

DGT XL

The official FIDE chess clock



User manual



Gebrauchsanweisung



Manuel d'utilisation



Gebruiksaanwijzing



Руководство пользователь



Manuel de usuario



GENS UNA SUMUS

Fig. 1

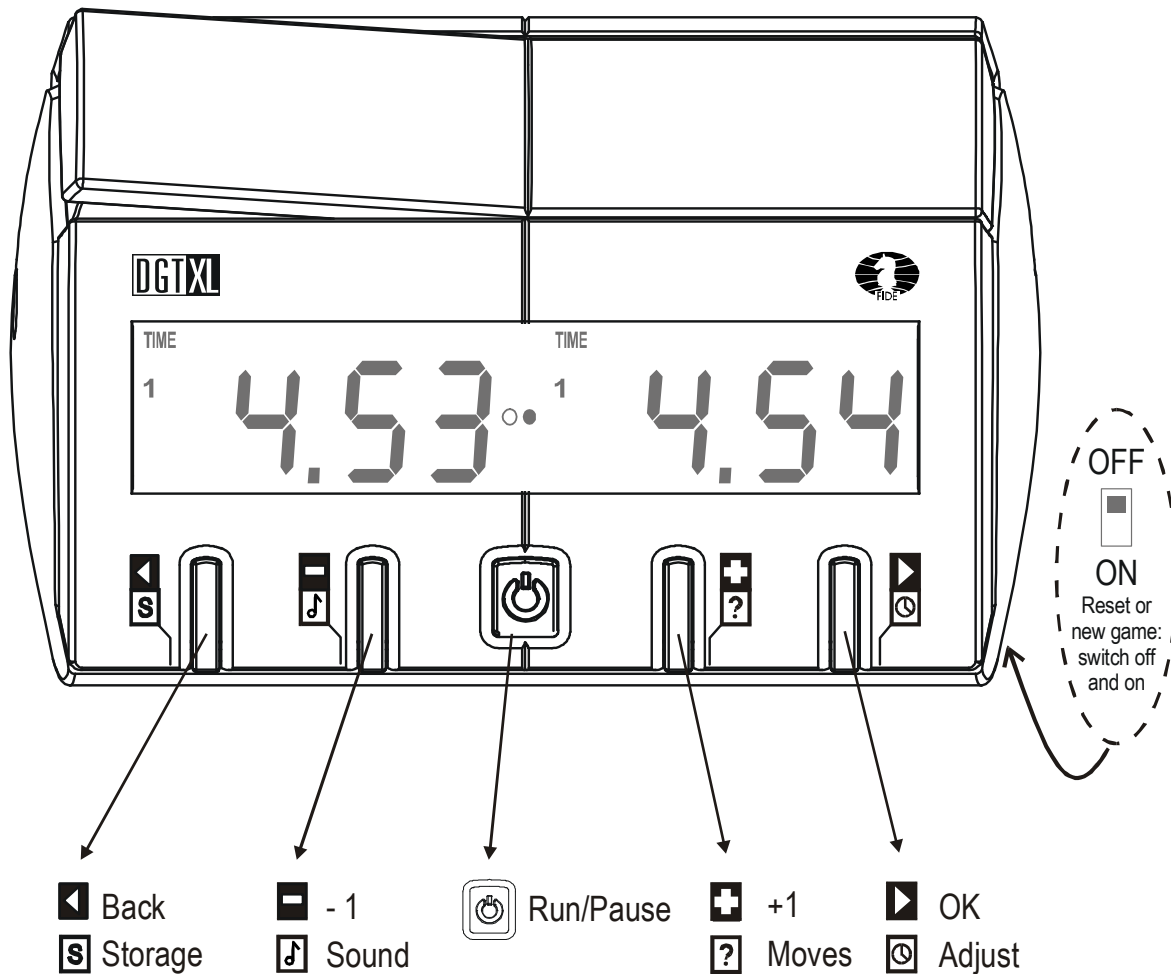
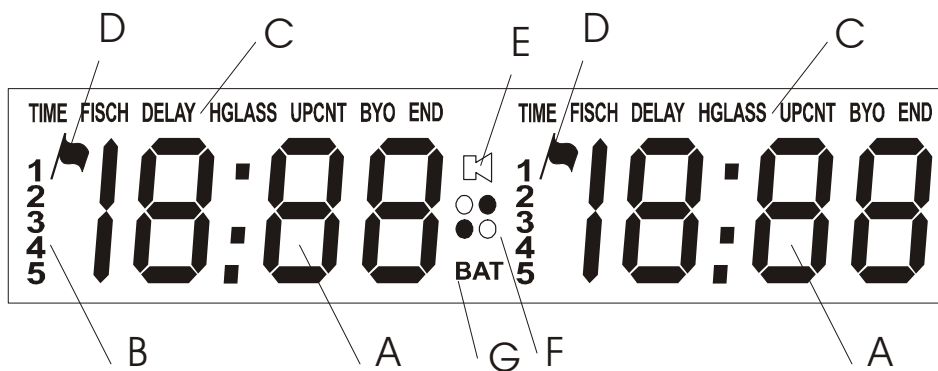


Fig. 2



DIGITAL EXCELLENCE

Version 1.10

Copyright © 2003 - 2009 DGT BV Enschede, The Netherlands

User Manual	4
Mode d'emploi	12
Gebrauchsanweisung	21
Modo de empleo	30
Руководство пользователя	39
Handleiding DGT XL	50
Options	59

NOTE: This manual may also be available in other languages on www.dgtprojects.com



WWW.DGTPROJECTS.COM

User Manual

Introduction: Timing Methods.....	5
1. TIME (Options 1 to 5).....	5
2. 1 PERIOD + Guillotine (Options 6 and 7)	5
3. 2 PERIODS + Guillotine (Option 8).....	5
4. 3 PERIODS + Guillotine (Option 9).....	5
5. 'Fischer'- Blitz, Rapid and Slow (Options 10, 11 and 12)	6
6. 'Fischer'- Tournament (Option 13)	6
7. 'Bronstein'- Blitz, Rapid and Slow (Options 14, 15 and 16).....	6
8. 2 PERIODS + 'Fischer' (Options 17 and 18)	6
9. 'GO' using the Canadian Byo-yomi method (Options 19 and 20)	6
10. Scrabble® + Upcount (Option 21).....	7
11. Hourglass (Option 22)	7
12. Internet Chess (option 23)	7
1. Batteries.....	7
2. Switching on the DGT XL	7
3. Choosing an option number	8
4. Activating an option number.....	8
5. Buzzer.....	8
6. Starting a game	8
7. Color indication	8
8. Temporarily stopping the timer	8
9. Move counter, Option Check, Battery condition	8
10. Time corrections	9
13. Message Display.....	9
Manual settings: Option 00	9
1. Activating a default setting	9
2. Manual settings.....	10
3. A simple example	11
4. A complex example.....	11



This DGT Projects product complies to the regulations for electro magnetic compatibility EMC 89/336/EEC



DIGITAL EXCELLENCE

User Manual

Introduction: Timing Methods

Time is an exciting aspect of many sports. This is certainly true in games such as chess, go, draughts, shogi and Scrabble®. A player's skill is determined not only by decisions, but by how quickly those decisions are made. The more a sport is seen as a contest, the more important it becomes to reduce the time a player has to perform an action. This should be realized in a way that is closest in line with the typical features of the contest and the sport that is practiced.

The DGT XL offers 11 different standard methods for timing two-player games. The thinking times that are most commonly used are pre-programmed in the DGT Clock as options 1 to 22, but it is also possible to combine different methods by manually setting your own personal preferences (use option 00).

Whilst several methods are well known, others may be less familiar to you. Several of these methods have been in use for a long time; others are the result of the possibilities now offered by modern electronics.

Every method has its own charm and has an influence on the manner in which a sport is experienced.

The traditional "quickie" of 5 minutes per person is different from 3 minutes using 'Bronstein' or 'Fischer' in which every move attracts an extra 3 seconds of thinking time, although the total thinking time for a game is hardly any different.

We recommend players to experiment with the various methods which the DGT XL offers. It can add an extra dimension to your favorite sport.

1. TIME (Options 1 to 5)

This is the simplest way to allocate time. Each player is given one period in which they must make all moves.

2. 1 PERIOD + Guillotine (Options 6 and 7)

The first period is used to play a predetermined number of moves. The second period, the Guillotine, is used to finish the game. 1 Period + Guillotine can be used as an alternative to the traditional "Rapid and Blitz" with a quiet start.

3. 2 PERIODS + Guillotine (Option 8)

For a less frantic game, it is possible to play a game with two periods before the Guillotine.

4. 3 PERIODS + Guillotine (Option 9)

A quiet end to a game also has its advantages. The simple traditional clock gives the players repeated one-hour periods in which to complete a predetermined number of moves.

For more than 50 years, it was standard in chess to play a serious game in two periods separated by a break. This had two disadvantages:

Games could not always be decided after two periods.

From 1990 onwards, the increasing strength of chess computers and endgame databases added what some considered an unfair advantage in the ability to analyze adjourned games.

Various proposals were made for ways to finish games in one session, without having to resort to the Guillotine method, as this method may influence the final result of the game in a way that can be unsatisfactory to the players.

The 'Bronstein' delay' and 'Fischer' methods provided a solution by giving players a predetermined amount of extra thinking time after making each move.

After the introduction of the Digital Game Timer in 1994 the application of the above-mentioned methods has been a major topic in discussions in the chess world. The results of these discussions have been translated successfully into the new DGT XL.

5. 'Fischer'- Blitz, Rapid and Slow (Options 10, 11 and 12)

This method applies from the first move, allowing a player to gain extra time apart from the standard period, as every completed move attracts extra time. By completing moves in a time that is shorter than the extra time per move, a player can build up the thinking time available for subsequent moves.

Note: The DGT XL remembers, through the operation of the lever at the start of a game, which player is playing white. The icons ● and ○ in the display (Fig. 2 F) clearly show which player is to move. This has consequences for the moment when a player exceeds the available thinking time for the first time. If black is the first to exceed the allotted time for the first period then white receives a double bonus. The correct operation of the lever is also important in the 'Fischer' and 'Fischer Tournament' options.

6. 'Fischer'- Tournament (Option 13)

The 'Fischer'- Tournament method is the most complex in the way thinking time is regulated. In addition to the extra time available per move, the player is also allotted an extra amount of principal thinking time after a predetermined number of moves has been completed.

For this option a move counter is available. This counts the number of completed moves (that is: the sum total of the moves played by both white and black). The allocation of new principal thinking time occurs only at the appropriate moment if the DGT XL is carefully operated.

7. 'Bronstein'- Blitz, Rapid and Slow (Options 14, 15 and 16)

The oldest proposal from the chess world for a solution to the problem of limited thinking time came from IGM David Bronstein.

His method applies from the first move. The principal thinking time is reduced by delay. Before the principal thinking time is reduced the player has a fixed amount of time to complete a move. It is not possible to increase the thinking time by playing more quickly as it is in the 'FIDE' and 'Fischer' methods.

8. 2 PERIODS + 'Fischer' (Options 17 and 18)

This method also applies from the first move. Starting the game in a traditional way, the player has to complete a predetermined number of moves within a fixed period of time. By playing the last period using 'Fischer', situations where time trouble influences the result of the game too much can be avoided.


Always ensure that the lever is in the correct position before a game begins.

9. 'GO' using the Canadian Byo-yomi method (Options 19 and 20)

This method is derived from the original Japanese Byo-yomi method of the game 'GO'.

When playing with traditional clocks was the method that was most commonly used, an official who would be in control of the time using a stopwatch would always accompany the players.

The player gets an extra 5 or 10 minutes of extra thinking time to complete a predetermined number of moves, usually 10 or 15, after the standard thinking time has been used up.

When the Byo-yomi method is active it is possible to reload the Byo-yomi time for the player whose time is currently counting down by pressing and holding the BACK button  for three seconds. After this Byo-yomi time has appeared in the display a player must indicate their turn is over.

10. Scrabble® + Upcount (Option 21)

In Scrabble, games have to be finished, even if a player exceeds the available thinking time. The more time a player uses after exceeding the available thinking time, the bigger the number of points that will be subtracted.

You can use Upcount as an independent method by choosing manual settings (option 00). This way, the display will show 0 seconds when starting the game.

11. Hourglass (Option 22)

The thinking time for the player to move decreases, while simultaneously the opponent's thinking time increases.

This method offers an exciting alternative to the traditional 'quickie'.

12. Internet Chess (option 23)

In combination with a DGT Electronic Chess Board, the DGT XL can be used for playing games on Internet Chess servers, or as a computer controlled clock for playing against chess programs. When option 23 is activated, the clock accepts game timing instructions or messages from the server. For these functions, the board driver version 1.10 or later (dgteb.dll) must be used. This driver and additional information is available on www.dgtprojects.com

Operation

1. Batteries

The DGT XL requires 2 AA (penlight) batteries. We recommend alkaline batteries. To insert the batteries, remove the cover from the battery compartment on the bottom of the timer by clicking on it.

NOTE: If you do not plan to use your timer for a long period, we recommend that you remove its batteries.

If 'BAT' (Fig. 2G) appears on the timer display, the batteries are nearly discharged and should be replaced as soon as possible. When this message first appears, the batteries still contain enough energy to allow the current game to be completed.



See the below paragraph 9 how to check the battery condition.

2. Switching on the DGT XL


Switch the time on and off with the ON/OFF switch on the bottom of the DGT XL. If you

want to reset the clock after a game you will have to switch off the clock first using the ON/OFF switch.

3. Choosing an option number



When you switch on the timer, the display shows the option number that was last selected. Press the  (+1) or  (-1) buttons in order to change the number on the timer's display (Fig. 1).

4. Activating an option number


When the selected option number appears in the display, press  (OK) to activate this number. The starting time will now appear in the display. To check the option number during a game, see paragraph 9.

For details on manual settings (option 00), see the Manual Settings section.



5. Buzzer

The DGT XL has an automatic sound signal, which indicates that a player approaches and exceeds the time limit. Switch the buzzer on or off by pressing and holding the sound button  firmly for three seconds. The symbol  in the display (Fig. 2 E) shows the sound signal is switched on.

6. Starting a game


After activating the option number, press the Run/Pause button  to start the timer. Ensure the lever is in the correct position before the game begins. This is especially important when playing 'Fischer' or 'Bronstein', as the clock will 'know' who is to play white and who is to play black by recognizing the initial position of the lever. The display will show which side has started the game playing white.


7. Color indication

Central in the display of the DGT XL the icons  and  indicate which player is playing which color (Fig. 2 F). To set this default, ensure the lever is in the correct position before starting the timer. White is always the side where the lever is lifted at the start of a game. The automatic move counter will respond to this position.

When playing 'Fischer' in multiple periods where transitions to the next period are dependent on a predetermined number of moves, it is extremely important to set the correct color indication, as otherwise the automatic adding of extra time per move will fail during transitions.


8. Temporarily stopping the timer


During the course of a game, you can temporarily stop the timer by pressing the Run/Pause  button.

Restart the timer by pressing the Run/Pause button  again.

If the lever position is changed on a stopped clock, the time correction procedure is started, to check or change the main times, move numbers or period numbers.



9. Move counter, Option Check, Battery condition




During the course of a game, you can check the number of completed moves by pressing the  (Moves) button. The display will show the number of moves played so far.





When holding the  button, after 3 seconds the active option number will be showed. If one of the stored user programs is active, this will be indicated by a leading **P**. Again after 3 seconds the battery condition will be showed, as a value, where at 100 or lower, the battery warning is lit and batteries must be replaced. At approx. 85 the clock stops working.

During these checks, the timer will continue normally.


10. Time corrections

During a game you can change the time that is currently displayed by pressing the Pause button  and subsequently holding the Adjust button  for three seconds until the left digit flashes.

To change the flashing digit (the number of hours of the left player), press  or . As each desired digit appears in the display, press . This causes the next digit to flash. The sequence of digits is as follows: Hours, tens of minutes, minutes, and in the similar position in the display tens of seconds and seconds. First change the left player's time, then the right player's time.

When you have changed and accepted both players' times, the move counter will appear in the display. You can change it as well by pressing the  or  buttons. When changing the move counter of the right player it is possible that the player color icons  and  will change as well, as the logical result of the input of the number moves and the position of the lever.

If more periods are programmed or active, the period number can now be changed. The Fischer Tournament Program is completely derived from the input of the number of moves.

When the digits have stopped flashing, you can start the timer by pressing the Run/Pause button . The timer continues using the changed times.


13. Message Display

In combination with a DGT Electronic Chess Board, the DGT XL can display messages, i.e. computer moves or move errors, when used in combination with chess programs.



In all modes the clock accepts messages from the computer. See Timing Methods par. 12 Internet Chess for further information






Manual settings: Option 00

Option 00 offers the maximal freedom to set the DGT XL according to your personal preferences. It is possible to choose from the different timing methods, as well as to set your own preferred default settings, or just to combine different systems. The maximum number of personal default settings is 5; they can all be saved and recalled at a time to your own choice.

When starting the DGT XL select option 00 using the  or  buttons and press  to activate it.

1. Activating a default setting

To activate a default setting hold the Store button  for a few seconds while the option digit is flashing.  (Load) will appear in the left display. Then select one of the five

default settings (1 .. 5, Fig. 2 B) by using the  or  buttons. Finally, press  to confirm your choice. By pressing the Run/Pause button  briefly this default setting is activated. By pressing the Run/Pause button  again, the timer will be activated for the start of a new game.




