



Ces pendules sont celles qui bénéficient du label "European Chess Union".

Ce sont les pendules officielles de l'ECU.

D'une prise en main relativement complexes, elles sont au final assez agréables à utiliser et disposent surtout de fonctions pratiques que l'on ne trouve pas forcément facilement sur les autres modèles de pendules.

Par exemple :

- accès facile au nombre de coups joués en cours de partie
- diodes clignotantes indiquant le joueur au trait (désactivable)
- buzzer désactivable pour signaler la chute du drapeau
- édition de modes ad hoc aussi riche de possibilités que pour les pendules DGT
- ajout de temps ou pénalités en cours de partie.

Dans la suite, on trouvera un petit manuel rapide à l'usage des arbitres (et des autres), pour une prise en main rapide et efficace de ces pendules, utilisables en toute occasion (tournoi Open, rondes d'interclubs, etc).

Sommaire :

1°) Pendule et boutons

2°) Modes préprogrammés

3°) Enregistrement d'une cadence *ad hoc*

3°bis) Note sur l'enregistrement de cadences Fischer

4°) Déroulement normal d'une partie

5°) Interventions en cours de partie

6°) Important !! Affichage différé de l'ajout de temps lors d'un contrôle de temps

7°) Diodes, buzzer et autres joyeusetés

1°) Pendule et boutons

On nourrit la pendule "Silver" à l'aide de quatre piles AA (LR6).

Elle dispose de cinq boutons en tout, deux en façade et trois sur le dessus.

Dans la suite, on utilise systématiquement le même vocabulaire pour les désigner :

- les boutons **Mode** et **Prog** se situent en façade,
- les boutons **Gauche** et **Droit**, sur le haut, désignent les balanciers des 2 joueurs, lorsque l'on regarde la pendule de face,
- enfin on désignera par **Milieu** le bouton d'allumage et d'extinction de la pendule (ON/OFF), aussi utilisé pour mettre une partie en pause (appui un peu long). Ce bouton se trouve également sur le dessus de la pendule.

2°) Modes préprogrammés

Lorsqu'on allume la pendule (bouton **Milieu**), on a immédiatement accès à une série de douze modes préenregistrés.

Comme on le verra par la suite, chacun de ces douze modes est éditable, c'est-à-dire modifiable.

On fait défiler ces douze modes (plus les rubriques spéciales USER, LED/BUZ, WAIT et MOV/MAN, voir plus loin) en appuyant à chaque fois sur le bouton *Mode*.

Parmi ces modes, on peut en citer quelques uns parmi les plus utiles :

- mode 1 : blitz de 5mn. par joueur
 - mode 2 : blitz de 10mn. par joueur
 - mode 7 : 2h / 40 coups + 1h K.O.
 - mode 9 : blitz Fischer, 3mn. + 2s / coup
 - mode 10 : cadence Fischer de tournoi, 3 périodes :
1h40 / 40 coups, puis 50mn pour 20 coups, puis 10mn pour le reste. Incrément de 30sec pour tous les coups
 - mode 12 : cadence Fischer de tournoi, 2 périodes :
1h30 pour 40 coups puis 15 min. pour le reste. Incrément de 30s / pour tous les coups.
- C'est ce mode qui doit être édité pour le Fischer des interclubs jeunes ou adultes.

3°) Enregistrement d'une cadence *ad hoc*

Ces pendules peuvent garder en mémoire **un** mode non préprogrammé.

On ne peut garder simultanément en mémoire plusieurs modes que l'on aura modifiés soi-même.

Comment fait-on pour enregistrer un mode ?

Il faut commencer par choisir dans la liste des modes celui qui se rapproche le plus de celui que l'on veut obtenir

(essentiellement, choisir entre KO une période, KO deux périodes, Fischer une période, Fischer 2 périodes, etc).

Pour ce faire, on appuie plusieurs fois sur *Mode*, jusqu'à ce que le mode désiré nous tombe sous les yeux.

