
- e) Avant la partie. Le mieux est d'éteindre la pendule et de la rallumer. Ensuite de la régler dès le début.

Pendant la partie. On ne voit seulement les données de la période en cours. Appuyez sur le bouton de correction (= Start/Stop) jusqu'à ce que l'heure clignote dans l'écran de gauche. Puis continuer à cliquer sur OK. Ainsi vous voyez de l'écran gauche à l'écran droit d'abord les heures, puis les minutes et ensuite les secondes. Après vous voyez à droite le compteur des coups.

Le temps effectif au début de la partie aux deux cotés est de 1:30.30.

- f) Il n'y a pas de problème. Il est prévu que le temps de base de la deuxième période sera ajouté au moment qu'un drapeau tombe. Donc il faut continuer la partie.
- g) Avec le bouton de correction contrôler combien de coups ont été joués. Ensuite corriger le temps pour les blancs vers 0:21.48 et pour les noirs 0:26.51 (et dépendant du contrôle chez ce dernier ajouter 30 secondes parce qu'il n'a pas appuyé sur sa pendule) et corriger le compteur des coups sur le bon nombre des coups. Parce que les blancs sont au trait, il faut que le levier de la pendule soit en haut à son côté. Ensuite démarrer la pendule.
- h) Il faut contrôler que le nombre des coups correspondent avec les coups effectués (sur les feuilles de notation). Si oui et les 40 coups ne sont pas effectués, alors les blancs perdent la partie parce que avec les 10 minutes de pénalité en moins, son drapeau est tombé. Si oui mais les 40 coups sont bien effectués, alors il faut régler une nouvelle pendule et mettre les temps suivants (programme 00 où il faut régler le temps pour une période sans compteur des coups et avec un incrément de 30 secondes ; ou bien programme 12 où il faut seulement corriger le temps). Dans programme 00 il faut régler le temps pour les blancs 0:29.18 et pour les noirs 0:34.15. Dans programme 12 il faut corriger le temps de blancs en 0:29.48 et celui des noirs en 0:34.45. Le compteur des coups restent sur zéro. Avant de commencer tout ça, bien vérifier que le nombre des coups est exact. Si non, d'abord le corriger (il peut y avoir qu'il faut encore ajouter 30 secondes parce que le nombre des coups sont incorrects).
- i) Ce calcul est toujours difficile.
 - Dans le troisième cas, il faut demander à l'autre joueur (donc à celui qui n'a pas noté) s'il peut accepter ces temps. Si oui (et même si non par décision de l'arbitre) on revient dans le deuxième cas.
 - Dans le deuxième cas, on peut utiliser ces temps. Les blancs doivent recevoir deux minutes. Donc les temps seront: pour les blancs 1:04.36 et pour les noirs 0:58.37.
 - Dans le cas il n'y a pas de consensus, il faut calculer les temps. Le principe est que pour les deux joueurs on calcule la moyenne des secondes pour un coup. Ensuite on recalcule, avec cette moyenne, le temps sur la pendule juste avant le coup irrégulier. Voici une formule pour le faire.

XS = la moyenne des Secondes pour un coup

TDM = Temps au début en Minutes= 1:30.30 = 90,5

IM = Incrément en Minutes = 0:00.30 = 0,5

CJ = nombre des Coups Joués

MM = nombre de Minutes à ce Moment

SM = nombre de Secondes à ce Moment

$(TDM + CJ * IM) * 60 - CJ * X S = (MM * 60 + SM)$

$X = ((TDM + CJ * IM) * 60 - (MM * 60 + SM)) / CJ$

Pour les blancs:

$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (62 * 60 + 36)) / 22$

$X = (6090 - 3756) / 22$

$X = 106$

Maintenant on doit fixer le nouveau temps sur la pendule (donc le nouveau MM et le nouveau SM):

$(MM * 60 + SM) = (90,5 + 19 * 0,5) * 60 - 19 * 106$

$$(MM * 60 + SM) = 6000 - 2014 = 3986$$

$$MM = 66 \text{ en } SM = 26 \text{ donc } 1:06:26$$

Pour les noirs:

$$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (58 * 60 + 37)) / 22$$

$$X = (6090 - 3517) / 22$$

$$X = 117$$

Maintenant on doit fixer le nouveau temps sur la pendule (donc le nouveau MM et le nouveau SM):

$$(MM * 60 + SM) = (90,5 + 18 * 0,5) * 60 - 18 * 117$$

$$(MM * 60 + SM) = 6000 - 2106 = 3864$$

$$MM = 64 \text{ en } SM = 24 \text{ donc } 1:04:24.$$

- j) Il faut prendre une nouvelle pendule et régler le programme 21 avec aux deux côtés le temps suivant 1:09.00. Il faut laisser le compteur des coups sur 00. Le seul désavantage dans ce système sera que la couleur du joueur sur la pendule sera inversée. Pour avoir également ceci correctement, il faudra faire la méthode décrit auprès DGT 2000 (donc régler la pendule avec 30 secondes au moins pour les blancs, sans compteur des coups, allumer la pendule et tout de suite appuyer sur la pendule pour que les noirs soient au trait et que les 30 secondes soient été ajoutées pour les blancs).