2. Manual settings





In a manual setting you can create up to five consecutive periods, setting a standard method (Time, Fischer, Bronstein Delay, Hourglass, Upcount, Byo-yomi) for each period with desired values for both time and number of moves.

A manual setting can be saved after input.

Choose Option 00.

On the left the number 1 will appear (Fig. 2 B) to indicate the first period has to be set.




Select a timing method (Fig. 2 C) by proceeding to the desired method using the  or  buttons. Confirm by pressing .

Set the standard time for the player on the left in the left display. Use the  or  buttons and confirm by pressing . It is possible to return to the previous digit using the  (BACK) button. Set after each other: Hours, tens of minutes, single minutes, tens of seconds, seconds. Continue to the right display and repeat the procedure for the player on the right.

When using 'Fischer' or 'Bronstein' Delay, subsequently set the extra time per move or the delay time per move in minutes and seconds. When using 'Fischer', you will also have to set the number of moves for the first period afterwards.

When using 'Fischer' the following is of particular importance: When using 'Fischer', it is possible to choose when to start the next period. If you set the number of predetermined moves as 00, the next period will start as soon as the first player has run out of time. However, if you set a number between 01 and 99, the next period will start as soon as the player has individually completed this number of moves.

Programming a non-zero amount of moves for a "Fischer" period only has effect, if all previous periods (if any) were programmed as "Fischer" with non-zero moves.

If you just want to set one period, then proceed to END by pressing  or  buttons and confirm by pressing .

If you want to set multiple periods, then first choose the timing method you want to use for each period and then complete the procedure per period as indicated above. After you have set the last period, finish by pressing END.
















Note: Not all sequences of methods are allowed to be set. If logically a sequence of settings is impossible, it is impossible to select these settings. If, for example, the second period has been specified as Upcount, it is impossible to set a third period after Upcount.

If you want to save the set time, hold the STORE button  for a few seconds.  (Program) will now appear in the left display. Continue choosing the number (1 to 5) (Fig. 2 B) of the default setting using  or  buttons and confirm by pressing . You can start the game by pressing Run/Pause .

Below you will find two examples of setting a program. On our Internet site, www.dgtprojects.com, you will find more examples.

3. A simple example











Suppose you want to play a game with 15 minutes for the player on the left and 30 minutes for the (slightly weaker) player on the right. Suppose you want to save this as default setting number 3.

- Select option number 00
- Confirm by pressing 
- Select TIME
- Confirm by pressing 
- Set as follows: 0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, 
- Select END
- Confirm by pressing 
- Hold the  button for a few seconds
- Select default setting number 3
- Confirm by pressing .

4. A complex example

Suppose you want to play in 3 periods. 40 moves in 1 hour and 30 minutes, followed by 20 moves in 30 minutes, and finish playing 10 minutes “Fischer” with an extra 20 seconds added per move. Suppose you save it as default setting number 5.

Note that you can not set the number of moves in this example, this is only possible in a Fischer tempo. When a Fischer period is preceded by another type you can not set the number of moves either

- Select option number 00 ( or ) and confirm with 
- Select TIME ( or ) and confirm
- Set the time for the left hand player to 1:30.00 (the seconds will appear after finishing the minutes)
- Set the time for the right hand player in the same way
- This completes period 1
- Again select TIME and confirm
- The time for the left and right hand player are set simultaneously to 0:30.00
- This completes period 2
- Select ‘FISCH’ and confirm
- Set the time to 0:10.00 (10 minutes standard time)
- Set the next screen to 0.20 (20 seconds per move)
- Select END and confirm
- Hold the  /  button for 3 seconds
- Select default setting number 5 ( or )
- Confirm by pressing .
- Your settings are now saved in position 5 of the clock's memory

Mode d'emploi

Introduction: méthodes de chronométrage.....	13
1. TIME (Options 1 à 5)	13
2. 1 PERIODE + mort subite (Options 6 et 7).....	13
3. 2 PERIODES + mort subite (Option 8)	13
4. 3 PERIODES + mort subite (Option 9)	13
5. 'Fischer'- Blitz, Rapide et Lente (Options 10, 11 et 12)	14
6. 'Fischer'- tournoi (Option 13)	14
7. 'Bronstein'- Blitz, Rapide et Lente (Options 14, 15 et 16).....	14
8. 2 PERIODES + 'Fischer' (Options 17 et 18).....	14
9. 'GO' en utilisant la méthode Byo-yomi canadienne (Options 19 et 20).....	15
10. Scrabble® + Incrément (Option 21).....	15
11. Sablier (Option 22).....	15
Utilisation	15
1. Piles	15
2. Allumer la DGT XL	15
3. Choisir un numéro d'option.....	16
4. Activer un numéro d'option	16
5. Sonnerie	16
6. Commencer une partie	16
7. Indicateur de couleur	16
8. Arrêt temporaire de la pendule	16
9. Compteur de coups	16
10. Modifications de temps	17
11. Byo-yomi canadienne	17
12. Le fonctionnement des boutons	17
Réglages manuels: Option 00	18
1. Activer un réglage par défaut	18
2. Réglages manuels	18
3. Simple.....	19
4. Complexe.....	19



Ce produit de DGT Projects est conforme à la réglementation sur la compatibilité électro-magnétique EMC 89/336/EEC.



DIGITAL EXCELLENCE

Mode d'emploi

Introduction: méthodes de chronométrage

Le temps est un aspect passionnant de beaucoup de sports. Cela est certainement vrai pour des jeux comme les échecs, le go, les dames, le shogi et le Scrabble®. L'habileté du joueur est déterminée non seulement par ses choix, mais par la rapidité de ceux-ci. Plus un sport est vu comme une compétition, plus il est important de réduire le temps que le joueur a pour exécuter une action. Ceci doit être réalisé de telle sorte qu'il soit plus en conformité avec les caractéristiques typiques de la compétition et du sport pratiqué.

La DGT XL offre 11 différents types de méthode pour chronométrer des jeux pratiqués à deux. Les temps de réflexion qui sont les plus couramment utilisés sont pre-programmés dans la pendule DGT avec les options 1 à 22, mais il est aussi possible de combiner différentes méthodes suivant vos préférences (utiliser l'option 00) par réglage manuel.

Bien que plusieurs méthodes soient bien connues, certaines peuvent vous être moins familières. Plusieurs de ces méthodes sont utilisées depuis longtemps ; d'autres sont le résultat des possibilités désormais offertes par la technologie moderne.

Chaque méthode a sa qualité propre et a une influence sur la façon dont un sport est vécu.

Le traditionnel "blitz" de 5 minutes par personne est différent d'une partie de 3 minutes en cadence 'Bronstein' ou 'Fischer' dans lesquels chaque coup se voit ajouter 3 secondes supplémentaires, bien que le temps total de réflexion soit presque identique.

Nous recommandons aux joueurs d'expérimenter les différentes méthodes que la DGT XL propose. Cela peut apporter une autre dimension à votre sport préféré.

1. TIME (Options 1 à 5)

La façon la plus simple d'allouer le temps. Chaque joueur doit effectuer tous ses coups dans un temps donné.

2. 1 PERIODE + mort subite (Options 6 et 7)

La première période est utilisée pour jouer un nombre prédéterminé de coups. La deuxième période, la mort subite, est utilisée pour terminer la partie. Une période + mort subite peut être utilisée comme un alternatif aux traditionnels 'Rapide et Blitz' avec un départ tranquille.

3. 2 PERIODES + mort subite (Option 8)

Pour une partie plus calme, il est possible de jouer une partie avec deux périodes avant la mort subite.

4. 3 PERIODES + mort subite (Option 9)

Une partie qui se termine tranquillement a aussi ses avantages. Ce contrôle traditionnel donne aux joueurs des périodes successives d'une heure dans lequel ils doivent effectuer un nombre prédéterminé de coups.

Durant plus de 50 ans, il était courant dans les échecs de jouer une partie sérieuse dans deux périodes séparés par une pause. Ceci avait deux désavantages :

Les parties n'étaient pas toujours déterminées après deux périodes.

Depuis 1990, la force croissante des ordinateurs d'échecs et des bases de données des finales introduisait ce que certains considéraient comme un avantage inéquitable dans la

capacité d'analyser des parties ajournées.

Diverses propositions ont été faites sur la façon de terminer des parties dans une séance, sans faire appel à la méthode de la mort subite, car cette méthode a pour effet d'influencer le résultat final d'une façon qui peut être peu satisfaisante pour les joueurs. Les méthodes 'Bronstein' délai et 'Fischer' ont fourni une solution en donnant aux joueurs un montant prédéterminé de temps supplémentaire après avoir effectué chaque coup.

Après l'introduction du Chronomètre de Partie Digitale en 1994 l'application des méthodes mentionnées ci-dessous a été un sujet important de discussion dans le monde des échecs. Les résultats de ces discussions ont été retransmis avec succès dans la nouvelle DGT XL.

5. 'Fischer'- Blitz, Rapide et Lente (Options 10, 11 et 12)

Cette méthode s'applique dès le premier coup, permettant au joueur de gagner du temps supplémentaire en plus du temps principal, car chaque coup effectué gagne de temps en plus. En effectuant des coups dans un temps inférieur au temps supplémentaire par coup, le joueur peut augmenter son temps de réflexion disponible pour les coups suivants.

N.B.: La DGT XL enregistre, par la position du balancier en début de partie, quel joueur joue avec les blancs. Les icônes ● et ○ dans l'écran (Fig. 2 F) indiquent clairement quel joueur est au trait. Cela a des conséquences, quand pour la première fois, un joueur dépasse le temps de réflexion disponible. Si les Noirs sont les premiers à dépasser le temps alloué pour la première période alors les blancs reçoivent un double bonus. La position correcte du balancier est aussi importante dans les options 'Fischer' et 'Fischer tournoi'.

6. 'Fischer'- tournoi (Option 13)

La méthode du 'Fischer' tournoi est la façon la plus complexe du réglage des temps de réflexion. En plus d'un temps supplémentaire par coup, il est alloué au joueur un temps additionnel de temps de réflexion principal après qu'un nombre prédéterminé de coups ait été effectué.

Pour cette option un compteur de coups est disponible. Ce dernier comptabilise le nombre de coups effectués (en fait: la somme totale des coups effectués par chacun des blancs et des noirs). L'affectation du nouveau temps de réflexion principal se passe au bon moment si seulement la DGT XL est opérée avec soin.

7. 'Bronstein'- Blitz, Rapide et Lente (Options 14, 15 et 16)

La plus ancienne proposition du monde échiquéen pour une solution au problème du temps de réflexion limité vient de GM David Bronstein.

Sa méthode s'applique dès le premier coup. Le temps principal de réflexion est réduit par délai. Avant que le temps principal soit réduit le joueur a un temps fixé pour effectuer son coup. Il n'est pas possible d'augmenter son temps de réflexion en jouant plus vite comme dans les méthodes 'FIDE' et 'Fischer'.

8. 2 PERIODES + 'Fischer' (Options 17 et 18)

Cette méthode s'applique aussi dès le premier coup. En commençant la partie d'une façon traditionnelle, le joueur doit effectuer un nombre prédéterminé de coups dans un

temps fixe. En jouant la dernière période en cadence 'Fischer', des situations, où le manque de temps (zeitnot) influence le résultat de la partie, peuvent être évitées. Vérifier toujours que le balancier est dans la bonne position avant que le jeu ne commence.

9. 'GO' en utilisant la méthode Byo-yomi canadienne (Options 19 et 20)

Cette méthode est dérivée de l'originale méthode du Byo-yomi japonais du jeu du 'GO'. En jouant avec des pendules traditionnelles voici la méthode qui était utilisée : un arbitre contrôlait le temps des joueurs avec un chronomètre.

Le joueur reçoit de 5 ou 10 minutes de temps supplémentaire afin d'effectuer un nombre prédéterminé de coups, par habitude 10 ou 15, après que son temps principal de réflexion soit épuisé. Voir le chapitre 'Utilisation', paragraphe 11.

10. Scrabble® + Incrément (Option 21)

Dans le Scrabble, des parties doivent être terminées, même si le joueur dépasse le temps disponible pour la réflexion. Plus le joueur réfléchit après avoir dépassé son temps disponible à la réflexion, plus des points lui seront déduits.

Vous pouvez utiliser Incrément comme une méthode indépendante en choisissant les réglages manuels (option 00). De cette façon, l'écran affichera 0 seconde au début de la partie.

11. Sablier (Option 22)

Le temps de réflexion du joueur au trait décroît, pendant que le temps de l'adversaire augmente simultanément.

Cette méthode est un alternatif excitant au 'blitz' traditionnel.

Utilisation

1. Piles

La DGT XL fonctionne avec 2 piles LR6 (AA). Nous recommandons des piles alcalines. Pour mettre les piles, enlever le couvercle du compartiment des piles (par-dessous la pendule) en cliquant dessus.



N.B. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser votre pendule pendant longtemps, nous vous recommandons d'enlever les piles.

Si 'BAT' (Fig. 2 F) s'affiche sur l'écran, les piles sont presque déchargées et doivent être remplacées le plus tôt possible. Quand cette indication s'affiche pour la première fois, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de s'achever.


2. Allumer la DGT XL

Allumer et éteindre avec l'interrupteur ON/OFF par-dessous la DGT XL. Si vous voulez réamorcer la pendule après la partie il faut d'abord éteindre la pendule en utilisant l'interrupteur.

3. Choisir un numéro d'option



Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche la dernière option sélectionnée. Appuyez sur les boutons  (+1) ou  (-1) pour changer le numéro affiché (Fig. 1).

4. Activer un numéro d'option


Quand le numéro sélectionné s'affiche sur l'écran, appuyer sur  (OK) afin d'activer ce numéro. Les temps au démarrage vont maintenant s'afficher sur l'écran.

Pour plus de détails sur des réglages manuels (option 00), voir le chapitre Réglages Manuels.

5. Sonnerie

La DGT XL est dotée d'un signal sonore automatique qui indique quand le joueur approche et dépasse la limite du temps. Eteindre ou activer la sonnerie en appuyant et en restant appuyer fermement sur le bouton  (SON) pendant trois secondes. Le symbole  s'affiche sur l'écran (Fig. 2 E) et montre que le signal sonore est activé.



6. Commencer une partie

Après avoir activé le numéro d'option, appuyer sur Démarrer/Pause bouton  afin de démarrer la pendule.

Vérifiez que le balancier est dans la bonne position avant que la partie ne commence. Ceci est particulièrement important en cadence 'Fischer' ou 'Bronstein', parce que la pendule va 'savoir' qui va jouer avec les Blancs et qui va jouer avec les Noirs selon la position initiale du balancier.


L'écran va indiquer quel est le côté qui a commencé la partie en jouant avec les Blancs.

7. Indicateur de couleur

Au centre de l'écran de la DGT XL les icônes  et  indiquent quel joueur joue avec quelle couleur (Fig. 2 F). Pour un réglage par défaut, s'assurer que le balancier est en position correcte avant de lancer la pendule. Les Blancs sont toujours du côté où le balancier est soulevé au début de la partie. Le compteur automatique de coups correspondra à cette position.


En cadence 'Fischer' dans de multiples périodes où la transition à la période suivante est dépendante d'un nombre prédéterminé de coups, il est extrêmement important d'avoir l'indication correcte de la couleur, sinon l'ajout automatique du temps échouera pendant les transitions.

8. Arrêt temporaire de la pendule



Pendant la partie, vous pouvez momentanément arrêter la pendule en appuyant sur le bouton  (Démarrer/Pause).




Réamorcer la pendule en appuyant encore sur le bouton .

9. Compteur de coups





Pendant la partie en cours vous pouvez vérifier le nombre de coups effectué en appuyant sur le bouton  (Moves). L'écran affichera le nombre de coups joué. Pendant la vérification, la pendule continue de fonctionner normalement.

10. Modifications de temps


Pendant une partie vous pouvez changer le temps qui est affiché en appuyant sur le bouton  (Pause) puis sur le bouton  (Modifier) pendant trois secondes jusqu'à ce que le chiffre de gauche clignote.

Pour modifier le chiffre clignotant (le nombre d'heures pour le joueur qui est à gauche), appuyer sur  ou . Quand le chiffre souhaité s'affiche à l'écran, appuyer sur . Cela a pour conséquence de faire clignoter le chiffre suivant.


La séquence de chiffres est comme suit: heures, dizaine de minutes, minutes, et ensuite dans la même position, dizaine de secondes et secondes. D'abord changer le temps du joueur de gauche et ensuite celui de droite.

Quand vous aurez modifié et validé les temps des deux joueurs, le compteur de coups apparaîtra à l'écran. Vous pouvez modifier cela aussi en appuyant sur les boutons  et . En modifiant le compteur de coups du joueur de droite il est aussi possible que les icônes de couleur  et  changent aussi, comme la suite logique du nombre de coups entrés et la position du balancier.












Si plus de périodes sont programmées ou activées, le nombre de la période peut être modifié maintenant. Le programme Fischer tournoi est complètement dérivé de l'entrée du nombre de coups.

Quand les chiffres se sont arrêtés de clignoter, vous pouvez lancer la pendule en appuyant sur le bouton  (Démarrer/Pause). La pendule continue avec les temps modifiés.