Ensuite une fois que l'on a l'affichage de départ, on appuie sur *Prog*.

Le chiffre des heures se met alors à clignoter simultanément sur les 2 cadrans.

Pour **modifier** le chiffre qui clignote, on appuie sur *Gauche*.

Pour passer à l'édition du **champ suivant**, on appuie sur *Droit*.

Les temps affichés se présentent toujours sous la forme de deux écrans successifs,

- l'un qui est libellé h:mm(heures, minutes)
- l'autre qui est m.ss (dernier chiffre des minutes, secondes).

En appuyant sur *Mode* on fait le cycle suivant :

Édition simultanée des deux cadrans -> Édition du cadran gauche seul -> Édition du cadran droit seul -
Édition de la caractéristique suivante du mode en cours de programmation.

La "caractéristique suivante", c'est par exemple l'incrément pour la période de temps en cours de programmation, le nombre de coups de ladite période, ou encore la durée de la période de temps suivante.

Lorsqu'on a fini de tout éditer comme il faut, on appuie brièvement sur *Prog*.

Cela a pour effet de rappeler quel mode on vient d'éditer.

Si l'on était parti du mode "**nn**", le mode enregistré s'appelle désormais "**User nn**".

C'est sous ce nom qu'on y accédera désormais (mémorisation sauf en cas de changement des piles).

Immédiatement ensuite, la pendule affiche les temps de initiaux pour les deux joueurs.

3°bis) Note sur l'enregistrement de cadences Fischer

Lorsqu'on édite une cadence Fischer (en général à partir des modes 10 ou 12), un petit drapeau en haut à gauche du cadran droit vient nous rappeler quelle période nous sommes en train d'éditer.

Il prendra la forme d'un, de deux ou de trois petit(s) bâton(s), selon que l'on sera en train d'éditer la première, la deuxième ou bien la troisième période de temps.

Grâce au bouton *Mode*, on circule à travers le cycle suivant :

Temps de la période 1, édition simultanée des deux cadrans -> Temps de la période 1, édition séparée du cadran gauche -> Temps de la période 1, édition séparée du cadran droit -> Nombre de coups de la première période -> Incrément utilisé lors de la première période, édition simultanée des deux cadrans

-> Incrément première période, édition séparée du cadran gauche -> Incrément première période, édition séparée du cadran droit -> Temps de la période 2, édition simultanée des deux cadrans -> etc. Enfin, comme c'est d'usage sur les autres pendules électroniques, indiquer qu'une période dure zéro coup revient à dire que c'est la dernière période de la partie.

Point n'est besoin alors d'éditer les périodes suivantes.

Rappel : **Gauche** pour modifier le chiffre qui est en train de clignoter; **Droit** pour passer au chiffre d'à côté.

4°) Déroulement normal d'une partie

Une fois le bon mode sélectionné (il suffit de s'arrêter sur le mode qui convient), on démarre les pendules normalement en appuyant simplement sur l'un des deux balanciers.

À tout moment dans la partie, on peut voir d'un coup d'oeil quel est le joueur au trait : petit symbole qui tourne sur l'écran à cristaux liquides du joueur au trait, avec éventuellement sa **LED** rouge qui clignote (comportement modifiable, voir plus loin).

On a accès au compteur de coups par une simple pression brève sur **Prog.**

Pour mettre la partie en pause, il suffit d'appuyer une seconde sur le bouton **Milieu**, ce qui a pour effet de geler les deux affichages.

On reprend en appuyant sur l'un des deux balanciers, mais attention ce sera toujours le joueur au trait avant l'interruption qui reprendra le trait.

Lorsqu'on a terminé la partie, on met en pause puis on appuie **deux secondes sur Mode**, pour retrouver l'affichage des pendules en début de partie.

5°) Interventions en cours de partie

- pour vérifier le compteur de coups : appui bref sur **Prog.**

- pour modifier le temps d'un ou des deux joueur(s) : appui long sur **Prog.**, puis **Gauche** pour modifier, **Droit** pour passer à l'édition du champ suivant (toujours l'affichage h:mm puis m.ss).