Petite synthèse

1) DGT 2000

- Le compteur de coups est obligatoire ce qui peut entrainer beaucoup de situations problématiques. Pour cette raison la FRBE a désapprouvé son usage dans les ICN.
- Les blancs et les noirs ont les mêmes incréments.
- L'incrément réglé dans la première période est le même pour les autres périodes.

2) DGT XL

- Les blancs et les noirs peuvent avoir un autre incrément dans la première période.
- Dès la deuxième période les blancs et les noirs ont le même incrément.
- Pour chaque période vous pouvez régler un autre incrément.
- Pour chaque nouvelle période la pendule ajoutera à la fois le temps de base et l'incrément. Alors pour chaque période (sauf la première) vous devez déduire l'incrément du temps de base. Donc pour la cadence des ICN vous devez régler 00:29.30 comme temps de base et 30 secondes comme incrément.
- Le compteur de coup marche bien sur la pendule, mais dans les ICN il ne peut pas être utilisé.
- En corrigeant des temps, avant de commencer, il faut obligatoirement que le levier de la pendule soit en haut pour le joueur qui est en trait.
- Ces pendules sont aptes pour les échiquiers électroniques.

3) DGT 2010

- Les blancs et les noirs ont le même incrément dans toutes les périodes.
- Vous réglez l'incrément dans la première période, mais elle est valide pour toutes les autres périodes.
- Le compteur de coup marche bien sur la pendule, mais dans les ICN il ne peut pas être utilisé.
- Pour les anciennes versions de pendules DGT2010, il y a un bug dans l'option 19. Malgré qu'il y est mis sur l'arrière-coté de la pendule que le temps de base pour la deuxième période est 30 minutes, il n'y a un ajout que de 15 min.
- Attention avec le bouton moins. AVANT de démarrer la partie, il ne peut pas être marqué "Sound on" sur l'écran de la pendule.

Pour terminer

Quelques consignes plutôt pour les arbitres et les organisateurs.

- N'utilisez jamais le compteur de coups. Ceci implique que dans une cadence Fischer vous ne pouvez plus utiliser les DGT 2000.
- Stipulez le fait que le compteur de coups n'est pas utilisé dans votre règlement de tournois. Y spécifiez également quand le temps de base des autres périodes (donc pas la première) est ajouté (donc à la chute d'un drapeau).
- S'il y a une cadence avec un incrément, contrôlez au début de la partie si l'incrément est ajouté. Faites ceci également au début des autres périodes (donc après une chute d'un drapeau) (si plus qu'une période).
- Si une correction (de temps) sur la même pendule, vous ne devez pas tenir compte avec l'incrément qui est ajouté en avance. Donc il faut seulement ajouter les 2 minutes ou déduire les 10 minutes.
- S'il faut régler une nouvelle pendule (ou bien la même pendule), il faut tenir compte qu'après le réglage l'incrément sera ajouté.
- Le plus grand cauchemar pour un arbitre est que si la pendule se met à zéro et qu'il n'y aucune indication des temps. Ceci nécessite généralement du sang froid. Moi j'oserai même de forcer une estimation rapide aux joueurs que de bien calculer (ce qui va durer très longtemps).
- Si vous devez remplacer une pendule, réglez la pendule par un programme qui a le bon nombre des périodes qui restent à jouer. Par exemple, si vous êtes dans la dernière période, choisissez un programme avec une période (ou choisissez un programme où vous pouvez mettre les autres périodes sur zéro).
- Si vous êtes arbitre et vous devez contrôler plusieurs pendules sur le temps écoulé pour voir s'il n'y a pas des anomalies, voici un conseil en supposant que chaque pendule est lancée au même moment et qu'il n'y a eu nulle part des problèmes auparavant : chaque pendule doit avoir environ le même chiffre selon le formule suivant :
Comptez les temps des blancs et noirs ensemble (exprimés en minutes) et déduisez le nombre des coups (en minutes).