11. Byo-yomi canadienne

Quand la méthode Byo-yomi est active il est possible de recharger le temps Byo-yomi pour le joueur pour lequel le temps diminue en appuyant et en restant appuyer sur le bouton  (BACK) pendant trois secondes. Après que ce temps Byo-yomi s'est affiché à l'écran, le joueur doit signaler que son tour est terminé.

12. Le fonctionnement des boutons




-  **BACK** revenir à l'étape ou icône précédente
-  **STORE** (positions 1 to 5). Rester appuyé sur pause:  sauvegarder en mémoire.
Rester appuyé sur sélection d'option:  charger configuration en mémoire
-  – 1 valeur ou icône
-  **SOUND** Rester appuyé 3 sec: allumé ou éteint
-  +1 valeur ou icône
-  **MOVES** Appuyer: compteur de coups
-  **OK** prochaine étape ou icône
-  **ADJUST** Rester appuyé 3 sec: Correction de temps + de compteur de coups
-  Démarrer/Pause : Amorcer, Pause ou Réamorcer le compte à rebours

OFF/ON Rétablir ou nouvelle partie: éteindre et rallumer








Option 00: Réglage manuel pour enregistrer au maximum 5 réglages personnalisés d'un maximum de 5 périodes. Liberté de mélanger des systèmes de réglage (temps principal, temps additionnel, nombre de coups)

Réglages manuels: Option 00

L'option 00 propose une liberté maximale pour régler la DGT XL selon vos préférences personnelles. Il est possible de choisir parmi les différentes méthodes de chronométrage, de définir vos propres réglages préférés par défaut ou de mélanger différents systèmes. Le nombre maximum de réglages personnels par défaut est de 5 ; ils peuvent tous être enregistrés et rappelés quand vous le voulez.

En démarrant la DGT XL choisir l'option 00 en utilisant les boutons  ou  et appuyer sur  afin de l'activer.

1. Activer un réglage par défaut

Afin d'activer un réglage par défaut rester appuyer sur le bouton  (STORE) pendant que le chiffre option clignote.  (Charger) apparaîtra sur l'écran de gauche. Ensuite sélectionner un des cinq réglages par défaut (1 à 5, Fig. 2 B) en utilisant les boutons  et . Enfin, appuyer sur  afin de confirmer votre choix. En appuyant brièvement sur le bouton  ce réglage par défaut est activé. En appuyant à nouveau sur le bouton , la pendule est activée pour le début d'une nouvelle partie.

2. Réglages manuels





Dans un réglage manuel vous pouvez créer jusqu'à cinq périodes consécutives, en utilisant une méthode standard (Temps, Fischer, Bronstein délai, Sablier, Incrément, Byo-yomi) pour chaque période avec les valeurs désirées pour le temps et le nombre de coups.

Un réglage manuel peut être enregistré après l'entrée des données.

Choisir Option 00.




A gauche le numéro 1 (Fig. 2 B) apparaîtra indiquant que la première période doit être réglée.

Sélectionnez une méthode de chronométrage (Fig. 2 C) avec la méthode désirée en utilisant les boutons  et/ou . Confirmer en appuyant sur .

Régler le temps standard pour le joueur de gauche à l'écran gauche. Utiliser les boutons  et/ou  et confirmer en appuyant sur . Il est possible de revenir au chiffre précédent en utilisant le bouton . Régler l'un après l'autre: heures, dizaines de minutes, minutes, dizaines de secondes, secondes. Continuer à l'écran de droite et répéter le même procédé pour le joueur de droite.

Quand vous utilisez 'Fischer' ou 'Bronstein' délai, il faut aussi régler le temps supplémentaire par coup ou le temps de délai par coup en minutes et secondes. En utilisant 'Fischer' vous devrez aussi régler le numéro de coups pour la première période d'après.





Quand vous utilisez 'Fischer' ce qui suit est particulièrement important: En utilisant 'Fischer' il est possible de choisir quand la prochaine période commence. Si vous régler le nombre de coups prédéterminés à 00, la prochaine période commencera quand un joueur a épuisé son temps. Cependant, si vous réglez le nombre de coups entre 01 et 99, la prochaine période commencera dès que le joueur aura complété le nombre de coups correspondant.

Si vous voulez régler une période, allez à END en appuyant sur  et/ou  et confirmer en appuyant sur .

Si vous voulez régler des périodes multiples, choisissez la méthode de chronométrage que vous voulez utiliser pour chaque période et ensuite effectuez la procédure comme
















indiqué ci-dessus pour chaque période. Quand vous aurez réglé la dernière période, vous terminerez en appuyant sur END.

N.B. Toutes les séquences des méthodes ne peuvent être réglées. Si logiquement une séquence de réglage est impossible, il est impossible de sélectionner ces réglages. Par exemple, si la deuxième période est spécifiée comme Incrément, il est impossible de régler une troisième période après.

Si vous voulez sauvegarder le réglage, restez appuyer sur le bouton STORE pendant quelques secondes. P (Programme) apparaîtra sur l'écran de gauche. Poursuivez en choisissant le numéro (1 à 5, Fig. 2 B) de réglage par défaut en utilisant  et/ou  et confirmez en appuyant sur . Vous pouvez commencer la partie en appuyant sur . Ci-dessous vous trouverez deux exemples de réglage manuel. Sur notre site Internet, www.dgtprojects.com, vous trouverez d'autres exemples.
























3. Simple







Supposez que vous voulez jouer une partie avec 15 minutes pour le joueur de gauche et 30 minutes pour le joueur (légèrement moins fort) de droite. Supposez que vous voulez sauvegarder cela en tant que réglage par défaut numéro 3.

- Sélectionner option numéro 00
- Confirmer en appuyant sur 
- Sélectionner **TIME**. Confirmer en appuyant sur 
- Régler comme suit: 0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, 
- Sélectionner **END**
- Confirmer en appuyant sur 
- Rester appuyé sur le bouton  pendant quelques secondes
- Sélectionner réglage par défaut numéro 3
- Confirmer en appuyant sur 

4. Complexe

Supposez que vous voulez jouer en 3 périodes. 40 coups en 1 heure et 30 minutes, suivi par 20 coups en 30 minutes, et terminer en cadence 10 minutes "Fischer" avec un temps supplémentaire de 20 secondes par coup. Supposez que vous voulez sauvegarder cela en tant que réglage par défaut numéro 5.

- Sélectionner option numéro 00
- Confirmer en appuyant sur 
- Sélectionner **TIME**. Confirmer en appuyant sur 
- Régler comme suit: 1, , 3, , 0, , 0, , 0, , 1, , 3, , 0, , 0, , 0, 
- Le réglage de la première période est terminé
- A nouveau sélectionner **TIME**
- Confirmer en appuyant sur 
- Régler comme suite: 0, , 3, , 0, , 0, , 0, 
- Le réglage de la deuxième période est terminé
- Sélectionner **FISCH**
- Régler comme suit: 0, , 1, , 0, , 0, , 0, , (= 10 minutes de temps

- standard) 0, , 2, , 0,  (=20 secondes supplémentaires par coup)
- Sélectionner **END**
 - Confirmer en appuyant sur 
 - Rester appuyé sur le bouton  pendant quelques secondes
 - Sélectionner réglage par défaut numéro 5
 - Confirmer en appuyant sur .

Gebrauchsanweisung

Einleitung: Registrierungsmethoden	22
1. TIME (Option 1 bis 5)	22
2. TIME plus Guillotine (Option 6 und 7)	22
3. Zweimal TIME plus Guillotine (Option 8).....	22
4. Dreimal TIME plus Guillotine (Option 9)	22
5. "Fischer" - Blitz, Rapid und Slow (Option 10, 11 und 12).....	23
6. "Fischer"-Tournament (Option 13)	23
7. "Bronstein" Blitz, Rapid und Slow (Option 14, 15 und 16).....	23
8. 2 x TIME plus "Fischer" (Option 17 und 18)	23
9. "GO" mit Kanadischem BYO-yomi (Option 19 und 20)	24
10. Scrabble® + Upcount (Option 21)	24
11. Sanduhr (Option 22)	24
12. Internet Schach (Option 23)	24
Gebrauchsanweisung	24
1. Batterien	24
2. Einschalten der DGT XL Schachuhr.....	25
3. Zuletzt gespielte Option.....	25
4. Optionsnummer aktivieren.....	25
5. Summer.....	25
6. Der Spielbeginn.....	25
7. Einstellung der Farben	25
8. Anhalten der Zeit	26
9. Zugzähler, Optionsnummerkontrolle, Batteriekontrolle	26
10. Zeitkorrektur	26
11. Kanadische Byo-yomi.....	26
12. Anzeige von Berichten.....	26
13. Funktion der Knöpfe	27
Einstellung von Hand: Option 00	27
1. Aufrufen der bevorzugten Einstellung.....	27
2. Eine Einstellung von Hand tätigen	27
3. Ein einfaches Beispiel	28
4. Ein komplexeres Beispiel	29



Dieses Produkt von DGT Projects ist in Übereinstimmung mit den Vorschriften für Elektromagnetische Kompatibilität EMC 89/336/EEC.



DIGITAL EXCELLENCE

Gebrauchsanweisung

Einleitung: Registrierungsmethoden

In jeder Sportart spielt Zeit eine große Rolle. Dies gilt ganz besonders für Sportarten wie Schach, Go, Dame, Shogi und Scrabble. Der Erfolg der Spieler ist nicht nur von ihren Leistungen abhängig, sondern auch von der Zeit, die sie benötigen, um diese Leistung zu erbringen. Je mehr die Sportart durch Wettkampf bestimmt wird, desto wichtiger ist es, in diesem Wettkampf die Zeit der Spieler zu beschränken. Die Art und Weise in der dies geschieht, muss bestmöglichst der Wettkampf- und Sportart angepasst werden.

Die DGT XL Schachuhr hat 11 verschiedene Standardmethoden, um die Zeit eines Spieles zwischen 2 Spielern zu erfassen und anzuzeigen. Die gebräuchlichsten Optionen sind unter Nummer 1 bis einschließlich 22 vorprogrammiert. Außerdem können verschiedene Methoden kombiniert und unter Nummer 00 als persönlicher Favorit gespeichert werden. Einige Methoden werden Sie kennen, andere werden für Sie neu sein. Einige werden schon seit langer Zeit angewandt, andere sind aus der Entwicklung neuer elektronischer Möglichkeiten hervorgegangen.

Jede Methode hat ihren eigenen Charme und Einfluss darauf, wie Sie den Schachsport erleben. Das traditionelle Blitzspiel mit 5 Minuten Spielzeit pro Person spielt sich anders als 3 Minuten "Bronstein" oder "Fischer", bei dem Sie pro Zug 3 Sekunden zusätzliche Spielzeit bekommen, obwohl sich die Gesamtspielzeit beider Spielarten kaum unterscheidet.

Wir empfehlen Ihnen, mit allen angebotenen Möglichkeiten der DGT XL Schachuhr, zu experimentieren. Die Ausübung dieser von Ihnen bevorzugten Sportart wird hierdurch bereichert.

1. TIME (Option 1 bis 5)

Dies ist die einfachste, vorgesehene Möglichkeit. Beide Spieler bekommen jeweils eine bestimmte Spielzeit zugewiesen, in der sie ihre Züge ausführen müssen.

2. TIME plus Guillotine (Option 6 und 7)

In der ersten Spielzeit wird eine im Voraus festgesetzte Anzahl von Zügen ausgeführt. In der zweiten Spielzeit wird mit der Guillotine das Spiel beendet. Die erste Spielzeit plus Guillotine zeichnen sich durch Rapid und Blitz mit ruhigen Spielbeginn aus.

3. Zweimal TIME plus Guillotine (Option 8)

Um einen noch ruhigeren Spielbeginn zu erreichen, können vor der Guillotine auch zwei Spielzeiten gespielt werden.

4. Dreimal TIME plus Guillotine (Option 9)

Auch ein ruhiges Spielende hat jedoch seine Vorteile. Die einfache, bisher gebräuchliche Schachuhr gab den Spielern jeweils wieder eine Stunde, um eine folgende Anzahl von Zügen auszuführen.

Die Folge dieser Methode - seit über 50 Jahren Standard im Schachsport - war, dass Schachpartien oft nicht in einer Sitzung entschieden werden konnten.

Ab 1990 übten die zunehmende Anzahl von Schachcomputern und der Zugang zu den Informationen der Endspiele aus dem Netz einen immer größer werdenden Einfluss auf den Ausgang einer abgebrochenen Schachpartie aus.

Die Genauigkeit der Zeitmessung beider Spieler geriet immer mehr in Bedrängnis. Von verschiedenen Seiten wurden Vorschläge gemacht, wie Schachpartien innerhalb einer Sitzung entschieden werden könnten, ohne die Guillotine als Machtmittel zu missbrauchen, da auch dies einen unerwünschten Einfluss auf das Endergebnis haben kann.

Die Methoden "Bronstein delay" und "Fischer" lösen dieses Dilemma, indem sie den Spielern eine bestimmte Spielzeit pro Zug zuweisen.

Nach Einführung des Digital Game Timers in 1994 begann die Diskussion über die Anwendung dieser Methoden. Die Ergebnisse dieser Diskussionen wurden in der Entwicklung der DGT XL Schachuhr aufgegriffen und verarbeitet.

5. "Fischer" - Blitz, Rapid und Slow (Option 10, 11 und 12)

Diese Methode gibt den Spielern neben der sowieso zugewiesenen Spielzeit ab dem ersten Zug zusätzliche Spielzeit für jeden ausgeführten Zug. Indem der Spieler für seine Züge weniger Zeit benötigt als jene, die er zusätzlich erhält, sammelt sich diese an.

Achtung: Durch Einstellung des Fähnchens am Anfang des Spieles kann sich die DGT XL Schachuhr merken, welcher Spieler weiß bzw. schwarz spielt. (Auf dem Display (Fig. 2 F) durch die Piktogramme ● und ○ dargestellt.) Dies ist für den Fall von Bedeutung, dass einer der beiden Spieler zum ersten Mal die ihm zugestandene Spielzeit überschreitet. Ist das z.B. für den schwarz spielenden Spieler der Fall, erhält weiß einen doppelten Bonus. Die richtige Einstellung des Fähnchens ist also bei "Fischer" und "Fischer" Tournament von Bedeutung.

6. "Fischer"-Tournament (Option 13)

Die "Fischer"-Tournament Methode ist die komplexeste um die Spielzeit zu regeln. Außer der zusätzlichen Zeit für einen Zug, erhält der Spieler außerdem eine zusätzliche Hauptspielzeit nachdem die vorgeschriebene Anzahl an Zügen ausgeführt wurde.

In dieser Option gibt einen Zähler für die ausgeführten Züge. Dieser zählt die Anzahl der kompletten Züge, also die Anzahl an Zügen die von weiß und schwarz ausgeführt wurden. Die Zuweisung neuer Spielzeit erfolgt nur bei pünktlicher, sorgfältiger Bedienung der DGT XL Schachuhr.

7. "Bronstein" Blitz, Rapid und Slow (Option 14, 15 und 16)

Aus der Welt des Schachs kam der älteste Vorschlag, um das Problem der einzuschränkenden Spielzeit zu lösen von IGM David Bronstein.

Seine Methode greift ab dem ersten Zug. Die Hauptspielzeit wird mit Verzögerung in Anspruch genommen.

Bevor man auf diese Spielzeit zurückgreift, hat der Spieler eine bestimmte festgesetzte Zeit um einen Zug auszuführen. Es ist nicht möglich, um die Spielzeit, wie es bei "FIDE" oder auch bei "Fischer" möglich ist, durch schnelles Setzen anzusammeln.

8. 2 x TIME plus "Fischer" (Option 17 und 18)

Bei dieser Methode gibt es einen herkömmlichen Spielbeginn. Der Spieler muss innerhalb einer bestimmten, im Voraus festgesetzten Zeit eine bestimmte ebenso im Voraus festgelegte Anzahl von Zügen ausführen. Indem in der letzten Spielzeit nach dem "Fischer" System gespielt wird, wird verhindert, dass das Ergebnis des Schachpartie zu sehr von der Zeitnot beeinflusst wird.

Es muss dafür gesorgt werden, dass das Fähnchen bei Spielbeginn richtig eingestellt wird.

9. “GO” mit Kanadischem BYO-yomi (Option 19 und 20)

Die Methode wurde abgeleitet von der ursprünglichen japanischen byo-yomi Methode des GO Spieles. Als noch mit herkömmlichen Uhren gespielt wurde, brauchte man hierfür immer eine Person die per Stoppuhr die Zeit nahm. Der Spieler erhält nach Ablauf der Spielzeit 5 oder 10 Minuten zusätzliche Spielzeit um eine im Voraus festgesetzte Anzahl von Zügen, meistens 10 oder 15, auszuführen. Siehe Kapitel “Bedienungsanleitung” Punkt Nr. 11.

10. Scrabble® + Upcount (Option 21)

Bei Scrabble® Wettkämpfen muss das Spiel zu Ende gespielt werden, auch dann, wenn die zugewiesene Spielzeit bereits überschritten wurde. Je mehr Zeit ein Spieler nach Ablauf der zugewiesenen Spielzeit benötigt, desto mehr Punkte werden abgezogen.