On utilise **Mode** pour passer du cadran d'un joueur à celui de son adversaire.

- pour modifier le compteur de coups : appui long sur **Prog** puis appui long sur **Mode**, et ensuite **Gauche** décrémente le compteur, tandis que **Droit** l'incrémente.

Qu'on soit en train de modifier le compteur de coups ou les durées de jeu restantes, on appuiera sur **Prog** pour quitter l'édition et revenir à la partie.

Évidemment, l'affichage que l'on a alors tient compte des modifications que l'on vient de faire.

Si par contre on constate qu'on s'est trompé en cours de modification, on appuie sur **Milieu**.

Cela a pour effet d'annuler les changements et d'éteindre la pendule.

Une nouvelle pression sur **Milieu** la rallume et nous montre l'affichage avant modification, ce qu'on voulait retrouver.

6°) Important !! Affichage différé de l'ajout de temps lors d'un contrôle de temps

Le réglage par défaut de ces pendules résulte en un comportement inhabituel et, par là, déroutant.

En effet, les pendules n'ajoutent le temps "gagné" lors d'un contrôle de temps que lorsque le joueur a épuisé le temps imparti pour la période précédente.

Avec ce comportement, on passe donc la barrière des quarante coups, par exemple, sans que rien de notable ne se passe à la pendule.

Nous voulons en général éviter ce comportement, et ajouter automatiquement le temps d'une période dès lors qu'on y rentre, peu importe le temps qui nous reste.

Il faudra donc aller (avec **Mode**) sur l'écran qui présente des trucs comme **MOV+** ou bien **MOV- /MAN-** (ou **+**).

Ce que nous voulons, c'est avoir l'affichage **MOV+**.

Pour ce faire, on appuie sur **Gauche** pour virer ce vilain **MAN** du cadran de droite.

Pour les curieux, faire apparaître **MAN** permet d'attendre la "chute du drapeau" avant d'afficher le temps de la période suivante (si, évidemment, le joueur a bien effectué le nombre de coups nécessaires pour remplir le contrat de la période précédente).

Et MAN+ ou MAN-, cela permet d'indiquer si l'on souhaite ou non que l'ajout de temps se fasse simultanément sur les deux pendules, lorsque l'un des adversaires a épuisé son temps pour la période précédente.

7°) Diodes, buzzer et autres joyeusetés

En appuyant sur la touche **Mode** pour faire défiler les différents modes, on tombe sur un écran affichant **LED** à gauche, **BUZ** à droite.

En appuyant alors sur **Gauche**, on active/désactive le clignotement de la diode rouge signalant quel joueur est au trait, et en appuyant sur **Droit**, on active/désactive le signal sonore indiquant la chute du drapeau.

Attention !! Ces deux réglages ne sont pas modifiables en cours de partie.

Il est bon de les vérifier *avant* le début de la partie.

Enfin, on peut aussi, avec WAIT + (utiliser la touche **Mode** pour tomber dessus en parcourant la liste des modes), mettre en fonction le comportement "pendules pour retardataires" : lors d'un open par exemple, la pendule indiquera alors un compte à rebours d'une heure une fois qu'on l'aura lancée (WAIT et la durée d'attente restante s'afficheront).

L'indication "WAIT" se trouve bien du côté du joueur absent.

Une fois l'heure écoulée, la pendule se bloque. Utile, non ?

Et si les deux joueurs se trouvent bien devant l'échiquier dès le début de la partie, pas de panique.

Ils peuvent jouer leurs premiers coups comme si de rien n'était.

Mais alors, aucun des deux ne doit utiliser plus d'une heure pour son premier coup, ce qu'après tout chacun est libre de faire...

Jean-Baka Domelevo Entfellner, AF

(La Diagonale du Sud, Montpellier)

Bulletin des Arbitres Fédéraux N° 116 – page 53