Bei Einstellung von Hand (Option 00) kann Upcount auch als selbständige Methode angewendet werden. Es wird dann immer mit der Anfangszeit 0 Sekunden auf der Uhr angefangen.

11. Sanduhr (Option 22)

Die Spielzeit der Spieler nimmt pro Zug ab, gleichzeitig jedoch nimmt die Zeit des Gegners zu.

Diese Art des Spieles ist eine spannende Alternative zum herkömmlichen Blitzspiel.

12. Internet Schach (Option 23)

In Kombination mit einem DGT Elektronischen Schachbrett, kann die DGT XL genutzt werden um im Internet Schach zu Spielen. Auch kann sie verwendet werden als eine vom PC gesteuerte Uhr um gegen Schachprogramme zu spielen. Wenn Option 23 aktiviert ist, akzeptiert die Uhr Spielzeitanweisungen oder Botschaften vom Server oder PC. Details dieser Funktion und Information über kompatible Software finden sie im Internet bei www.dgtprojects.com

Gebrauchsanweisung

1. Batterien

Die DGT XL Schachuhr benötigt 2 Mignon (AA) Batterien. Es sollten nur Alkaline Batterien benutzt werden. Das Batteriefach befindet sich unter dem Deckel an der Unterseite der Uhr.

Wenn die DGT XL Schachuhr längere Zeit nicht benutzt wird, sollten die Batterien aus der Uhr entfernt werden.



Wenn im Display “BAT” (Fig. 2G) aufleuchtet, sind die Batterien fast leer und müssen schnellstmöglich ersetzt werden. Zu diesem Zeitpunkt kann die Schachpartie aber noch in Ruhe und ohne das Spiel unterbrechen zu müssen, zu Ende gespielt werden. Wie man den Batteriezustand kontrolliert, können Sie in Kapitel 9 lesen.

2. Einschalten der DGT XL Schachuhr


Die DGT XL Schachuhr wird durch Betätigung des “ON/OFF” Schalters an der Unterseite der Uhr eingeschaltet. Soll die Uhr nach Beendigung der Schachpartie neu eingestellt werden, muss die Uhr erst, ebenfalls durch Betätigung des “ON/OFF” Schalters, ausgeschaltet werden.

3. Zuletzt gespielte Option

Nach einschalten der DGT XL Schachuhr erscheint im Display die Options-nummer, die zuletzt gespielt wurde.

Durch Betätigung von  (+1) oder  (-1) kann die im Display aufgezeigte Optionsnummer geändert werden (Fig. 1).



4. Optionsnummer aktivieren

Beim Erscheinen der letztgespielten Optionsnummer im Display, wird diese Nummer durch drücken von  (OK) aktiviert. Im Display erscheint daraufhin die Anfangszeit Ihres Spieles.


Die Gebrauchsanweisung für die Einstellung von Hand, Options-nummer 00, finden Sie im diesbezüglichen Kapitel “Einstellung von Hand”.

Wie man kontrolliert welche Optionsnummer aktief ist, können Sie in Kapitel 9 lesen.

5. Summer

Die DGT XL Schachuhr hat einen eingebauten Signalton, der sowohl das Herannahen wie auch das Ende der festgesetzten Spielzeit anzeigt. Der Summer ( im Display wenn eingeschaltet, Fig. 2 E) kann ein- bzw. ausgeschaltet werden, indem Sie die  Taste 3 Sekunden lang gedrückt halten.



6. Der Spielbeginn

Nachdem die Optionsnummer aktiviert wurde, wird die Zeituhr durch drücken der Run/Pause Taste  eingeschaltet.



Bevor Sie jedoch diese Taste drücken um die Zeituhr damit einzuschalten, muss dafür gesorgt werden, dass das Fähnchen auf der Seite des Spielers nach oben zeigt, der den ersten Zug ausführt. Dies ist ganz besonders wichtig bei z.B. der “Fischer” oder “Bronstein” Methode, bei der die Uhr durch den Anfangsstand des Fähnchens “weiß”, welcher Spieler weiß bzw. schwarz spielt.

Sie können im Display sehen, welche Seite mit weiß angefangen hat.




7. Einstellung der Farben

Mitten auf dem Display wird durch die Piktogramme  und  angezeigt, welcher Spieler welche Farbe spielt (Fig. 2 F). Dies wird eingestellt, indem man bevor man die Zeitanzeige startet das Fähnchen in die richtige Position stellt. Die Seite, auf der das Fähnchen bei Spielbeginn nach oben zeigt, ist IMMER weiß. Der eingebaute Zähler für die Züge wird durch diese Fähnchenposition aktiviert. Beim spielen von “Fischer” über mehrere Spielzeiten, bei dem der Zeitpunkt für den Übergang in die nächste Spielzeit abhängig ist von einer im Voraus festgelegten Anzahl von Zügen, ist die richtige Einstellung der Farben besonders wichtig., da andernfalls beim Hinzuzählen der zusätzlichen Zeit pro Zug Fehler passieren



8. Anhalten der Zeit




Soll die Zeit während des Spieles angehalten werden, muss die Taste  (Run/Pause) gedrückt werden. Um die Funktion zu reaktivieren, wird die Taste  erneut gedrückt. Wenn der Hebel umgeschaltet wird während die Uhr angehalten ist, wird der Zeitkorrekturmodus gestartet. Hiermit können Sie die Hauptbedenkzeiten, die Anzahl der Züge und den Zeitabschnitt in dem Sie spielen kontrollieren oder ändern.

9. Zugzähler, Optionsnummerkontrolle, Batteriekontrolle

Während einer Schachpartie können sie die Anzahl der gespielten Züge kontrollieren, indem Sie die  Taste drücken. Die Anzahl der bis dahin gespielten Züge wird angezeigt. Wenn die  Taste 3 Sekunden gehalten ist, wird die Nummer der aktiven Option angezeigt. Falls eine vorher gespeicherte Einstellung aktiv ist, wird vor den Optionsnummer eine **P** angedeutet. Nach weiteren 3 Sekunden wird die Kondition der Batterien angezeigt. Wenn die angezeigte Wert 100 oder niedriger ist, erscheint die Batteriewarnung im Display. Batteriewechsel ist dann erwünscht. Bei ungefähr 85 wird die Uhr aufhören zu funktionieren. Bedienung der  Taste unterbricht den Zeitablauf nicht.





10. Zeitkorrektur

Soll während der Schachpartie eine Korrektur der Spielzeit erfolgen, muss die Uhr mit der Pausentaste  angehalten werden. Danach die Taste  (Adjust) 3 Sekunden gedrückt zu halten, bis die auf der linken Seite angezeigte Zahl blinkt.


Die blinkende Ziffer (Anzahl der Stunden des linken Spielers) wird durch drücken von  (+1) oder  (-1) verändert. Bei Erscheinen der gewünschten Ziffer im Display, bitte mit  (OK) bestätigen, anschließend blinkt die nächste Ziffer.

Auf diese Art und Weise können nacheinander die Einstellung der Stunden, Minuten und Sekunden geändert werden.


So kann erst die Zeit des linken Spielers und anschließend die des rechten Spielers geändert werden.

Nach Änderung der Zeit, erscheint im Display der Zähler der gesetzten Züge. Auch dieser kann mit  und  korrigiert werden. Während der Korrektur für den rechten Spieler können sich als logische Folge der eingegebenen Anzahl der Züge und der Position des Fähnchens auch die Piktogramme für die Spielerfarben  und  ändern.

Bei mehr programmierten oder aktiven Spielzeiten kann jetzt diese Anzahl korrigiert werden. Bei der Fischer Tournament Programmierung ergibt sich diese aus der eingegebenen Anzahl der Züge.

Wenn keine Ziffer mehr blinkt können Sie die Uhr mit der Run/Pause Taste  aktivieren. Die Uhr fährt mit den eingegebenen Zeiten fort.

11. Kanadische Byo-yomi










Wenn die Byo-yomi Methode aktiviert wurde, kann für den Spieler dessen Uhr läuft, die byo-yomi Zeit wieder aufgeladen werden, indem die BACK Taste  3 Sekunden gedrückt gehalten wird. Nachdem diese Zeit im Display erscheint, muss der Spieler sich abmelden.

12. Anzeige von Berichten.

In Kombination mit einem DGT Elektronischen Schachbrett kann das Display benutzt werden um Berichte an zu zeigen. Dies können z.B. Berichte zu Zügen oder Zugfehlern

des aktiven PC programmes sein. In allen Programmen werden Berichte vom PC akzeptiert. In Programoption 23 werden die Uhrzeiten vom PC gesteuert. Lesen Sie hierzu Registrierungsmethoden Kapitel 12: Internet Schach.

13. Funktion der Knöpfe

-  **ZURÜCK** einen Schritt oder eine Zahl
-  **AUFBEWAHREN** (Stellen 1 bis 5) Festhalten im Pausenstand (**P**) Schreibt zur Aufbewahrung weg. Festhalten während Systemwahl: (**L**) Laden der Aufbewahrte Einstellung.
-  – 1 Wert oder Symbol
-  **ALARM** Drie Sekunden festhalten zum Ein- oder Abschalten.
-  +1 Wert oder Symbol
-  **ZÜGE** Drücken: Zuganzahl wird sichtbar
-  **OK** nächster Schritt oder nächste Zahl
-  **ANPASSEN** Drei Sekunden halten: Zeit und Zugzahl Korrektur
-  **GEHEN/PAUSE** Starten, Pausieren or Erneut Starten des Count-downs




OFF AUS

ON EIN Erneut einstellen für neue Partie. Schalter verschieben.







Option 00: Handmässig einstellen, maximal 5 persönliche Einstellungen von maximal 5 Perioden frei zu speichern. Freie Mischung von Zeitmessung Systemen (Hauptzeit, zusätzlicher Zeit, Anzahl der Züge)

Einstellung von Hand: Option 00

Die Option 00 bietet Ihnen maximale Möglichkeiten Ihre DGT XL Schachuhr nach Wahl einzustellen. Sie können aus verschiedenen Zeiteinstellmöglichkeiten wählen, Ihre diesbezügliche bevorzugte Möglichkeit eingeben oder auch verschiedene Systeme kombinieren. Sie können sogar 5 persönliche Favoriten speichern und somit wieder aufrufen.

Wenn Sie die DGT XL Schachuhr starten, wählen Sie mit Hilfe von  oder  Option 00 en aktivieren sie diese mit .

1. Aufrufen der bevorzugten Einstellung

Um eine bereits vorher gespeicherte Einstellung aufzurufen, wird bei einer blinkende Optionsnummer die STORE Taste  einige Sekunden gedrückt gehalten. Im linken Displays erscheint ein **L** (LOAD) und mit der  oder  Taste wählen Sie einen der Speicherplätze eins bis fünf (1 .. 5, Fig. 2 B). Mit der  bestätigen sie Ihre Wahl. Indem Sie die Run/Pause Taste  kurz betätigen, aktivieren Sie die gewünschte Einstellung. Indem sie die Run/Pause Taste  erneut drücken, wird die Uhr für den Beginn des Spieles gestartet.

2. Eine Einstellung von Hand tätigen




Bei der Einstellung von Hand können 5 aufeinander folgende Spielzeiten eingestellt werden, wobei im Prinzip für jede Spielzeit eine Basismethode (Time, Fischer,





„Bronstein“ Delay, Sanduhr, Ansammeln, Byo-yomi) mit den dafür benötigten Zeiten und der Anzahl der Züge gewählt werden kann.

Die Einstellung von Hand kann nach Einstellung gespeichert werden.

Wählen Sie Option 00.

Links sehen Sie eine „1“ als Aufforderung nunmehr die erste Spielzeit einzugeben (Fig. 2 B).




Geben Sie eine Zeiteinstellungsmethode ein, indem Sie mit  und/oder  die gewünschte Methode wählen (Fig. 2 C). Bestätigen sie Ihre Wahl mit .

Geben Sie in dem linken Display die Basisspielzeit des linken Spielers ein. Betätigen Sie dafür  und/oder  und bestätigen Sie mit . Mit  können Sie, falls nötig, eine Stelle zurückgehen. Nacheinander geben Sie dann Stunden, Minuten und Sekunden ein. Wiederholen sie diese Eingabe für den rechten Spieler.

Bei „Fischer“ oder „Bronstein Delay“ geben Sie danach die zusätzliche oder verzögerte Zeit, jeweils pro Zug, in Minuten und Sekunden ein. Bei „Fischer“ muss danach noch die Anzahl der Züge für die erste Spielzeit eingegeben werden.

Bei „Fischer“ ist folgendes wichtig: Sie können wählen, wann bei „Fischer“ die nächste Spielzeit anfängt. Wenn Sie als vorgegebene Anzahl der Züge 00 eingeben, fängt die folgende Spielzeit an, sobald die erste Flagge gefallen ist. Wenn Sie eine Zahl zwischen 01 und 99 eingeben, beginnt die folgende Spielzeit wenn der Spieler diese Anzahl an Zügen ausgeführt hat.


Wenn man eine nicht-null Anzahl Zugen in einer "Fischer" Periode programmiert, dann ist dies nur aktief wenn in allen vorhergehenden "Fischer" Perioden auch eine nicht-null Anzahl von Zugen programmiert war.

Wenn Sie lediglich eine Spielzeit eingeben wollen, gehen sie mit  und/oder  nach **END** und bestätigen Sie mit .

Sollen mehrere Spielzeiten programmiert werden, muss erst für jede Spielzeit das Zeitregistriersystem welches gespielt werden soll, gewählt werden. Danach wird pro Spielzeit wie oben beschrieben, vorgegangen.

Nach Eingabe der letzten Spielzeit mit **END** beenden.

Achtung: Nicht jede gewünschte Reihenfolge von Methoden kann programmiert werden. Wenn bestimmte Einstellungen von der Logik her nicht möglich sind, können diese auch nicht programmiert werden. Wenn z.B. als zweite Periode ein Upcount gewählt wurde, kann danach keine dritte Spielzeit programmiert werden.

Wenn Sie die durch Sie eingestellte Zeit ansammeln möchten, halten Sie einige Sekunden die STORE  Taste gedrückt. Auf dem linken Display erscheint jetzt **P** (programmieren).
















Wählen Sie dann mit der  und/oder  Taste die Nummer 1 bis 5 des Speicherplatzes und bestätigen Sie dies mit .

Mit der Run/Pause  Taste kann die Partie nunmehr begonnen werden.

Untenstehend zwei Beispiele für das Eingeben eines Programmes. Unter unserer Internetadresse www.dgtprojects.com finden Sie noch iewitere Beispiele.

3. Ein einfaches Beispiel











Sie möchten eine Partie mit 15 Minuten für den linken Spieler und 30 Minuten für den (etwas schwächeren) rechten Spieler spielen und möchten dies unter Nummer 3 speichern.

- Wählen Sie Optionsnummer 00
- Bestätigen Sie mit 
- Wählen Sie Methode **TIME**
- Bestätigen Sie mit 
- Eingeben: 0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, 
- Wählen Sie **END**
- Bestätigen Sie mit 
- Einige Sekunden  gedrückt halten.
- Speichernummer 3 wählen
- Bestätigen Sie mit .


4. Ein komplexeres Beispiel

Sie möchten in 3 Spielzeiten spielen. 40 Züge in einer Stunde 30 Minuten, danach 20 Züge in 30 Minuten und dann das Spiel mit 10 Minuten „Fischer“ mit 20 Sekunden zusätzlicher Zeit für jeden Zug beenden. Dies soll unter Speicherplatz Nummer 5 gespeichert werden.

Bitte beachten Sie dass die Zahl der Züge hier nicht eingegeben werden kann, das ist nur möglich wenn für die erste Periode Fischer Bonus gewählt wurde.

- Wählen Sie Optionsnummer 00 ( oder ) und bestätigen Sie mit 
- Wählen Sie Methode **TIME**. ( oder ) und bestätigen Sie.
- Geben Sie die Zeit für den linken Spieler ein: 1:30.00 (die Sekunden werden gezeigt wenn Sie die Minuten bestätigt haben).
- Machen Sie das Gleiche für den rechten Spieler.
- Damit ist die Eingabe für Zeitabschnitt 1 beendet
- Wählen Sie erneut Methode **TIME** und bestätigen Sie.
- Wählen Sie wieder Methode **TIME** und bestätige.
- Die Zeiten für den linken und rechten Spieler werden nun gleichzeitig gesetzt auf 0:30.00 (0 Stunden 30 Minuten 00 Sekunden)
- Damit ist die Eingabe für Zeitabschnitt 2 beendet.
- Wählen Sie die Methode **FISCH** und bestätige.
- Geben Sie 0:10.00 (10 Minuten Basiszeit) ein.
- Wählen Sie **END** und bestätige
- Ungefähr 3 Sekunden  /  gedrückt halten.
- Wählen Sie Speicherplatznummer 5 ( oder )
- Bestätigen Sie mit .

Modo de empleo

Introducción: Los sistemas de cronometraje	31
1. TIEMPO (Opciones 1 hasta 5 inclusive)	31
2. TIEMPO seguido por la Guillotina (Opciones 6 y 7)	31
3. 2 x TIEMPO seguido por la Guillotina (Opción 8)	31
4. 3 x TIEMPO seguido por la Guillotina (Opción 9)	31
5. “Fischer” - Blitz, Rapid y Slow (Opciones 10, 11 y 12)	32
6. “Fischer”- Torneo(Opción 13)	32
7. “Bronstein” Blitz, Rapid y Slow (Opciones 14, 15 y 16)	32
8. 2 x TIEMPO seguido por “Fischer” (Opciones 17 y 18)	32
9. “GO” con el Byo-yomi canadiense (Opciones 19 y 20)	33
10. Scrabble ® + Upcount (Opción 21)	33
11. Reloj de Arena (Opción 22).....	33
12. Ajedrez por Internet (opción23)	33
El Manejo	33
1. Las Pilas	33
2. Poner en marcha el DGT XL.....	33
3. Elección de números de opciones.	34
4. Activar el número de opción	34
5. Buzzer 	34
6. Comienzo del juego	34
7. Indicación de colores.....	34
8. Interrupción del transcurso del tiempo	34
9. Contador de jugadas, Control de opción, Control de las pilas	34
10. Correcciones del tiempo.....	35
11. Byo-yomi canadiense.....	35
12. Mensaje en el visualizador	35
13. Función de los botones.....	35
El ajuste manual: opción 00	36
1. Activar el ajuste de sus preferencias.	36
2. Hacer un ajuste manual.	36
3. Sencillo	37
4. Complejo	37

Este DGT Projects producto se conforma a las regulaciones para la compatibilidad electromagnética EMC 89/336/EEC



DIGITAL EXCELLENCE

MODO DE EMPLEO

Introducción: Los sistemas de cronometraje

El tiempo es una disciplina de todos los deportes, más aun de los deportes como el ajedrez, el Go, las Damas, el shogi y el scrabble. La competitividad entre los jugadores no se determina solamente por el nivel de prestación del jugador, sino también por el tiempo que un jugador necesita para llegar a este nivel. En cuanto más se vea un deporte como una competencia, más importante será limitar el tiempo que un jugador tiene para actuar. Esto debe suceder de tal manera que esté en una armonía más proporcionada al carácter del juego.

El DGT XL ofrece 11 diferentes métodos estándar para registrar los tiempos para un juego entre 2 jugadores. Usted encuentra los tiempos de reflexión más usados programados bajo los números de opción 1 hasta el 22 inclusive. Además de eso Ud. puede combinar diferentes métodos fijando su preferencia personal bajo el número de opción 00.

Algunos métodos son conocidos, otros serán nuevos para Ud. Algunos de estos métodos se vienen usando ya desde hace mucho tiempo, otros son el resultado de las posibilidades que nos ofrece el uso de la electrónica.

Cada método tiene su propio encanto e influye la manera en que Ud. disfrute de su deporte. La partida relámpago con 5 minutos para cada persona se juega de otra manera que los 3 minutos de “Bronstein” o “Fischer” en que Ud. recibe 3 segundos de tiempo de reflexión adicional para cada jugada, pese a que el total del tiempo de reflexión apenas difiere.

Le aconsejamos experimentar libremente con los distintos métodos que el DGT XL le ofrece. Esto va a enriquecer su experiencia de su deporte favorito.

1. TIEMPO (Opciones 1 hasta 5 inclusive)

La manera más simple para asignar el tiempo. A ambos jugadores se les asigna solamente un período, dentro el cual ellos deberán hacer todas las operaciones.

2. TIEMPO seguido por la Guillotina (Opciones 6 y 7)

Se utiliza el primer período para efectuar un cierto número de jugadas que es determinado de antemano. El segundo período, la Guillotina, se emplea para finalizar la partida. 1 Período + la Guillotina funciona como el “Rapid y Blitz” con un comienzo tranquilo.

3. 2 x TIEMPO seguido por la Guillotina (Opción 8)

Para un comienzo del juego más tranquilo aún se puede jugar dos períodos antes de la Guillotina.

4. 3 x TIEMPO seguido por la Guillotina (Opción 9)

Poner un final tranquilo al juego también tiene sus ventajas. El reloj tradicional sencillo daba una y otra vez a los jugadores una hora más para realizar un cierto número de jugadas.

Una consecuencia de este método, que ha sido estándar en el ajedrez durante más de 50 años, es que las partidas a menudo no se podían terminar en una sesión.

La capacidad intensificada del juego de ajedrez electrónico y la información disponible en los bancos de datos de las partidas finales influyeron desde 1990 cada vez más el

resultado de una partida interrumpida.

La fiabilidad de la competencia entre los dos jugadores era cada vez más dudosa. De diferentes partes se proponían proyectos para finalizar partidas en una sesión, sin tener que recurrir a la Guillotina como instrumento de presión, porque esto también puede tener una influencia indeseable en el resultado final.

Los métodos “Bronstein delay” y “Fischer” resuelven ese dilema concediendo a los jugadores una cantidad de tiempo de reflexión para cada jugada.

Después de la introducción Game Timer Digital en 1994 la discusión sobre la aplicación de estos métodos se puso en marcha. Las conclusiones de esta discusión son incorporadas en el DGT XL.

5. “Fischer” - Blitz, Rapid y Slow (Opciones 10, 11 y 12)

Este método da a los jugadores desde de la primera jugada, sobre el tiempo de reflexión básico, tiempo adicional cada vez que se termina una jugada. Efectuando una jugada más rápidamente que el tiempo adicional aumenta el tiempo de reflexión.

¡Atención! Ajustando la palanca al comienzo de la partida, el DGT XL retiene que lado del reloj es blanco. Ud. puede ver esto en el visualizador con los iconos ● y ○ (Fig. 2 F). Esto tiene consecuencias para el momento en que el jugador sobrepasa por primera vez el tiempo de reflexión permitido. Si el negro es el primero que hace el fallo, el blanco obtiene una bonificación doble. El ajuste correcto de la palanca es importante en el “Fischer” y el “Fischer” Torneo.

6. “Fischer”- Torneo(Opción 13)

El método del “Fischer”-Torneo es el más complejo para regular el tiempo de reflexión. Encima del tiempo adicional para una jugada, un jugador obtiene otra vez una cantidad adicional de tiempo principal de reflexión después de haber cumplido una cantidad reglamentaria de jugadas.

Esta opción lleva incorporado un contador de jugadas, que cuenta el número de jugadas completas, es decir: el número de jugadas tanto las del blanco como las del negro. La asignación del nuevo tiempo de reflexión solamente ocurre en el momento exacto si el DGT XL es manejado con exactitud.

7. “Bronstein” Blitz, Rapid y Slow (Opciones 14, 15 y 16)

En el mundo del ajedrez IGM David Bronstein fue el primero que llegó con una propuesta para solucionar el problema del tiempo de reflexión limitado.

Su método funciona desde de la primera jugada. El tiempo principal de reflexión empieza a gastarse más tarde. Antes que el tiempo principal disminuya, el jugador tiene un tiempo fijo para efectuar una jugada. No es posible acumular el tiempo de reflexión jugando más rápido, como en “FIDE” y también en “Fischer”.

8. 2 x TIEMPO seguido por “Fischer” (Opciones 17 y 18)

Este método ofrece la posibilidad de comenzar una partida de una manera tradicional. El jugador debe terminar un cierto número de jugadas predeterminado en un tiempo anteriormente fijado. Jugando con el sistema “Fischer” en el último período, se evita que la falta de tiempo influya demasiado el resultado de la partida.

No se olvide de poner la palanca en la posición correcta al comienzo de la partida.

9. “GO” con el Byo-yomi canadiense (Opciones 19 y 20)

Este método es derivado del método del byo-yomi japonés original del juego GO. Cuando éste se lo jugaba con relojes tradicionales, era necesario la presencia de un cronometrador. Consumido el tiempo principal de reflexión, el jugador recibe 5 o 10 minutos adicionales para realizar un cierto número prefijado de jugadas, en general 10 o 15. Véase el capítulo “manejo” artículo 11.

10. Scrabble ® + Upcount (Opción 21)

En las partidas de Scrabble se debe jugar hasta el final, también cuando el tiempo de reflexión ha sido consumido. Cuanto más tiempo el jugador necesite para finalizar la partida tanto más puntos perderá.

En el ajuste manual (opción 00) se puede usar Upcount también como método independiente. En este caso siempre se empieza con los tiempos iniciales de 0 segundos en el reloj.

11. Reloj de Arena (Opción 22)

El tiempo de reflexión del jugador a quien le toca mover disminuye, pero a la vez aumenta el tiempo del adversario.

Esta manera de jugar es una alternativa fascinante para la jugada rápida tradicional.

12. Ajedrez por Internet (opción23)

En combinación con un tablero de ajedrez electrónico se puede emplear el DGT XL para jugar partidos ofrecidos por servicios de ajedrez por Internet.

Una vez activada la opción 23 el reloj acepta instrucciones de tiempo emitidas por el Server. Los detalles sobre esta función y la información sobre el software compatible se puede encontrar en www.dgtprojects.com

El Manejo

1. Las Pilas

El DGT XL funciona con 2 pilas del tipo penlight (AA). Recomendamos que se usen pilas alcalinas. El compartimento de pilas se encuentra debajo de la tapadera ‘clic’ en la parte de abajo del reloj.

Aconsejamos que se saque las pilas en caso de no usar el DGT XL durante mucho tiempo.



La indicación “BAT” (Fig. 2G) en el visualizador significa que las pilas están por agotarse y que se debe cambiarlas lo más pronto posible. En el momento en que aparezca la indicación queda todavía bastante energía para poder terminar la partida sin problemas.

Para controlar la condición de las pilas, véase parágrafo 9.


2. Poner en marcha el DGT XL

Se pone en marcha el DGT XL con el botón “ON/OFF” en la parte de abajo del reloj. Cuando Ud. quiere volver a ajustar el reloj después de una partida, se debe desconectarlo con el botón “ON/OFF”

3. Elección de números de opciones.

Después de poner en marcha el DGT XL, aparece en el visualizador el número con que Ud. ha jugado la vez anterior. Ud. puede cambiar el número pulsando el botón  o  (Fig. 1).


4. Activar el número de opción

Cuando aparece el número deseado en el visualizador, Ud. activa este número pulsando  (OK). Ahora el tiempo del comienzo de su juego aparece en el visualizador.


Lo que Ud. debe hacer si Ud. ha optado por el ajuste manual bajo el número 00, se explica más adelante en el capítulo 'Ajuste Manual'.

Para controlar el número de opción durante un partido, véase parágrafo 9

5. Buzzer



El DGT XL tiene instalados señales de sonido que indican el acercamiento y la transgresión del límite del tiempo. Ud. puede conectar o desconectar estos señales pulsando el botón  (SOUND) durante 3 segundos consecutivos (Fig. 2 E).

6. Comienzo del juego

Una vez activado el número de opción, Ud. empieza el transcurso del tiempo pulsando el botón  (RUN/PAUSE).


Pero antes de poner en marcha el reloj Ud. debe controlar si la palanca está levantada al lado del jugador que tiene que realizar la primera jugada. Esto es muy importante en los métodos como por ejemplo él de "Fischer" o "Bronstein". El reloj "reconoce" por la puntuación inicial quién juega con las fichas blancas y quién con las negras. Ud. puede ver en el visualizador qué lado ha comenzado con las blancas.


7. Indicación de colores

En el centro del visualizador del DGT XL los iconos  y  indican con qué color juega cada jugador (Fig. 2 F). Esto se ajusta poniendo la palanca en la posición correcta antes del comienzo del transcurso del tiempo. En todos los casos al comienzo de la partida la palanca estará levantada al lado del 'blanco'. El contador de jugadas instalado reacciona a esta posición.


Jugando "Fischer" en varios métodos en los cuales las transiciones del tiempo a un período siguiente dependen del número prefijado de jugadas. Es muy importante que la indicación de color esté correctamente ajustada. Si la indicación del color no está correctamente ajustada la rectificación del tiempo adicional por cada jugada quedará registrada equivocadamente en las transiciones de los períodos.

8. Interrupción del transcurso del tiempo

Si Ud. quiere parar el transcurso del tiempo durante una partida, pulse el botón  (RUN/PAUSE).



Para iniciar el transcurso del tiempo de nuevo, pulse el botón  otra vez.



9. Contador de jugadas, Control de opción, Control de las pilas


Durante la partida Ud. puede controlar el número de jugadas efectuadas pulsando el botón . Ud. ve el número de jugadas efectuadas hasta ese momento. Apretando el

botón MOVES durante 3 segundos consecutivos el número activo de opción es visible. Si un programa del usuario almacenado está activo, esto será indicado al comienzo por una P. Después de 3 segundos la condición de las pilas será visible en porcentaje, indicando la cifra 150 como condición normal. Durante estos chequeos el reloj sigue funcionando normalmente.





10. Correcciones del tiempo

Si durante una partida Ud. desea corregir los tiempos de juego, Ud. deberá parar el reloj con el botón  (RUN/PAUSE) y a continuación pulsar el botón  (ADJUST) durante 3 segundos hasta que la cifra al lado izquierdo empiece a encenderse y apagarse.


Ahora Ud. puede cambiar la cifra (la cantidad de horas del jugador izquierdo) pulsando  o .

Al aparecer en el visualizador la cifra deseada, pulse el botón  (OK) y la siguiente cifra empieza a encenderse y apagarse.


De esta manera Ud. puede cambiar: las horas, las decenas de minutos, los minutos, y después en la misma posición en el visualizador las decenas de segundos y los segundos. Así Ud. puede cambiar el tiempo del jugador izquierdo y a continuación el del jugador derecho.

Después de la corrección de los tiempos aparece en el visualizador el contador de las jugadas. Ud. puede corregirlo también con los botones  y . Al cambiar el contador de jugadas del jugador derecho los iconos de color  y  pueden cambiar también como consecuencia de los números de jugadas introducidos y de la posición de la palanca.

Ahora Ud. puede cambiar el número del período en más períodos programados o activos. En la programación del Torneo Fischer se deduce esto en su totalidad de los números de jugadas prefijados.

Cuando ya no se enciende o se apaga ninguna cifra, pulse el botón  (RUN/PAUSE) y el reloj continúa con los tiempos introducidos.


11. Byo-yomi canadiense




Cuando el método Byo-yomi está en la posición activa, el jugador cuyo reloj está en marcha puede cargar el tiempo de byo-yomi nuevamente pulsando el botón  (BACK) durante 3 segundos. Al aparecer esto en el visualizador el jugador tiene que comunicar el término de su turno.

12. Mensaje en el visualizador







En combinación con el tablero de ajedrez electrónico, el DGT XL puede visualizar mensajes; es decir: las jugadas del ordenador o jugadas erróneas, si es usado en combinación con programas de ajedrez. Para realizar esto se debe usar el board driver versión 1.10 o uno más nuevo (dgtebdl.dll) Este driver y la información adicional se puede obtener en www.dgtproject.com

13. Función de los botones

 **RETROCEDER** Presione este botón para retroceder una parte del paso o del número




 **GRABAR** (posiciones 1 a 5). Sostenga 3 segundos en la pausa:  escriba fijar a la memoria. Sostenga en la selección de opción:  carga que fija de memoria.

 – 1 valor o icono





-  **SONIDO** Sostenga 3 segundos para apagar (des.) y encender
 -  +1 valor o icono
 -  **MOVIMIENTOS** Presione para mirar el contador del movimiento
 -  **OK** Vaya al parámetro o al número siguiente
 -  **AJUSTE** Sostenga 3 segundos para corregir tiempo o movimientos contados
 -  **INITIO/PAUSA** Presione este botón para pausa o para pulsar de nuevo el cronómetro
- OFF / ON** para reajustar o para comenzar un nuevo juego usted tiene que enciender (con.) y apagar el reloj o
- Option 00:** Programas personales. Guarde los 5 programas personales máximos de 5 períodos máximos. Una mezcla libre de los sistemas de registros del tiempo (asignación principal, asignación adicional del tiempo, cantidad de movimientos)



El ajuste manual: opción 00

La opción 00 le ofrece al máximo la libertad de ajustar el DGT XL según su propia preferencia. Ud. puede escoger entre varios sistemas de registros de tiempo, introducir sus propias preferencias y asimismo combinar varios sistemas. Ud. puede almacenar en la memoria hasta 5 preferencias personales y hacerlas disponibles nuevamente.

Después de haber puesto en marcha el DGT XL Ud. elige Opción 00 pulsando el botón  o  hasta que aparezca 00 en el visualizador y Ud. la activa pulsando  .

1. Activar el ajuste de sus preferencias.

Para hacer disponible un ajuste de preferencia almacenado en la memoria, Ud. pulsa el botón Store durante algunos segundos, mientras un número de opción se enciende y se apaga. En el visualizador izquierdo aparece una  (LOAD) y con el botón  o  Ud. elige uno de los números almacenados (1 .. 5, Fig. 2 B). Con el botón  Ud. ratifica el número de su preferencia.

Pulsando el botón  (RUN/PAUSE) por un momento muy corto Ud. activa esta preferencia y pulsando por segunda vez el botón  Ud. pone en marcha el reloj para el comienzo del juego.




2. Hacer un ajuste manual.


En un ajuste manual se puede instalar 5 períodos consecutivos. En cada ajuste se puede en principio elegir para cada período un método básico (Time, Fischer, “Bronstein”Delay, Reloj de Arena, Acumulando, Byo-yomi) incluyendo los valores deseados para tiempos y número de jugadas.

Se puede almacenar un ajuste manual en la memoria.

Elija la opción 00

Al lado izquierdo se ve la cifra 1 indicando que se debe llenar el primer período (Fig. 2 B).

Seleccione un método de registro de tiempo pulsando  o  para llegar al método deseado (Fig. 2 C). Ratifique su elección con el botón .




Introduzca en el visualizador izquierdo el tiempo básico para el jugador izquierdo pulsando el botón + y/o - y ratifíquelo con OK. Es posible retroceder un solo plazo con el botón  (BACK). Se introduce sucesivamente: horas, decenas de minutos, algunos minutos, decenas de segundos, segundos. A continuación se hace lo mismo para el

jugador derecho.

Luego Ud. introduce en “Fischer” o Bronstein” Delay el tiempo adicional o el tiempo ‘delay’ para cada jugada en minutos y segundos. En “Fischer” tiene que introducir también el número de jugadas para el primer período.

En la opción “Fischer” el matiz siguiente es importante. Ud. puede elegir el momento en que empieza el período siguiente. Si Ud. introduce 00 como el número prescrito de jugadas, el período siguiente comienza tan pronto como haya caído la primera bandera. Si Ud. introduce un número entre 01 y 99, el período siguiente empieza tan pronto como el jugador haya cumplido individualmente este número de jugadas.






Programar una cantidad de jugadas sobre cero para un período de “Fischer” solamente tiene efecto si todos los períodos anteriores (en caso los hubiera) hayan sido programados como “Fischer” con jugadas sobre cero..

Si Ud. introduce solamente un período, pase con el botón  o  a END y ratifíquelo con .

Si Ud. quiere programar varios períodos, empiece a elegir para cada período el sistema de registro del tiempo que desea jugar y luego repite para cada período las instrucciones de arriba.

Al final del período último, pulse el botón END.

¡ Atención ¡: No se puede programar todas las sucesiones de métodos. Cuando según la lógica ciertos ajustes son imposibles, no se los puede seleccionar. Por ejemplo: si se selecciona un Upcount para el segundo período, no se puede programar un tercer período.
















Si quiere almacenar un tiempo que Ud. ha instalado, pulse algunos segundos el botón  (STORE). Ahora aparece en el visualizador izquierdo la letra  (Programar). Luego Ud. elige el número (1 hasta 5 inclusive) del almacenaje de la memoria pulsando  y/o  y lo ratifica con .

Pulsando  (RUN/PAUSE) Ud. puede comenzar el juego.

Dos ejemplos de la introducción de un programa. En nuestro Internetsite www.dgtprojects.com puede encontrar más ejemplos.

3. Sencillo































Ud. quiere jugar una partida con 15 minutos asignados al jugador izquierdo y 30 minutos para el jugador derecho quien es algo menos fuerte y Ud. quiere almacenar esto bajo el número 3 de la memoria.

- Elija el número de opción 00
- Ratifíquelo con 
- Elija el método TIME. Ratifíquelo con 
- Introduzca: 0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, .
- Elija el método END. Ratifíquelo con 
- Pulse algunos segundos el botón  (STORE)
- Elija almacenaje número 3. Ratifíquelo con 


4. Complejo

Ud. quiere jugar en 3 períodos; 40 jugadas en 1 hora y 30 minutos, luego 20 jugadas en 30 minutos y terminar con 10 minutos “Fischer” con 20 segundos adicionales para cada jugada. Ud. quiere almacenarlo bajo el número 5 de la memoria.

Elija el número de opción 00

- Ratifíquelo con 
- Elija el método **TIME**. Ratifíquelo con 
- Introduzca: 1, , 3, , 0, , 0, , 0, , 1, , 3, , 0, , 0, , 0, , 0, .
- Con esto el período 1 está completo
- Elija nuevamente el método **TIME**. Ratifíquelo con 
- Introduzca: 0, , 3, , 0, , 0, , 0, .
- Con esto el período 2 está completo
- Elija el método **FISCH**
- Introduzca: 0, , 1, , 0, , 0, , 0, , (= 10 minutos tiempo básico) 0, , 2, , 0,  (= 20 segundos adicionales para cada jugada) 0.
- Elija el método **END**. Ratifíquelo con 
- Pulse algunos segundos el botón  (STORE)
- Elija el número 5 en el almacenaje de la memoria
- Ratifíquelo con .

Руководство пользователя

Введение: системы контроля времени.....	40
1. TIME, режимы 1-5.....	40
2. TIME + “Гильотина”, режимы 6 и 7.....	40
3. 2 x TIME + “Гильотина”, режим 8.....	41
4. 3 x TIME + “Гильотина”, режим 9.....	41
5. “Фишер”- Блиц, Быстрая (Rapid) и Медленная (Slow) игра, режимы 10, 11 и 12.....	41
6. “Фишер” – Турнир, режим 13.....	41
7. “Бронштейн” (“Bronstein” Delay) Блиц, Быстрая (Rapid) и Медленная (Slow) игра, режимы 14, 15 и 16.....	42
8. 2 x TIME + “Фишер”, режимы 17 и 18.....	42
9. “Го” с канадским “Байоми” (Canadian Wyo-yomi), режимы 19 и 20.....	42
10. Scrabble® (“Эрудит”) + Urscout (штрафное время), режим 21.....	42
11. “Песочные часы”, режим 22.....	43
12. Шахматы по Интернету, режим 23.....	43
Эксплуатация.....	43
1. Батарейки.....	43
2. Запуск часов DGT XL.....	43
3. Выбор режима.....	43
4. Активирование режима.....	44
5. Звуковой сигнал 	44
6. Начало игры.....	44
7. Индикатор цвета фигур.....	44
8. Приостановление отсчёта времени.....	44
9. Счётчик ходов, проверка режима и состояния батареек.....	45
10. Поправка времени.....	45
11. Канадский “Байоми”.....	45
12. Дисплей текстов сообщения.....	46
13. Функции кнопок.....	46
“Ручная установка”: режим 00.....	46
1. Вызов индивидуальных установок.....	46
2. Создание индивидуальных установок.....	47
3. Простой пример.....	48
4. Сложный пример.....	48



Данный продукт фирмы DGT Projects отвечает требованиям электромагнитной совместимости EMC 89/336/ЕЕС



DIGITAL EXCELLENCE

Электронные шахматные часы DGT XL

Руководство по употреблению

Введение: системы контроля времени.

Время является неотъемлемой частью любого вида спорта, а тем более таких видов спорта, как шахматы, го, шогги и скрэбл (последняя выпускается в России под названием “Эрудит”).

Результат поединка между соперниками зависит не только от уровня силы игрока, но также и от количества времени, которое игрок может использовать для обдумывания своих ходов. Чем больше определённый вид спорта рассматривается как поединок, тем более важно ограничить количество времени, которое игрок имеет в своём распоряжении. Это ограничение должно подходить к характеру поединка в каждом виде спорта.

Электронные шахматные часы DGT XL предлагают 11 различных систем контроля времени для игры между двумя игроками.

Наиболее употребительными режимами времени являются режимы от 1 до 22, которые заранее запрограммированы в часах DGT XL. Наряду с этим вы можете комбинировать различные системы контроля времени: в режиме 00 Вам предоставляется возможность создать и сохранить в памяти часов индивидуальные установки.

Одни системы вам уже, наверное, известны, с другими Вы, возможно, не знакомы. Некоторые из этих систем уже давно находятся в употреблении, другие являются последствием новых возможностей, предоставляемых электроникой.

Каждая из систем контроля времени привлекательна сама по себе и несомненно оказывает влияние на Ваше восприятие игры. Традиционный 5^{ти} минутный блиц ощущается по-другому, чем система “Бронштейн” или “Фишер” с 3^{мя} минутами основного времени и добавлением 3^х секунд за каждый ход. И это несмотря на то, что разница между этими системами, что касается общего количества времени на обдумывание, очень незначительна.

Мы советуем Вам проэкспериментировать с различными системами контроля времени, которые предлагают Вам электронные шахматные часы DGT XL. Это только обогатит Ваше восприятие любимого вида спорта.

1. TIME, режимы 1-5

Самый простой способ контроля времени. У обоих игроков есть только один период, в течение которого они должны сделать все ходы.

2. TIME + “Гильотина”, режимы 6 и 7

Первый период используется для выполнения заранее установленного количества ходов. А второй период, “Гильотина”, используется, чтобы закончить игру. Эта система похожа на предыдущую, но с более спокойным началом.

“Гильотина” – время, добавленное для окончания игры без определения количества ходов.

3. 2 x TIME + “Гильотина”, режим 8

Для ещё более спокойного начала игры можно играть партию с двумя периодами, предшествующими “Гильотине”.

4. 3 x TIME + “Гильотина”, режим 9

Спокойное окончание игры тоже имеет свои преимущества. Простые традиционные часы давали игрокам повторяемый период в один час для выполнения определённого количества ходов.

Последствием этой системы, которая в шахматном спорте являлась стандартной в течение более 50^и лет, было то, что игра не всегда могла быть закончена за один заход. Возрастающая игровая мощь шахматных компьютеров и информация, доступная в эндшпильных базах данных, стали получать всё большее влияние на результат отложенных партий. Чистота единоборства между двумя игроками, всё более стала подвергаться сомнению.

С разных сторон были сделаны предложения завершать партии за один заход, не используя “Гильотину” как средство давления, ввиду того, что это также могло оказывать нежелательное влияние на результат игры. Системы “Бронштейн” и “Фишер” разрешают эту проблему, давая игрокам дополнительное время за каждый выполненный ход.

После появления электронных шахматных часов Digital Game Timer в 1994^{ом} году в шахматном мире развернулась дискуссия о применении этих систем контроля времени. Результаты этих споров отражены в модели DGT XL.

5. “Фишер”- Блиц, Быстрая (Rapid) и Медленная (Slow) игра, режимы 10, 11 и 12

В этой системе с самого начала партии игроки получают дополнительное к основному время за каждый выполненный ход. Выполнив ход быстрее установленного количества дополнительного времени, можно добиться увеличения времени на обдумывание.

Внимание: электронные шахматные часы DGT XL на основании положения рычага в начале партии “запоминают”, с какой стороны часов играют белыми, что на дисплее изображается значками ● и ○ (Fig. 2 F). Это имеет последствия в том случае, если игрок допустит первую просрочку времени. Если время просрочено чёрными, то белые получают двойной бонус времени.

Правильная установка рычага имеет важное значение в системах “Фишер” и “Фишер” – Турнир.

6. “Фишер” – Турнир, режим 13

Система “Фишер” – Турнир является самой сложной из всех, где регулируется время на обдумывание. Кроме дополнительного времени,

определённого за каждый ход, игрок получает также дополнительное количество основного времени на обдумывание. Это происходит после того, как сделано заранее определённое количество ходов.

В этом режиме действует счётчик, отсчитывающий количество полных ходов, то есть ходов, выполненных как белыми, так и чёрными. Присуждение дополнительного количества основного времени на обдумывание в предназначенный к этому момент произойдёт только в случае правильного обращения с часами DGT XL.

7. “Бронштейн” (“Bronstein” Delay) Блиц, Быстрая (Rapid) и Медленная (Slow) игра, режимы 14, 15 и 16

Впервые с предложением по проблеме ограниченного времени на обдумывание ходов выступил международный гросмейстер по шахматам Давид Ионович Бронштейн. Его система действует с первого хода. Основное время на обдумывание используется с некоторой отсрочкой. Перед тем, как оно начинает уменьшаться, на каждом ходу в распоряжении игрока имеется определённое (добавочное) время для выполнения хода. В отличие от системы “Фишер” здесь невозможно накапливать время на обдумывание, играя быстрее.

8. 2 x TIME + “Фишер”, режимы 17 и 18

Эта система позволяет начать партию традиционным образом. Игрок должен за заранее установленное время сделать определённое количество ходов. Применением в последнем периоде системы “Фишер” предотвращается чрезмерно большое влияние цейтнота на результат партии.

Позаботьтесь о том, чтобы в начале игры рычаг находился в правильном положении.

9. “Го” с канадским “Байоми” (Canadian Bu-yomi), режимы 19 и 20

Эта система происходит от японской системы “Байоми” в игре “Го”. Когда ещё играли с традиционными часами, при игре всегда должен был присутствовать хронометрист. После того, как основное время на обдумывание истекает, игрок получает 5 или 10 минут добавочного времени на заранее определённое количество ходов (обычно 10 или 15 ходов). См. раздел “Эксплуатация”, параграф 8.

10. Scrabble® (“Эрудит”) + Upcount (штрафное время), режим 21

Во время игры поединок доигрывается до конца даже в случае просрочки времени. Чем больше времени употреблено игроком после истечения установленного времени на обдумывание, тем больше у него вычитается очков.

В ручной установке (режим 00) “Urcount” может употребляться как самостоятельная система контроля времени. В таком случае отсчёт времени на часах всегда начинается с 0 секунд и идёт по нарастающей, обозначая таким образом штрафное время, за которое по окончании партии будут вычитаться очки.

11. “Песочные часы”, режим 22

Время на обдумывание у игрока постепенно уменьшается в то самое время, когда у соперника оно увеличивается. Этот способ игры является зрелищной альтернативой традиционному “блицу”.

12. Шахматы по Интернету, режим 23

Часы DGT XL могут употребляться в сочетании с электронной шахматной доской DGT для игры на игровых шахматных серверах. Они также могут употребляться для игры против шахматных программ, которые при этом контролируют время на часах. При использовании режима 23 часы на дисплее получают сообщения или инструкции о контроле времени от сервера. Подробнее об этой функции и о совместимом программном обеспечении - на сайте www.dgtprojects.com

Эксплуатация

1. Батарейки

Электронные шахматные часы DGT XL функционируют на двух батарейках 'AA'. Мы советуем Вам использовать щелочные батарейки. Отсек для батареек находится в нижней части корпуса часов.

При длительном перерыве в использовании часов DGT XL желательно удалить из них батарейки.

Если на дисплее появится индикация “BAT” (Fig. 2G), то батарейки почти сели, и Вам следует их как можно скорее заменить. В батарейках имеется в этот момент ещё достаточно энергии для того, чтобы Вы смогли доиграть партию.


Проверка состояния батареек - см. параграф 9.


2. Запуск часов DGT XL

Часы DGT XL включаются при помощи выключателя “ON/OFF”, находящегося в нижней части корпуса часов. Если Вы после сыгранной партии захотите изменить установки часов, то сначала Вам следует их выключить при помощи этого же выключателя.


3. Выбор режима

После того, как часы DGT XL включены, на дисплее появится номер последнего использованного режима.

Вы можете регулировать номер режима на дисплее, нажимая на  (+1)


или  (-1) (Fig. 1).

4. Активирование режима


После того, как желаемый номер режима появится на дисплее, Вы можете его активировать, нажав на . На дисплее теперь должен появиться соответствующий этому режиму контроль времени. Что нужно делать, если вы выберете режим 00 для ручной установки, объясняется в разделе “Ручная установка”.

Проверка номера режима - см. параграф 9.

5. Звуковой сигнал

В часы DGT XL встроен звуковой сигнал, который указывает приближение контроля времени или просрочку времени. Звуковой сигнал можно включать и выключать, удерживая кнопку SOUND  в течение 3^x секунд (Fig. 2 E).


6. Начало игры

После того, как номер режима активирован, Вы можете начать отсчёт времени, нажав на кнопку Run/Pause . Перед тем, как это сделать, позаботьтесь о том, чтобы рычаг находился в правильном положении. Рычаг должен быть приподнят со стороны игрока, начинающего партию. Это имеет особое значение в таких системах, как например “Фишер” или “Бронштейн”, где на основании начального положения часы “знают”, кто каким цветом играет. На дисплее Вы сможете увидеть, с какой стороны часов начали игру белые.

7. Индикатор цвета фигур

Посередине дисплея часов DGT XL можно видеть, кто какими фигурами играет при помощи значков ● и ○ (Fig. 2F). Это определяется правильной установкой рычага перед началом игры. Белые должны находиться с той стороны, где рычаг приподнят перед началом игры. Встроенный счётчик ходов реагирует на положение рычага. В системе “Фишер”, когда применяется более одного периода, правильная установка цвета фигур крайне важна, так как переход из одного периода в другой зависит от заранее определённого количества ходов. При неправильной установке добавление времени при каждом сделанном ходе после перехода из одного периода в другой будет ошибочным.

8. Приостановление отсчёта времени

Если во время игры Вы захотите приостановить отсчёт времени, нажмите на кнопку Run/Pause . Отсчёт времени можно возобновить, опять нажав на ту же самую кнопку.

Если на приостановленных часах нажат рычаг, то тем самым запускается процедура корректировки времени.

Прокорректированными могут быть основное время, номер хода или периода.

9. Счётчик ходов, проверка режима и состояния батареек

Во время партии можно проконтролировать количество сделанных ходов, нажав на кнопку Moves [?]. На дисплее Вы получите количество ходов, сделанное до нажатия кнопки. Если нажата кнопка Move, то через 3 секунды появится номер активного режима. Если активна одна из индивидуальных установок, то на первой позиции дисплея появится “Р”. Через 3 секунды после дополнительного нажатия Вы получите показатель состояния батареек. При показателе 100 или ниже на дисплее появится предупреждение, тогда Вам следует заменить батарейки. При показателе в примерно 85 часы функционировать больше не будут. Во время проверок часы будут нормально работать.

10. Поправка времени

Если Вы во время партии захотите поправить время, то Вам следует приостановить часы при помощи кнопки [⏸], а затем удерживать кнопку [⏸] в течение 3^x секунд, пока на дисплее левая цифра не начнёт мигать. Мигающую цифру, обозначающую количество часов левого игрока, Вы можете изменить, нажимая на [⊕] или [⊖]. Как только на дисплее появится желаемая цифра, нажмите на [▶], тогда начнёт мигать следующая цифра.

Подобным образом Вы сможете последовательно изменить часы, десятки минут, минуты, а затем на тех же самых позициях на дисплее – десятки секунд и секунды.

Сначала устанавливается время игрока слева, а затем – игрока, находящегося с правой стороны часов.

После установки времени на дисплее появляется счётчик ходов, который Вы также можете поправить при помощи кнопок [⊕] или [⊖]. Во время установки счётчика ходов правого игрока фигурки ● и ○, показывающие цвет фигур игроков, могут измениться, реагируя на введённое количество ходов и положение рычага.

Если число запрограммированных или активных периодов времени в выбранной системе превышают один, то Вы можете изменить номер периода. В системе “Фишер” установка периода полностью зависит от введенного количества ходов.

Когда цифры на дисплее перестанут мигать, Вы можете запустить часы при помощи кнопки [⏸] (Run/Pause). При этом часы возобновят свою работу с новыми установками.

11. Канадский “Байоми”

Когда активирована система “Байоми”, для игрока, чьи часы в тот момент идут, возможно сызнова зарядить время “Байоми”, удерживая кнопку [⏸] на 3 секунду. После того, как на дисплее появится условленное время “Байоми”, игрок должен пропустить свой очередной ход.

12. Дисплей текстов сообщения

В сочетании с электронной шахматной доской DGT на дисплее часов DGT XL могут появляться тексты сообщений. Например, во время употребления часов для игры против шахматных программ они будут показывать ходы компьютера, а также информировать о ходах, сделанных не по правилам игры. В режиме 23 компьютер полностью заведует установкой времени часов. Для дальнейшей информации см. параграф 12 “Шахматы по Интернету”.

13. Функции кнопок

- ◀ **BACK** одно действие или цифра назад
- Ⓢ **STORE** (места в памяти от 1 до 5). Нажать: (P) для фиксирования установки в памяти. Нажать: (L) для вызова установки из памяти.
- ▣ -1 кнопка уменьшения
- Ⓜ **SOUND** Держать 3 сек. для включения или выключения звука
- ⊕ +1 кнопка увеличения
- ? **MOVES** Нажать: счётчик ходов
- ▶ **OK** одно действие или цифра вперёд
- ⓐ **ADJUST** Держать 3 сек.: корректировка времени или счётчика ходов
- ⓐ **Run/Pause** Включение обратного отсчёта и паузы в нём

OFF Выключение

ON Включение

Режим 00: Ручная установка для сохранения максимум 5и различных индивидуальных установок, каждая из которых состоит из максимум 5и последовательных периодов Произвольное комбинирование различных систем контроля времени (основное время, дополнительное время, количество ходов)

“Ручная установка”: режим 00

Режим 00 предлагает Вам максимальную свободу для того, чтобы на часах DGT XL сделать установки, наиболее подходящие для Вас. Вы можете выбирать из различных систем контроля времени, вводить предпочитаемый Вами режим времени, а также комбинировать различные системы. Вы даже можете сохранить 5 индивидуальных установок в памяти часов, и вызвать их, когда Вам это понадобится.

После того, как Вы включили часы DGT XL, выберите при помощи кнопок ⊕ или ▣ режим 00 и подтвердите Ваш выбор кнопкой ▶.

1. Вызов индивидуальных установок

Для того, чтобы вызвать ранее сохранённые индивидуальные установки из памяти часов, следует при мигающем номере режима на дисплее нажать на кнопку Ⓢ (Store) и удерживать её в течение 3^x секунд. На левом

дисплее должен появиться символ \perp (Load) и Вы можете теперь при помощи кнопок \oplus или \ominus выбрать одно из пяти мест в памяти (1 .. 5, Fig. 2 B). Подтвердите теперь Ваш выбор при помощи кнопки \blacktriangleright . Нажав на кнопку \odot в течение короткого времени, Вы сможете активировать Ваш выбор, а нажимая на кнопку \odot во второй раз, Вы запускаете часы для начала игры.

2. Создание индивидуальных установок

В “Ручной установке” Вам даётся возможность установить до 5^и последовательных периодов. Причём для каждого из этих периодов Вы можете выбрать одну из основных систем контроля времени (“TIME”, “Фишер”, “Бронштейн”, “Песочные часы”, “Upcount”, “Байоми”), определяя желаемое количество времени и ходов.

После того, как индивидуальные установки введены, их можно сохранить. Выберите режим 00.

Слева появится цифра 1, которая обозначает, что сейчас следует ввести 1^й период (Fig. 2 B). Выберите желаемую систему контроля времени, нажимая на кнопку \oplus или \ominus (Fig. 2 C). Подтвердите Ваш выбор при помощи кнопки \blacktriangleright .

Заполните на левом дисплее основное время для игрока слева.

Используйте для этого \oplus или \ominus и подтвердите при помощи \blacktriangleright . В случае необходимости Вы можете возвратиться на 1 шаг назад при помощи \blacktriangleleft .

Затем Вы должны последовательно ввести количество часов, десятков минут, минут, десятков секунд и секунд. Та же самая процедура повторяется на правом дисплее для игрока справа.

В системе “Фишер” Вы должны после этого ввести дополнительное время за каждый ход, а в системе “Бронштейн” - время на отсрочку основного времени на обдумывание, в обоих случаях минуты и секунды. В системе “Фишер” Вы должны ввести и количество ходов для первого периода.

Для системы “Фишер” важен следующий нюанс: в этой системе Вы можете определить, когда начинается следующий период. Если количество ходов, которое Вы ввели, равно 00, то следующий период начнётся, как только будет зафиксирована первая просрочка времени. А если Вы введёте количество ходов от 1 до 99, то следующий период начнётся при достижении игроками зафиксированного Вами количества ходов.

В системе “Фишер” установка количества ходов в периоде, превышающим 0, имеет смысл только тогда, когда все предыдущие периоды системы “Фишер” также были запрограммированы с количеством ходов, превышающим 0.

Если вы пожелаете установить только 1 период, то при помощи кнопок \oplus или \ominus дойдите до индикации END и подтвердите Ваш выбор, нажав на \blacktriangleright .

А если вы захотите установить более 1^{го} периода, то для каждого периода выбирайте сначала желаемую систему контроля времени, а затем проводите каждый раз вышеупомянутую процедуру.

После последнего зафиксированного Вами периода Вы завершаете

программирование, дойдя до индикации **END**.

Заметьте: не все системы могут быть запрограммированы произвольно одна за другой. Когда определённые установки логически невозможны, то их и будет невозможно выбрать. Если, например, “Urcount” избран, как второй период, то программирование третьего периода будет невозможным.

Если Вы захотите сохранить установленное Вами время, удерживайте кнопку **S** в течение 3^x секунд. На левом дисплее теперь появится индикация **P** (программирование). Затем при помощи кнопки **+** или **-** Вы должны выбрать позицию в памяти часов (1 до 5) и подтвердить кнопкой **▶**.

При помощи кнопки **⏻** Вы можете начать партию.

Теперь следуют два примера программирования индивидуальных установок. На нашем сайте www.dgtprojects.com Вы сможете найти ещё больше примеров.

3. Простой пример

Вы собираетесь играть партию со следующим режимом: 15 минут для левого игрока, 30 минут для правого (который играет послабее). Вы хотите сохранить этот режим в позиции номер 3 памяти часов.

















- Выберите режим 00
- Подтвердите это, нажав на **▶**
- Выберите систему контроля времени **TIME**
- Подтвердите это, нажав на **▶**
- Введите: 1, **▶**, 3, **▶**, 0, **▶**, 0, **▶**, 0, **▶**, 1, **▶**, 3, **▶**, 0, **▶**, 0, **▶**, 0, **▶**
- Дойдите до индикации **END**
- Подтвердите это, нажав на **▶**
- В течение 3^x секунд удерживайте **S**
- Выберите позицию номер 3 в памяти часов
- Подтвердите это, нажав на **▶**

4. Сложный пример

Вы собираетесь играть партию со следующим режимом: 1^{ый} период – 40 ходов за полтора часа; 2^{ой} период – 20 ходов за полчаса; 3^{ий} период – “Фишер”, 10 минут основного времени и 20 секунд за каждый сделанный ход.

Вы хотите сохранить этот режим в позиции номер 5 памяти часов.

- Выберите режим 00
- Подтвердите это, нажав на **▶**
- Выберите систему контроля времени **TIME**
- Подтвердите это, нажав на **▶**
- Введите: 1, **▶**, 3, **▶**, 0, **▶**, 0, **▶**, 0, **▶**, 1, **▶**, 3, **▶**, 0, **▶**, 0, **▶**, 0, **▶**
- Этим завершается установка 1^{го} периода.

- Снова выберите систему контроля времени **TIME**
- Подтвердите это, нажав на 
- Введите: 0, , 3, , 0, , 0, , 0, 
- Этим завершается установка 2^{го} периода.
- Выберите систему контроля времени “Фишер” (**FISCH**)
- Введите: 0, , 1, , 0, , 0, , 0, , (= 10 минут основного времени) 0, , 2, 
- Дойдите до индикации **END**
- Подтвердите это, нажав на 
- Нажмите и удерживайте в течение 3^x секунд кнопку 
- Выберите позицию номер 5 в памяти часов
- Подтвердите это, нажав на 

Handleiding DGT XL

Inleiding: De tijdmeetsystemen.....	51
1. TIME (Opties 1 t/m 5)	51
2. TIME gevolgd door Guillotine (Opties 6 en 7)	51
3. 2 x TIME gevolgd door Guillotine (Optie 8)	51
4. 3 x TIME gevolgd door Guillotine (Optie 9)	51
5. "Fischer"- Blitz, Rapid en Slow (Opties 10, 11 en 12)	52
6. "Fischer"-Tournament (Opties 13).....	52
7. "Bronstein" Blitz, Rapid en Slow (Opties 14, 15 en 16)	52
8. 2 x TIME gevolgd door "Fischer" (Opties 17 en 18)	52
9. "GO" met Canadees Byo-yomi (Opties 19 en 20)	52
10. Scrabble® + Upcount (Optie 21)	53
11. Zandloper (Optie 22)	53
12. Internet Schaken (Optie 23).....	53
Bediening	53
1. Batterijen	53
2. Inschakelen van de DGT XL.....	53
3. Optienummer keuze.....	53
4. Optienummer activeren	54
5. Buzzer.....	54
6. Het spel beginnen.....	54
7. Kleurindicatie.....	54
8. Stilzetten van de tijdafloop.....	54
9. Zettenteller, Optienummercontrole, Batterijconditie	54
10. Tijdcorrecties.....	55
11. Berichtenweergave	55
12. Functie van de knoppen	55
Handmatige instelling: Optie 00.....	56
1. Oproepen van een voorkeursinstelling	56
2. Een handmatige instelling maken.....	56
3. Eenvoudig	57
4. Complex	57



Dit product van DGT Projects voldoet aan de voorschriften voor elektromagnetische compatibiliteit EMC 89/336/EEC



DIGITAL EXCELLENCE

Inleiding: De tijdmeetsystemen.

Tijd is een onderdeel van elke sport, zeker van sporten zoals schaken, Go, dammen, shogi en scrabble. De krachtmeting tussen de spelers wordt niet alleen bepaald door het prestatieniveau van de speler, maar ook door de tijd die de speler nodig heeft om tot dat niveau te komen. Hoe meer een sport als krachtmeting gezien wordt, hoe belangrijker het is om de tijd die een speler heeft om tot een handeling te komen te beperken. Dit moet gebeuren op een manier die zo goed mogelijk aansluit bij de aard van de wedstrijd en de aard van de sport die bedreven wordt.

De DGT XL biedt 11 verschillende standaard methodes om tijden voor een spel tussen 2 spelers te registreren. De meest gebruikelijke bedenktijden vind u onder de optienummers 1 tot en met 22 voorgeprogrammeerd. Daarnaast kunt u verschillende methodes combineren door onder optienummer 00 uw persoonlijke voorkeur vast te leggen.

Enkele methodes zult u kennen, andere zullen voor u nieuw zijn. Enkele van deze methodes worden al lange tijd gebruikt, andere zijn een uitvloeisel van de mogelijkheden die nu door het gebruik van elektronica beschikbaar zijn.

Elke methode heeft zijn eigen charme en heeft invloed op de manier waarop u uw sport beleeft. Het traditionele vloggertje met 5 minuten per persoon speelt anders dan 3 minuten "Bronstein" of "Fischer" waarbij u voor elke zet 3 seconden extra bedenktijd krijgt, hoewel de totale bedenktijd voor een partij nauwelijks verschilt.

Wij raden u aan om vrijuit te experimenteren met de verschillende methodes die de DGT XL u biedt. Het zal uw beleving van uw favoriete sport verrijken.

1. TIME (Opties 1 t/m 5)

De eenvoudigste manier om tijd toe te wijzen. Beide spelers krijgen één periode toegewezen, waarbinnen ze alle handelingen moeten verrichten.

2. TIME gevolgd door Guillotine (Opties 6 en 7)

De eerste periode wordt gebruikt om een van te voren bepaald aantal zetten uit te voeren. De tweede periode, de Guillotine, is dan bedoeld om het spel af te maken. 1 Periode + Guillotine periode functioneert als "Rapid en Blitz" met een rustige start.

3. 2 x TIME gevolgd door Guillotine (Optie 8)

Voor een nog rustiger start van het spel kunnen voor de Guillotine twee periodes worden gespeeld.

4. 3 x TIME gevolgd door Guillotine (Optie 9)

Ook een rustig einde aan een spel heeft zijn voordelen. De eenvoudige traditionele klok gaf de spelers telkens weer één uur om een volgend aantal zetten uit te voeren. Een gevolg van deze methode, die meer dan 50 jaar de standaard is geweest in de schaaksport, is dat partijen vaak niet in één zitting beslist konden worden.

De toegenomen speelsterkte van schaakcomputers en de informatie aanwezig in eindspel_databases kregen vanaf 1990 een steeds grotere invloed op de uitslag van een afgebroken partij.

De zuiverheid van de krachtmeting tussen de beide spelers kwam steeds meer in de verdrinking.

Van verschillende kanten zijn voorstellen gedaan om partijen in één zitting te kunnen

beëindigen, zonder terug te vallen op de Guillotine als machtsmiddel, omdat ook dit een ongewenste invloed op het eindresultaat kan hebben.

De methodes "Bronstein delay" en "Fischer" lossen het dilemma op door de spelers voor per zet een hoeveelheid bedenktijd toe te kennen.

Na de invoering van de Digital Game Timer in 1994 is de discussie over de toepassing van deze methodes goed op gang gekomen. De uitkomsten van deze discussie in de schaakwereld zijn verwerkt in de DGT XL.

5. "Fischer"- Blitz, Rapid en Slow (Opties 10, 11 en 12)

Deze methode geeft de spelers naast een basisbedenktijd vanaf de allereerste zet extra tijd iedere keer als een zet voltooid wordt. Door sneller te zetten dan de extra tijd per zet loopt de bedenktijd op.

Let op: De DGT XL onthoudt, door de instelling van de hefboom aan het begin van de partij, welke kant van het de klok wit is. U kunt dit zien in het display met de iconen ● en ○. Dit heeft gevolgen voor het moment dat een speler voor de eerste keer de toegestane bedenktijd overschrijdt. Als zwart het eerst door de vlag gaat krijgt wit een dubbele bonus. De juiste instelling van de hefboom is van belang in de "Fischer" en "Fischer" Tournament.

6. "Fischer"-Tournament (Opties 13)

De "Fischer"-Tournament methode is de meest complexe om de bedenktijd te reguleren. Behalve de extra tijd voor een zet, krijgt een speler ook weer een extra hoeveelheid hoofdbedenktijd nadat een voorgeschreven hoeveelheid zetten voltooid is.

In deze optie is dus een zettenteller ingebouwd. Deze telt het aantal volledige zetten, dus het aantal zetten dat zowel door wit als door zwart gespeeld is. De toekenning van nieuwe bedenktijd gebeurt alleen op het juiste moment als de DGT XL zorgvuldig bediend wordt.

7. "Bronstein" Blitz, Rapid en Slow (Opties 14, 15 en 16)

Het oudste voorstel uit de schaakwereld om het probleem van de beperkte bedenktijd op te lossen is afkomstig van IGM David Bronstein.

Zijn methode werkt vanaf de eerste zet. De hoofdbedenktijd wordt met vertraging aangesproken. Voordat de hoofdbedenktijd terugloopt, heeft de speler een vaste hoeveelheid tijd om een zet te doen. Het is niet mogelijk om de bedenktijd op te laten lopen door snel te spelen, zoals bij "FIDE" en ook bij "Fischer".

8. 2 x TIME gevolgd door "Fischer" (Opties 17 en 18)


Deze methode laat de partij op een traditionele manier beginnen, de speler moet binnen een vooraf bepaalde tijd een vooraf bepaald aantal zetten voltooien. Door de laatste periode met het "Fischer"-systeem te spelen, wordt voorkomen dat tijdnood de uitslag van een partij te veel beïnvloed.

Zorg dat de hefboom bij partijbegin in de juiste stand staat.

9. "GO" met Canadees Byo-yomi (Opties 19 en 20)

Deze methode is afgeleid van de oorspronkelijke Japanse byo-yomi methode van het GO spel. Toen nog gespeeld werd met traditionele klokken, was hierbij altijd een tijdwaarnemer met een stopwatch nodig. De speler krijgt na afloop van de basis

bedenktijd 5 of 10 minuten nieuwe bedenktijd om een vooraf bepaalde vaste hoeveelheid zetten, meestal 10 of 15, uit te voeren.

Wanneer de Byo-yomi methode actief is kan voor de speler wiens klok loopt de byo-yomi tijd weer geladen worden door de BACK toets  3 seconden in te drukken. Nadat deze tijd in het display is verschenen dient de speler zijn beurt af te melden.

10. Scrabble® + Upcount (Optie 21)

Bij Scrabble® wedstrijden moet een spel tot het eind worden uitgespeeld, ook als de toegestane bedenktijd overschreden wordt. Hoe meer tijd een speler gebruikt na afloop van de toegestane tijd, hoe meer punten afgetrokken worden.

In de handmatige instelling (optie 00) kan Upcount ook als zelfstandige methode gebruikt worden. Er wordt dan altijd begonnen met aanvangstijden van 0 seconden op de klok.

11. Zandloper (Optie 22)

De bedenktijd van de speler aan zet neemt af, maar gelijktijdig neemt de tijd van de tegenstander toe.

Deze manier van spelen is een spannend alternatief voor het traditionele vluggertje.

12. Internet Schaken (Optie 23)

Indien de DGT XL verbonden is met een DGT Elektronisch Schaakbord kan de tijdregistratie en het display van de klok volledig bestuurd worden vanuit de aangesloten computer. Dit geeft de mogelijkheid om met bord en klok te schaken over Internet Schaakservers. Hiertoe dient optie 23 geselecteerd te worden. Voor verdere informatie over deze functie en compatibele software, zie de website www.dgtprojects.com

Bediening

1. Batterijen

De DGT XL werkt op 2 penlight (AA) batterijen. Wij adviseren alkaline batterijen te gebruiken. De batterijhouder bevindt zich onder het klikdeksel aan de onderzijde van de klok.

Het is raadzaam de batterijen te verwijderen als u de DGT XL over een langere periode niet gebruikt.

Als in het display de aanduiding "BAT" (Fig. 2G) verschijnt zijn de batterijen bijna leeg en moeten zo spoedig mogelijk vervangen worden. Er is op dat moment nog ruim voldoende energie om uw partij zonder onderbreking te beëindigen.

In paragraaf 9 is beschreven hoe de conditie van de batterijen opgevraagd kan worden.

2. Inschakelen van de DGT XL

De DGT XL wordt ingeschakeld met de "ON/OFF" schakelaar aan de onderzijde van de klok. Indien u na een partij opnieuw de klok wil instellen dient u de klok eerst uit te schakelen met de ON/OFF schakelaar.


3. Optienummer keuze

Nadat u de DGT XL ingeschakeld hebt, verschijnt in het display het nummer waarmee

u het laatst gespeeld hebt.

U kunt het nummer in display veranderen door  (+1) of  (-1) in te drukken (Fig. 1).



4. Optienummer activeren

Als het gewenste optienummer in het display staat, activeert u dit nummer door  (OK) in te drukken. In het display verschijnt nu de aanvangstijd voor uw spel.


Wat u moet doen als u voor een handmatige instelling, onder optienummer 00, gekozen heeft wordt in het hoofdstuk Handmatige Instelling besproken.

In paragraaf 9 wordt beschreven hoe het gekozen optienummer tijdens een partij gecontroleerd kan worden.

5. Buzzer

De DGT XL heeft in ingebouw geluidssignaal, die het naderen en de overschrijding van de tijdslimiet aangeeft. U kunt de buzzer aan- of uitschakelen door de toets  (Sound) 3 seconden ingedrukt te houden. Het symbool  in het display (Fig. 2 E) geeft aan dat het geluidssignaal is ingeschakeld.



6. Het spel beginnen

Nadat het optienummer is geactiveerd, start u de tijdafloop door de Run/Pause toets  in te drukken.

Voordat u de klok start door deze toets in te drukken moet u zorgen dat de hefboom omhoog staat aan de kant van de speler die als eerste een zet moet uitvoeren. Dit is van speciaal belang bij de methodes als b.v. "Fischer" of "Bronstein", waar de klok door de beginstand van de hefboom "weet" wie met wit en wie met zwart speelt.


U ziet in het display welke kant met wit begonnen is.

7. Kleurindicatie

Midden op het display van de DGT XL staat aangegeven welke speler met welke kleur speelt door de iconen  en  (Fig. 2 F). Dit wordt ingesteld door voorafgaand aan het starten van de tijdafloop de hefboom in de juiste positie te stellen. In alle gevallen is "wit" de kant waar de hefboom bij het spelbegin naar boven staat. De ingebouwde zettenteller reageert op deze positie.

Bij het spelen van "Fischer" in meerdere perioden waarbij de tijdsovergangen naar een volgende periode afhankelijk zijn van een vooringesteld aantal zetten is het uiterst belangrijk dat de kleurindicatie goed is ingesteld, daar anders de bijtelling van de extra tijd per zet foutief verloopt bij de periodeovergangen.



8. Stilzetten van de tijdafloop

Mocht u tijdens het spel de tijdafloop willen stilzetten dan drukt u op . U kunt de tijdafloop opnieuw laten beginnen door deze toets nogmaals in te drukken.

Indien de hefboom omgezet wordt, terwijl de klok is stilgezet, wordt de procedure voor tijdcorrectie gestart. De bedenktijden, zettentellers en/of periodenummers kunnen dan gecontroleerd en/of aangepast worden.




9. Zettenteller, Optienummercontrole, Batterijconditie




Tijdens de partij kunt u het aantal gespeelde zetten controleren door op de toets (Moves) te drukken. U ziet het aantal zetten dat tot dat moment gespeeld zijn.

Indien de toets  ingedrukt gehouden wordt, verschijnt na 3 seconden het gekozen optienummer. Als een van de opgeslagen geprogrammeerde instellingen actief is, wordt dit aangeduid met een  voor het nummer van de opslagplaats (1..5).

Opnieuw na 3 seconden wordt de conditie van de batterijen getoont, middels een getal. Indien dit getal 100 of lager is, wordt de batterijindicatie **BAT** in display weergegeven, en dienen de batterijen vervangen te worden. Bij een waarde van ongeveer 85 stopt de klok met functioneren. Tijdens deze controles loopt de klok gewoon door.





10. Tijdcorrecties

Mocht u tijdens de partij een correctie op de gespeelde tijden willen maken, dan moet u de klok stilzetten met  en vervolgens de   (Adjust) toets 3 seconden ingedrukt houden totdat het cijfer links gaat knipperen.


U kunt het knipperende cijfer (de hoeveelheid uren van de linker speler) veranderen door op  of  te drukken. Zodra in het display het door u gewenste cijfer verschijnt, druk u op  en het volgende cijfer gaat knipperen.

Zo kunt u achtereenvolgens veranderen: Uren, tiental minuten, minuten, en dan op dezelfde positie in display de tientallen seconden en seconden.

Eerst kunt u de tijd van de linker speler wijzigen en daarna die van de rechter speler.

Na de aanpassing van de tijden, verschijnt de zettenteller in het display. Ook deze kunt u met de  en de  toetsen corrigeren. Tijdens het wijzigen van de zettenteller van de rechter speler kunnen ook de spelerskleur-ikonen  en  veranderen, als een logisch gevolg van de ingevoerde zettenaantallen en de stand van de hefboom.

Bij meer geprogrammeerde of actieve perioden kan nu het periodenummer gewijzigd worden. Bij Fischer Tournament programmering wordt deze geheel afgeleid van de ingevoerde zettenaantallen.




Als er geen cijfer meer knippert start u de klok met . De klok gaat verder met de ingevoerde tijden.

11. Berichtenweergave

De DGT XL heeft de mogelijkheid om berichten op het display te tonen, tijdens gewoon gebruik. Deze functie werkt in combinatie met het DGT Elektronisch Schaakbord, die aan een computer is aangesloten. Wanneer de combinatie gebruikt wordt om tegen een schaakprogramma te spelen of over een schaakserver kunnen de tegenzetten op het display van de DGT XL afgebeeld worden. Deze functie werkt over alle gekozen opties. In Optie 23 zijn nog extra mogelijkheden. Zie Tijdmeetsystemen paragraaf 12. Voor compatibele programma's, zie www.dgtprojects.com

12. Functie van de knoppen





 **TERUG** een stap of cijfer terug

 **OPSLAAN** (store) (Posities 1 tot 5). Na handmatig programmeren of optiekeuze kan de geprogrammeerde methode in de opslag weggeschreven worden door de knop 3 seconde ingedrukt te houden (). Na 3 seconden indrukken bij optiekeuze kan een instelling uit de opslag geladen worden ().

  – 1 Cijfer of ikoon veranderen

 **GELUID** Drie Seconde drukken om zoemer in- en uit te schakelen.

 **+1** Cijfer of ikoon veranderen

-  **ZETTEN** indrukken: zettentellers worden getoond
-  **OK** een stap of cijfer verder
-  **CORRECTIE** (Adjust) Drie seconden vasthouden bij gestopte klok voor tijd- en zettentellercorrectie
-  **START/STOP** Starten, stilzetten en herstarten van de klok




OFF UIT

ON AAN Ook voor nieuwe partij: eerst uit en aanschakelen






Option 00: Handmatige programmering. Vrij samen te stellen opeenvolging tot 5 perioden (hoofdbedenktijd, extra tijd, zettenaantal). 5 Eigen programmeringen kunnen opgeslagen worden.



Handmatige instelling: Optie 00

Optie 00 biedt u maximale vrijheid om de DGT XL in te stellen naar uw eigen voorkeuren. U kunt kiezen uit de verschillende tijdregistratie systemen, uw eigen voorkeurstijden invoeren en ook verschillende systemen combineren. U kunt maar liefst 5 persoonlijke voorkeuren permanent opslaan en weer oproepen.

Als u de DGT XL opstart selecteert u met behulp van  en  Optie 00 en activeert deze met .

1. Oproepen van een voorkeursinstelling

Om een reeds eerder opgeslagen voorkeursinstelling op te roepen houdt u bij een knipperend optienummer de Store toets  enkele seconden ingedrukt. In het linker display verschijnt een  (Load) en met  en  selecteert u één van de nummers van de opslagplaats (1 t/m 5, zie Fig. 2 B). Met  bevestigt u uw keuze.

Door  kort in te drukken activeert u deze keuze en door een tweede maal  in te drukken start u de klok voor het begin van de partij.

2. Een handmatige instelling maken




In een handmatige instelling zijn tot 5 opeenvolgende perioden in te stellen waarbij in principe voor elke periode een basismethode (Time, Fischer, “Bronstein” Delay, Zandloper, Oplopend, Byo-yomi) gekozen kan worden met de daarbij gewenste waarden voor tijden en zettenaantal.

Een handmatige instelling kan na invoer opgeslagen worden.

Kies Optie 00.

Links ziet u een 1 ter aanduiding dat u nu de eerste periode in dient te vullen (Fig. 2 B).

Selecteer een tijdsregistratiemethode (Fig. 2 C) door met  en  naar de gewenste methode te gaan. Bevestig uw keuze met .

Vul op het linker display de basistijd voor de linker speler in. Gebruik hiervoor  en/of  en bevestig met .




U vult achtereenvolgens in: Uren, tientallen minuten, enkele minuten, tientallen

seconden, seconden. Doe vervolgens hetzelfde met het display voor de rechter speler.

Bij “Fischer” of “Bronstein” Delay, vult u vervolgens de extra tijd per zet in of de delay tijd per zet in in minuten en seconden. Bij “Fischer” moet u daarna ook nog het aantal zetten voor de eerste periode invullen.

Bij “Fischer” is het volgende belangrijk: U kunt kiezen wanneer bij “Fischer” de volgende periode begint. Als u als voorgeschreven zettenaantal 00 invult, begint de volgende periode zodra de eerste vlag gevallen is. Als u een getal tussen 01 en 99 invult, dan begint de volgende periode zodra de speler individueel dit aantal zetten heeft voltooid.






NB: het programmeren van een zettenaantal groter dan 0 heeft alleen effect indien voor alle voorafgaande periodes ook een zettenaantal groter dan 0 ingeprogrammeerd is.

Als u slechts één periode in wilt vullen, ga dan met  en/of  naar **END** en bevestig dit met .

Wilt u meerdere periodes programmeren, kiest dan voor iedere periode eerst weer het tijdregistratiesysteem dat u wilt spelen en vervolgens doorloopt u per periode het ritueel zoals hierboven ingevuld.

Na de laatste periode die u in wilt vullen, eindigt u met **END**.

*Let op: Niet alle opeenvolgingen van methoden kunnen geprogrammeerd worden. Wanneer logischerwijs bepaalde instellingen onmogelijk zijn, kunnen deze ook niet geselecteerd worden. Wanneer bijvoorbeeld als tweede periode een **UPCOUNT** geselecteerd is, kan daarna niet meer een derde periode geprogrammeerd worden.*

Wilt u de door u ingestelde tijd opslaan, druk dan nu enkele seconden op . Op het linker display verschijnt nu een  (Program). U kiest vervolgens met  en/of  het nummer (1 t/m 5) van de opslagplaats en bevestigt dit door .




Met  kunt u de partij starten.

Hieronder vindt u twee voorbeelden van het invullen van een programma. Op onze internetsite, www.dgtprojects.com, vind u nog meer voorbeelden.

3. Eenvoudig

U wilt een partij spelen met 15 minuten voor de linker speler en 30 minuten voor de (iets zwakkere) rechter speler en u wilt dit opslaan op plaats nummer 3.






Ga naar optienummer 00. Bevestig met . Ga naar methode **TIME**. Bevestig met . Vul in: 0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, .







Ga naar methode **END**, bevestig met . Druk enkele seconden op  en ga naar opslagplaat nummer 3. Bevestig met .

4. Complex

U wilt spelen in 3 periodes. 40 zetten in 1 uur 30 minuten, vervolgens 20 zetten in 30 minuten en eindigen met 10 minuten “Fischer” met 20 seconden extra voor elke zet. Dit wilt u opslaan op opslagplaats nummer 5.

Houd er rekening mee dat alleen aantallen zetten ingevoerd kunnen worden wanneer de eerste periode een Fischer tempo heeft, in dit voorbeeld kan dat dus niet.

- Ga naar optienummer 00. ( of ) Bevestig met .
- Kies methode **TIME** ( of ) en bevestig
- Stel de tijd in voor de linker speler als volgt: 1:30.00 (de secondes verschijnen na het bevestigen van de minuten)
- Stel de tijd voor de rechter speler op de zelfde manier in op 1:30.00.
- Dit voltooit periode 1.
- Kies opnieuw methode **TIME**. En bevestig.
-

- De tijden voor de linker en rechter speler worden nu gelijktijdig op 0:30.00 gezet
- Dit voltooit periode 2.
- Kies de methode **FISCH** en bevestig
- Stel de tijd in op 0:10.00 (10 minuten standaard tijd)
- Stel de tijd in het volgende scherm in op 0.20 (20 seconden bonus per zet)
- Kies methode **END** en bevestig .
- Druk enkele seconden op  / . Ga naar opslagplaats nummer 5 ( of ) en bevestig met .

Options

00	Manual set to store max 5 personal settings of max 5 periods. Free mix of timing systems (main time, additional time, amount of moves).	
01	TIME	5 min
02	TIME	10 min
03	TIME	25 min
04	TIME	1 H
05	TIME	2 H
06	TIME fb. Guillotine	1H45 fb. 15 min
07	TIME fb. Guillotine	2 H fb. 1 H
08	TIME (2x) fb. Guillotine	2 H fb. 1 H fb. 30 min
09	TIME (3x) fb. Guillotine	2 H fb. 1 H fb. 1 H fb. 1 H
10	Bonus ("Fischer") Blitz	3 min + 2 sec / move
11	Bonus ("Fischer") Rapid	25 min + 10 sec / move
12	Bonus ("Fischer") Slow	90 min + 30 sec / move
13	Bonus ("Fischer") Tournament	1h40 / 40 moves fb. 50 min / 20 moves fb. 10 min; All + 30 sec / move
14	Delay ("Bronstein") Blitz	5 min, 3 sec / move free
15	Delay ("Bronstein") Rapid	25 min, 10 sec / move free
16	Delay ("Bronstein") Slow	1H55, 5 sec / move free
17	TIME fb. Bonus ("Fischer")	2 H TIME fb. 15 min + 30 sec / move
18	TIME (2x) fb. Bonus ("Fischer")	2 H TIME fb. 1 H TIME fb. 15 min + 30 sec / move
19	Go: Canadian Byo-yomi	1 H fb. 5 min byo-yomi
20	Go: Canadian Byo-yomi	2 H fb. 10 min byo-yomi
21	Scrabble ©	25 min TIME fb. Upcount
22	Hour Glass	1 min each
23	Computer (internet) Chess	Computer controlled

DGT XL

The official FIDE chess clock



Developed by DGT
Digital Game Technology
The Chess Innovators

www.dgtprojects.com
P.O. Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands