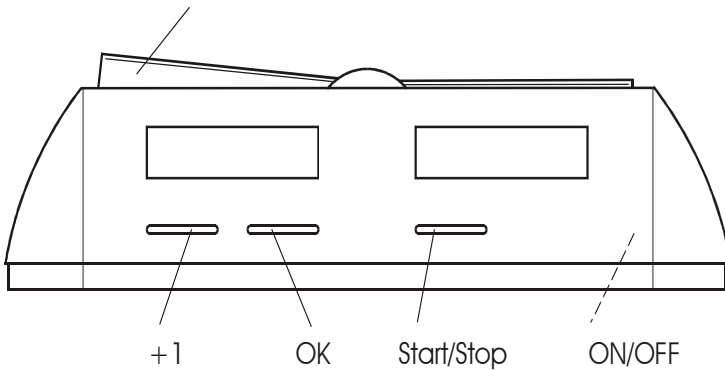


DGT 2000

The official FIDE Chess Clock

Player to move
Spieler am Zuge
Joueur au trait
Jugador en turno de juego
Speler aan zet
Ход игрока



GENS UNA SUMUS

User manual (English)	2
Gebrauchsanweisung (Deutsch)	10
Manuel d'Utilisation (Français)	18
Instrucciones de uso (Español)	26
Handleiding (Nederlands)	33
Руководство пользователя (Русский)	40

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

English: Function of the buttons

+1	increasing the flashing number
OK	activates the chosen option number; activates the desired flashing number; checks active option number when pressed during a game
Start/Stop	start the clock, stop or restart the clock; push 3 seconds for time adjustment
ON/OFF	switches the clock on and off

Deutsch: Tastenfunktionen

+1	erhöhung der blinkende Zahl.
OK	aktivierung der gewünschte Einstellungsnummer; aktivierung der gewünschte Nummer; während des Spiels: Kontrolle der gewählte Einstellung.
Start/Stop	starten des Zeitablaufes, anhalten der Uhr; 3 Sekunden drücken für Zeitkorrektur.
ON/OFF	ein- und ausschalten

Français: Fonction des boutons

+1	accroissement du chiffre clignotant.
OK	validation de la cadence choisie; validation du chiffre clignotant; vérification du numéro de cadence pendant le jeu.
Start/Stop	départ, pause et relance de la pendule; appuyez pendant 3 secondes pour rectifier les temps.
ON/OFF	Mise sous tension et hors tension de la pendule.

Español: Función de los botones

+1	Aumenta la cifra intermitente en el visualizador
OK	El valor de la cifra intermitente se registra. Durante el juego: Muestra el número de opción elegido
Start/Stop	Parar el reloj y dejar funcionar de nuevo. Pulsando 3 segones: corrección del tiempo
ON/OFF	Conectar/desconectar (también para elegir una nueva opción)

Nederlands: Functie van de knoppen

+1	verhoogt het knipperend cijfer in het display
OK	de waarde van het knipperend cijfer wordt opgeslagen. Tijdens spel: gekozen optienummer wordt weergegeven
Start/Stop	klok stilzetten en weer verder laten lopen. Bij 3 seconden indrukken: tijdscorrectie; Handmatige instelling: sla invoercijfers over
ON/OFF	in- en uitschakelen (ook voor opnieuw optie kiezen)

Русский: Назначение кнопок

Нажатие коромысла – передача хода очереди хода другому игроку	
+1	увеличение на 1 мигающего уровня
OK	активация выбранной функции; активация мигающего номера – контроля времени; проверка текущего контроля времени во время партии
Start/Stop	пуск часов, остановка и повторный пуск часов ; удержание кнопки нажатой в течение 3 секунд для изменения текущего контроля времени
ON/OFF	включение/выключение часов

User manual (English)

Operation	3
1. Batteries	3
2. Switching the timer on	3
3. Choosing an option number	4
4. Activating the option number	4
5. Starting a game	4
6. Temporarily stopping the timer	4
7. Checking the option number during a game	4
8. Changing the time during a game	4
9. Manual settings	5
10. Skipping manual settings or time changes	6
11. Display symbols	6
12. Time display	6
13. Care and cleaning	7
14. Technical data	7
Registration methods	7
Introduction	7
1. Rapid and Blitz (Options 1, 2 and 3)	7
2. 1 Period + Guillotine (Options 4 and 5)	7
3. 2 Periods + Guillotine (Options 6 and 7)	7
4. Repeated 2nd time periode (Options 8 and 9)	8
5. "FIDE"-rapid (Options 10, 11, 12, 13 and 14)	8
6. "FIDE"-tournament (Options 15, 16 and 17)	8
7. "Bronstein" (Options 18, 19 and 20)	8
8. "Fischer"-rapid (Options 21, 22 and 23)	8
9. "Fischer"-tournament (Options 24 and 25)	9
10a Go with byo-yomi (Options 26, 27 and 28)	9
10b "Overtime", Canadian byo-yomi	9
11. Hourglass (Options 29 and 30)	9
12. Gong (Options 31 and 32)	9
List of option numbers	46

Operation

1. Batteries

The DGT 2000 requires 4 AA (penlight) batteries. We recommend alkaline batteries, on which it will run for 5000 hours.

To insert the batteries, open the battery compartment on the bottom of the timer. After the batteries have been inserted, close the lid and press the latches well to lock the lid. The clock switches on after 4 seconds.

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

If "BAT" 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.

In case of a malfunction, first remove then reinsert the batteries.

2. Switching the timer on

Switch the timer on and off with the On/Off switch on the bottom of the timer.

3. Choosing an option number

Your timer includes many different timing methods. You set the timing method you want by selecting an option numbers on the timer's display. When you switch on the timer, the display shows the option number that was last selected (If batteries have been changed, the display is reset to option 01).

Press the +1 button to step through the 32 options. After number 32, the display returns to 01.

To find the option you wish, see the list of option numbers on the bottom of the timer (For example, option 01 corresponds with number 1: Rapid, Blitz: 5 minutes).

4. Activating the option number

When the option number you want appears on the display, activated it by pressing the OK button. The display then shows the default starting time for that option. You can now begin your game.

If you want to change the setting time for your selected option, see Section 9, Manual settings.

5. Starting a game

When you have selected your option number, start the timer by pressing the Start/Stop button.

Before the clock is started it is necessary to ensure that the lever is raised on the side of the player who is the first to play. This is particularly important for the FIDE and Fischer methods for which the clock "knows" from the starting position of the lever which player plays white and which black.

6. Temporarily stopping the timer

During the course of a game, you can temporarily stop the timer by pressing the Start/stop button. Restart the timer by pressing the start/stop button again.

7. Checking the option number during a game

During a game, you can check the selected option number without interrupting the countdown. To do this, press the OK button.

8. Changing the time during a game

During a game, you can change the time that is currently displayed. Hold the start/stop button for three seconds, until the display flashes.

The display first shows the time for the left-hand player (if it wasn't already showing). To change the flashing value, press the +1 button. After the highest digit (9 or 5) has been reached, press +1 again to return to zero. As each desired digit appears, press the OK button. This causes the next digit to flash. When you press OK to change (or accept) the last digit of the left-hand player's time, the right-hand player's time appears, which you can change similarly.

To accept a player's time without changing it, simply press OK for each flashing digit.

The sequence of digits is:

1. Hours
2. Tens of minutes
3. Minutes
4. Tens of seconds
5. Seconds

When you have changed or accepted both players' times, and the last selected digit is no longer flashing, press Start/stop to restart the timer. It resumes the countdown based on the corrected times.

The countdown is suspended while you change the time(s); therefore, if the top lever is moved during a time-change, it does not affect either player's current time.

In the Fischer Tournament option, you can also change the number of moves played after you change (or accept) the time(s). The number displayed is the number of moves played by Black.

Overtime method (game of go): By changing the times during a game, you can play according to the so-called Overtime method (Canadian byo-yomi) used in the game of go.

If you make a time change during a game played with the FIDE or Go with byo-yomi timing methods, and your change is made while the game is in the phase of added time for each move, then the timing always reverts to the main timing phase. If you are using the FIDE method and you want to continue the game in the phase in which time is added per move, the only way to do so is by switching to the Fischer Rapid option, and manually entering each player's new time, as follows:

Make a note of each player's time.

Press On/Off to return to option selection mode.

Select option number 23.

Enter the players' times and the bonus per move, then continue the game.

9. Manual settings

Each option (timing method) has default settings. However, you can manually change these settings as you wish.

Use the +1 button to select the option number you want to use.

Press OK to activate the option. The time for the left-hand player appears.

The display shows the last time that was used for the option. The first digit flashes to indicate that the time can be changed.

If you want to use the times without changing them, hold the OK button until the display stops flashing. When manual set or time correction is chosen, it is possible to skip digit-by-digit entry by pressing Start/Stop when the first digit is flashing.

Change the currently flashing digit with the +1 button. When the desired digit appears, press OK. This causes the next digit to start flashing. If you don't want to change a digit, just press OK.

When you have finished entering the left-hand player's time, the right-hand player's time appears. Enter that time the same way.

The maximum displayable time is 9:59.59. Do not exceed this time, or the timer will no longer function correctly.

When you have entered (or accepted) the players' times, you can enter extra settings for the option, as follows:

Option	Name	Settings
3	Rapid/Blitz	(No extra settings)
5	1 Period + Guillotine	1. Guillotine period for both players
7	2. Periods + Guillotine	1. Second period for both players 2. Guillotine period for both players
9	Repeat second period	1. Repeat periods for both players
14	FIDE Rapid	1. Added time per move (left-hand player) 2. Added time per move (right-hand player)
17	FIDE Tournament	1. Second period for both players 2. Added time for both players
20	Bronstein	1. Free time per move (left-hand player) 2. Free time per move (right-hand player)
23	FischerRapid	1. Extra time per move (left-hand player) 2. Extra time per move (right-hand player)
25	Fischer Tournament	1. Extra time per move for both players 2. Number of moves in the 1st period 3. Second period for both players 4. Number of moves in the 2nd period 5. Third period for both players 6. Number of moves in the 3rd period 7. Fourth period for both players
28	Go with byo-yomi	1. Byo-yomi time per move for both players 2. Number of byo-yomi periods
30	Hourglass	(No extra settings)
32	Gong	Elapsed time before gong sounds

10. Skipping manual settings or time changes

Sometimes you may begin to make a manual time setting, or begin to change a time during a game, then change your mind. Simply press Start/Stop button when the first digit is flashing.

11. Display symbols

In addition to the digits, the timer's display shows the following symbols:

BAT	Indicates that the batteries must be changed.
^	Indicates that a point in the game has been reached when time-per-move is added. This occurs in Bronstein and Fischer options (from the start of the game) and in FIDE and byo-yomi options (after a traditional starting period has elapsed).
—	The interim flag; indicates that this player has first gone to the next time period. Disappears after 5 minutes.
— flashing	The ultimate flag; indicates a player who has run out of time.
:	The colon indicates that the times displayed are in hours and minutes (for instance 1:45).
.	The period indicates that the times displayed are in minutes and seconds (for instance 17.22).

12. Time display

For times over 20 minutes, the DGT 2000 displays hours and minutes. For times under 20 minutes, the clock displays minutes and seconds.

13. Care and cleaning

Your DGT 2000 is a durable, well-made product. If you treat it with reasonable care, it should give you years of trouble-free performance.

To clean the clock, use only a slightly-moistened soft cloth. Do not use abrasive cleansers.

14. Technical data

Batteries: Four AA-size (alkaline recommended; battery life apx. 5000 hrs.)

Accuracy: Within 1 second per hour

Housing: ABS plastic



The DGT 2000 complies with EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991 regulations.

Registration methods

Introduction

Time forms a part of every sport, especially sports such as chess, go, draughts, shogi and scrabble.

The difference between the players is determined not only by the performance level of the individual player but also by the time the player needs in order to reach this level. The more a sport is seen as a measure of performance the more important it is to limit the time a player needs to make a move. This must be done in a way which is most appropriate for the game and the sport concerned.

The Digital Game Timer offers 12 different methods for registering the timing of a game between two players. Whilst several methods are well known, others may be less familiar. Several of these methods have been in use for a long time, others are the result of the possibilities 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 Digital Game Timer offers. It can add an extra dimension to a favorite sport.

1. Rapid and Blitz (Options 1, 2 and 3)

The simplest way to indicate time. Both players are allocated one period in which they must make all moves.

2. 1 Period + Guillotine (Options 4 and 5)

The first period is used to play a predetermined number of moves. The second period, the Guillotine, is used to complete the game. 1 Period + Guillotine is similar to "Rapid and Blitz" but with a slower start.

3. 2 Periods + Guillotine (Options 6 and 7)

For an even quieter start it is possible to play a game with two periods before the Guillotine.

4. Repeated 2nd time periode (Options 8 and 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 subsequent number of moves.

A consequence of this method, which has been the standard in the game of chess for more than 50 years, is that the game cannot always be decided in one session. The increasing playing strength of chess computers and the information available in end-game databases is having an increasingly greater influence on the result of adjourned games. The trustworthiness of the strength measurement between players has come increasingly under pressure.

Proposals have come from various sources, for methods of ending a game in one session without having to fall back on the Guillotine as a means of determining a game, since this could have an undesirable influence on the end result. The "FIDE", "Bronstein" and "Fischer" provide a solution to this dilemma by providing the players with a predetermined amount of thinking time for each move.

5. "FIDE"-rapid (Options 10, 11, 12, 13 and 14)

The "FIDE"-rapid method begins a game with a traditional period during which a previously determined number of moves must be completed. When this period is ended a triangle appears in the display. From that moment the player gets extra time for each subsequent move. The thinking time which remains unused at the end of a move is preserved to the following move. By completing moves in a time which is shorter than the extra time per move, a player can build up the thinking time available for subsequent moves.

Note: The Digital Game Timer remembers, through the operation of the lever at the start of a game, which player is playing white. 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. This is also important in the "FIDE"-tournament and in both "Fischer" options.

6. "FIDE"-tournament (Options 15, 16 and 17)

In this method two periods of time are allotted before extra time per move is available.

7. "Bronstein" (Options 18, 19 and 20)

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, so that the triangle appears immediately in the display. 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. "Fischer"-rapid (Options 21, 22 and 23)

This method also applies from the first move. The difference between this and the "Bronstein" method is that it is possible to obtain increased thinking time by completing a move in a time which is shorter than the extra time allowed.

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

9. "Fischer"-tournament (Options 24 and 25)

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 pre-determined 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 2000 is carefully operated.

10a Go with byo-yomi (Options 26, 27 and 28)

From its very nature the game of go lends itself naturally to allowing players extra time to complete a game. Traditionally, the byo-yomi method is used for this. Byo-yomi gives the player who has used up his thinking time a fixed amount of time for each subsequent move.

In normal games of Go the principal thinking time allowed is 1 1/2 to 2 hours, usually combined with a byo-yomi of 20 to 30 seconds. After the principal thinking time has been used the clock jumps to byo-yomi time. Each time a player completes a move the clock jumps back. If the player has not completed the move before the clock reaches 0 a flag appears in the display. For top matches the principal thinking time is 9 hours which is followed by 5 byo-yomi periods of 1 minute each. At the end of the 9-hour period the clock jumps to 5 minutes. If the player completes a move before a time of 4 minutes is reached the clock jumps back to 5 minutes. If he completes a move after the 4-minute period has been exceeded, the clock reverts to 4 minutes. The clock thus reverts each time to the beginning of the current byo-yomi period.

10b "Overtime", Canadian byo-yomi

In order to use the original byo-yomi method with traditional clocks it was always necessary to have a time referee with a stopwatch. This regularly resulted in personnel problems. Therefore, in recent years the game has often been played using a compromise solution in which each player is given 5 minutes new thinking time to complete a fixed number of moves, usually 10 or 15. The Digital Game Timer allows "Overtime" to be employed through the use of time correction as described in paragraph 8 of the technical section of this manual.

11. Hourglass (Options 29 and 30)

A player's thinking time is gradually reduced whilst at the same time that of his opponent is increased. This way of playing is an exciting alternative to the traditional "quickie".

12. Gong (Options 31 and 32)

Before the introduction of clocks with double timers, tournaments were often controlled with a gong. The gong was used to mark a fixed time for each move.

Option 31 provides a fixed time of ten seconds alternately for first the left-hand player followed by the same amount of time for the right-hand player, and so on.

By using the lever it is possible to determine if a player has made a move within the thinking time. A flag appears in the display if the lever is not depressed within the specified time.

Gebrauchsanweisung (Deutsch)

Gebrauchsanweisung	10
1. Batterien	10
2. Das Einschalten der Schachuhr	11
3. Die Wahl der Einstellungsnummer	11
4. Die Einstellungsnummer aktivieren	11
5. Der Spielbeginn	11
6. Unterbrechung des Spielzeitablaufs	11
7. Kontrolle der Einstellung	11
8. Korrekturen der Zeit	11
9. Die manuelle Einstellung	12
10. Überspringen der Eingabe der Ziffern	13
11. Die Angaben im Anzeigefenster	13
12. Zeitangabe	14
13. Technischen Daten	14
Die Registrierungsmethoden	14
Einleitung	14
1. Blitz- und Schnellschach (1, 2 und 3)	14
2. Eine Periode + Guillotine (4 und 5)	15
3. Zwei Perioden + Guillotine (6 und 7)	15
4. Wiederholende zweite Periode (8 und 9)	15
5. "FIDE" Rapid-Bedenkzeit (10, 11, 12, 13 und 14)	15
6. "FIDE" Tournament-Bedenkzeit (15, 16 und 17)	15
7. "Bronstein"-Bedenkzeit (18, 19 und 20)	15
8. "Fischer" Rapid-Bedenkzeit (21, 22 und 23)	16
9. "Fischer" Tournament-Bedenkzeit (24 und 25)	16
10a. Go mit Byo-yomi (26, 27 und 28)	16
10b. "Overtime", kanadische Byo-yomi	16
11. Das Stundenglas (29 und 30)	17
12. Der Ansageblitz (31 und 32)	17
Liste von Einstellungen	46

Gebrauchsanweisung

1. Batterien

Die DGT 2000 Schachuhr arbeitet mit 4 Penlite (AA) Batterien. Wir empfehlen Ihnen, Alkaline Batterien zu verwenden; damit kann die Schachuhr bis zu 5000 Stunden betrieben werden.

Das Batteriefach befindet sich unter dem Deckel an der unteren Seite der Schachuhr. Nach dem Einsetzen der Batterien soll der Deckel gut verriegelt werden mittels Drücken der Griffe. Es dauert vier Sekunden bis die Schachuhr sich einschaltet.

Es ist ratsam, die Batterien zu entfernen, wenn die Schachuhr während eines längeren Zeitraums nicht in Betrieb ist.

Wenn im Anzeigefenster die Angabe BAT erscheint, sind die Batterien nahezu leer; sie müssen dann so bald wie möglich erneut werden. Zu diesem Zeitpunkt ist jedoch noch ausreichend Energie vorhanden, um Ihre Partie ohne Unterbrechung zu Ende spielen zu können.

Bei einer Funktionsstörung zuerst die Batterien durch Herausnehmen und Wiedereinsetzen überprüfen.

2. Das Einschalten der Schachuhr

Die Schachuhr wird mit der ON/OFF-Taste an der unteren Seite der Schachuhr eingeschaltet.

3. Die Wahl der Einstellungsnummer

Nachdem Sie die Schachuhr eingeschaltet haben, erscheint im Anzeigefenster die Einstellungsmöglichkeit 01 oder die Einstellung, die Sie zuletzt gespielt haben.

Die Möglichkeit 01 entspricht der Einstellung 1 (Rapid, Blitz: 5 Minuten) aus dem Verzeichnis der Einstellungsnummern, das sich an der unteren Seite der Schachuhr befindet.

Indem Sie die +1 Taste drücken, können Sie die Einstellungsnummer im Anzeigefenster um jeweils eine Nummer erhöhen. Wenn Sie die Nummer 32 erreicht haben, erscheint wiederum die 01.

4. Die Einstellungsnummer aktivieren

Wenn die gewünschte Einstellungsnummer im Anzeigefenster zu sehen ist, aktivieren Sie diese Einstellung, indem Sie die OK-Taste drücken. Im Anzeigefenster erscheint nun die Anfangszeit für Ihr Spiel.

Was Sie tun müssen, wenn Sie die manuelle Einstellung Manual Set gewählt haben, wird in Absatz 9 erläutert.

5. Der Spielbeginn

Nachdem die Einstellung aktiviert worden ist, drücken Sie die START/STOP-Taste und die Spielperiode beginnt.

Bevor Sie diese Taste drücken und die Schachuhr starten, müssen Sie dafür sorgen, daß der Hebel an der Seite des Spielers, der als erster am Zuge ist, hoch steht. Vor allem bei den Methoden FIDE und Fischer ist dies von besonderer Bedeutung, da die Schachuhr durch den Stand des Hebels zu Beginn des Spiels 'weiß', wer mit den weißen und wer mit den schwarzen Figuren spielt.

6. Unterbrechung des Spielzeitablaufs

Wenn Sie während des Spiels den Zeitablauf anhalten möchten, so drücken Sie die START/STOP-Taste.

Drücken Sie diese Taste nochmals, und die Spielzeit läuft wieder an.

7. Kontrolle der Einstellung

Während des Spiels können Sie (ohne den Zeitablauf zu stören) die von Ihnen gewählte Einstellung kontrollieren, indem Sie die OK-Taste drücken.

8. Korrekturen der Zeit

Wenn Sie während der Partie eine oder mehrere Korrekturen der gespielten Zeiten vornehmen möchten, dann drücken Sie drei Sekunden lang die START/STOP-Taste, bis die linke Zahl zu blinken beginnt.

Die blinkende Zahl (d.h. die Bedenkzeit in Stunden des linken Spielers) können Sie mit der +1 Taste ändern. Nach der höchsten Zahl (neun oder fünf) erscheint wieder die Zahl 0. Sobald die von Ihnen erwünschte Zahl im Anzeigefenster erscheint, drücken Sie die OK-Taste und die nächste Zahl fängt zu blinken an.

Auf diese Weise können Sie folgendes nacheinander ändern:

1. Stunden;
2. Zehnerminuten;
3. Minuten;
4. Zehnersekunden;
5. Sekunden.

Zuerst erscheint die Zeit des linken Spielers und dann die des rechten Spielers. Blinkt keine Zahl mehr, dann wird die Uhr mit der START/STOP-Taste gestartet. Die Uhr läuft mit den eingegebenen Zeiten weiter. Ein (eventueller) Bonus wird nicht gegeben, wenn der Hebel während der Zeitkorrektur umgeschaltet wurde.

Bei der Fischer Tournament-Einstellung wird ebenfalls am Ende der Reihe blinkender Zahlen um eine eventuelle Korrektur der Anzahl gespielter Züge gebeten. Die Zahl der Züge wird durch die von schwarz ausgeführten Züge bestimmt.

Mit der Zeitkorrektur haben Sie die Möglichkeit, nach der sogenannten Overtime-Methode (Kanadische Byo-yomi), die beim Go-Spiel verwendet wird, zu spielen.

Wenn Sie eine Zeitkorrektur innerhalb der FIDE-Methode oder des Go mit Byo-yomi vornehmen, während Sie sich schon in der Phase mit hinzugefügter Zeit für jeden Zug befinden, kommen Sie immer wieder zu der Phase der Hauptbedenkzeit zurück. Wenn Sie bei der FIDE-Methode in der Phase, in der die Zeit für jeden Zug hinzugefügt wird, bleiben möchten, so ist dies nur möglich, wenn die exakten Zeiten beider Spieler in die Manual Set der Fischer Rapid-Einstellung übernommen werden. Sie notieren sich die Zeiten, gehen mit der ON/OFF-Taste zum Einstellungs Menü zurück und aktivieren die Möglichkeit 23. Danach geben Sie hier die Zeiten und den Bonus für jeden Zug wieder ein.

9. Die manuelle Einstellung

Selbstverständlich muß es auch möglich sein, jede beliebige Bedenkzeit einzugeben. Das geschieht wie folgt:

Mit der +1 Taste suchen Sie die Einstellungsnummer für eine manuelle Einstellung (Manual Set) und aktivieren diese mit der OK-Taste.

Wenn Sie diesen Vorgang das erste Mal ausführen, werden lauter Nullen erscheinen; die Null, die ganz links zu sehen ist, wird dann blinken.

Jedes weitere Mal erscheint die zuletzt programmierte Einstellung. Wenn Sie diese Einstellung unverändert spielen wollen, brauchen Sie die OK-Taste nur solange zu drücken, bis keine blinkende Zahl mehr erscheint.

Mit der +1 Taste können Sie die blinkende Zahl verändern. Wenn Sie den richtigen Wert erreicht haben, drücken Sie die OK-Taste. Die soeben eingestellte Zahl wird nun festgehalten, und die nächste Zahl fängt zu blinken an. Zahl für Zahl arbeiten Sie sich durch die Anzeigefenster.

Die Reihenfolge der Angaben, die eingegeben werden müssen, entspricht der, in der diese während des Spiels auftreten. Die erste Periode, die Sie eingeben, muß zuerst immer für den linken Spieler gelten.

Die Reihenfolge der blinkenden Zahlen ist wie folgt:

1. Stunden
2. Zehnerminuten
3. Minuten
4. Zehnersekunden
5. Sekunden

Darauffin gehen Sie genauso vor wie bei der ersten Periode des rechten Spielers.

Abgesehen von der Periode, die Sie zuerst eingeben, gibt die Zahl im linken Anzeigefenster immer an, für welche Periode Sie die Daten eingeben. Nach der Eingabe der Beginnperiode für den linken und danach für den rechten Spieler werden die weiteren Angaben in nachstehender Reihenfolge eingegeben:

Option	Name	Settings
3	Schnell- und Blitzschach	Keine weiteren Angaben
5	Eine Periode + Guillotine	1. Guillotine Periode, beide
7	Zwei Perioden + Guillotine	1. Zweite Periode, beide 2. Guillotine Periode, beide
9	Wiederholende zweite Periode	1. Wiederholende Perioden, beide
14	"FIDE" Rapid	1. Hinzugefügte Zeit für jeden Zug, links 2. Hinzugefügte Zeit für jeden Zug, rechts
17	"FIDE" Tournament	1. Zweite Periode, beide 2. Zusätzliche Zeit, beide
20	"Bronstein"	1. Freie Zeit für jeden Zug, links 2. Freie Zeit für jeden Zug, rechts
23	"Fischer" Rapid	1. Zusätzliche Zeit für jeden Zug, links 2. Zusätzliche Zeit für jeden Zug, rechts
25	"Fischer" Tournament	1. Zusätzliche Zeit für jeden Zug, beide 2. Anzahl von Zügen 1. Periode 3. Zweite Periode, beide 4. Anzahl von Zügen 2. Periode 5. Dritte Periode, beide 6. Anzahl von Zügen 3. Periode 7. Vierte Periode, beide
28	Go mit byo-yomi	1. Byo-yomi Zeit für jeden Zug für beide 2. Zahl der Byo-yomi Perioden
30	Stundenglas	Keine weiteren Angaben
32	Ansageblitz	Zeitdauer für den Gong

10. Überspringen der Eingabe der Ziffern

Wenn "Einstellung per Hand" oder "Zeitkorrektur" gewählt wurde, kann die Zahl-für-Zahl-Eingabe der Ziffern übersprungen werden, wenn der Start/Stop-Knopf beim Blinken der ersten Ziffer gedrückt wird.

11. Die Angaben im Anzeigefenster

Im Anzeigefenster können Sie neben den Ziffern folgende Angaben vorfinden:

- BAT BAT gibt an, daß die Batterien ersetzt werden müssen.
- ^ Sie befinden sich an einem Moment in der Partie, wo Ihnen für jeden Zug Zeit hinzugefügt wird. Bei Bronstein und Fischer vom Beginn der Partie an, bei FIDE und Byo-yomi nach Ablauf einer traditionellen Beginnperiode.
- Ein zwischenzeitliches Fähnchen. Dem Spieler, in dessen Anzeigefenster dieser - (Strich) erscheint, hat als erster eine Zeitperiode überschritten. Verschwindet wieder nach 5 Minuten.
- (blinkend) Das endgültige Fähnchen. Der blinkende - (Strich) gibt an, welcher Spieler als erster die gesamte erlaubte Bedenkzeit überschritten hat.
- :
- : Der : (Doppelpunkt) gibt an, dass es sich bei den im Anzeigefenster gezeigten Zeiten um Stunden und Minuten handelt, z.B. 1.45 ist 1 Uhr, 45 Minuten.

Der . (Punkt) gibt an, dass es sich um Minuten und Sekunden handelt, z.B. 17.23 ist 17 Minuten, 23 Sekunden.

Die maximale Bedenkzeit, die wiedergegeben werden kann, beträgt 9:59.59. Vermeiden Sie in jedem Fall eine Überschreitung dieser Zeit, da die Schachuhr dann nicht mehr einwandfrei funktioniert.

12. Zeitangabe

Bei einer Bedenkzeit von mehr als 20 Minuten zeigt die Uhr Stunden und Minuten an. Bei weniger als 20 Minuten erscheinen nur Minuten und Sekunden auf dem Display.

13. Technischen Daten

Batterien: 4 Stück Penlite (AA) Batterien, Alkaline empfohlen.
Lebensdauer der Batterien: 5000 Betriebsstunden.

Genauigkeit: besser als 1 Sekunde pro Stunde

Reinigung: Mit leicht feuchtem Tuch. Bitte keine aggressiven Reinigungsmittel anwenden

Gehäuse: ABS Plastik



Entspricht EN 50081:1991 und EN 50082:1991

Die Registrierungsmethoden

Einleitung

Zeit ist ein wesentlicher Faktor bei jedem Sport, und gewiß bei Sportarten wie Schach, Go, Dame, Shogi und Scrabble.

Eine Kraftprobe zwischen den Spielern wird nicht nur durch das Leistungsniveau der Spieler bestimmt, sondern auch durch die Zeit, die ein Spieler benötigt, um dieses Niveau zu erreichen. Je mehr man einen Sport als Kraftprobe betrachtet, um so wichtiger ist es, die Zeit, die einem Spieler zur Verfügung steht, um eine bestimmte Handlung auszuführen, zu beschränken. Dies muß in einer Art und Weise vor sich gehen, die sich der Art des Spieles und der Art des Sports, der getrieben wird, so gut wie möglich anschließt.

Die DGT 2000-Schachuhr bietet Ihnen zwölf verschiedene Methoden an, um die Zeiten für ein Spiel für zwei Spieler zu registrieren.

Einige Methoden werden Sie bereits kennen, andere werden Ihnen neu sein. Einige dieser Methoden werden schon seit langem angewandt, andere sind eine Folge der Möglichkeiten, die uns jetzt durch die Anwendung von Elektronik zur Verfügung stehen.

Jede Methode besitzt ihren eigenen Charme und übt auf die Weise, wie Sie Ihren Sport erleben, Einfluß aus. Das Blitzten mit fünf Minuten pro Person wird anders gespielt als drei Minuten "Bronstein" oder "Fischer", wobei Sie für jeden Zug drei Sekunden zusätzliche Bedenkzeit erhalten, obwohl die gesamte Bedenkzeit für eine Partie kaum einen Unterschied macht.

Wir raten Ihnen, die verschiedenen Methoden, die die DGT 2000-Schachuhr Ihnen bietet, voll und ganz auszuprobieren. Sie wird das Erleben Ihres Lieblingssports bereichern.

1. Blitz- und Schnellschach (1, 2 und 3)

Das ist die einfachste Weise, Zeit zuzuteilen. Beiden Spielern wird eine Periode zugeteilt, während der sie alle Handlungen ausführen müssen.

2. Eine Periode + Guillotine (4 und 5)

Die erste Periode wird darauf verwendet, um eine im voraus festgelegte Anzahl von Zügen auszuführen. Die zweite Periode, die Guillotine, ist dann dafür gedacht, das Spiel zu beenden. Eine Periode + Guillotine funktioniert wie 'Rapid und Blitz' mit einem normalen Start.

3. Zwei Perioden + Guillotine (6 und 7)

Zu einem noch ruhigeren Start des Spiels können vor der Guillotine zwei Perioden gespielt werden.

4. Wiederholende zweite Periode (8 und 9)

Auch ein ruhiges Ende hat seine Vorteile für ein Spiel. Die einfache traditionelle Schachuhr gab den Spielern immer wieder eine Stunde für eine darauffolgende Anzahl von Zügen.

Diese Methode, die seit mehr als 50 Jahren den Standard im Schach gebildet hat, hatte zur Folge, daß Partien oft nicht in einer Sitzung entschieden werden konnten. Das immer höhere Spielniveau der Schachcomputer und die Informationen, die in den Endspiel-Datenbanken vorhanden sind, übten einen immer größeren Einfluß auf den Ausgang einer abgebrochenen Partie aus.

Die Reinheit der Kraftprobe zwischen den beiden Spielern geriet immer mehr in Bedrängnis. Von verschiedenen Seiten wurden Vorschläge gemacht, wie eine Partie innerhalb einer Sitzung zu Ende geführt werden könne, ohne dabei auf die Guillotine als Machtmittel zurückgreifen zu müssen, da auch diese einen unerwünschten Einfluß auf das Ergebnis haben könnte. Einen Ausweg aus dem Dilemma bilden die Methoden "FIDE", "Bronstein" und "Fischer", die den Spielern eine bestimmte Bedenkzeit für jeden Zug zuteilen.

5. "FIDE" Rapid-Bedenkzeit (10, 11, 12, 13 und 14)

Die "FIDE" Rapid-Bedenkzeit beginnt mit einer traditionellen Periode, in der eine vorgegebene Anzahl von Zügen zu Ende gespielt sein muß, oder nicht. Sobald diese Periode abgelaufen ist, erscheint im Anzeigefenster das Dreieck. Von dem Moment an erhält der Spieler zusätzliche Zeit für jeden folgenden Zug. Die Bedenkzeit, die er für einen Zug nicht genutzt hat, wird ihm für den folgenden gutgeschrieben. Wenn die Züge in einer kürzeren Zeit als die für jeden Zug zur Verfügung stehenden ausgeführt werden, verlängert sich die Bedenkzeit also wieder.

Achtung! Durch den Stand des Hebels zum Beginn der Partie, merkt die DGT 2000-Schachuhr sich, welche Seite der Uhr Weiß ist. Dies hat Folgen für den Moment, in dem ein Spieler zum ersten Mal die erlaubte Bedenkzeit überschreitet. Wenn Schwarz zuerst die Zeit überschritten hat, erhält Weiß einen doppelten Bonus. Dies ist auch für die "FIDE" Tournament- und für die beiden Fischer-Einstellungen von Bedeutung.

6. "FIDE" Tournament-Bedenkzeit (15, 16 und 17)

In dieser Einstellung wird mit zwei Perioden angefangen, bevor die zusätzliche Zeit für jeden Zug läuft.

7. "Bronstein"-Bedenkzeit (18, 19 und 20)

Der älteste Vorschlag aus der Welt des Schachs zur Lösung des Problems der beschränkten Bedenkzeit stammt von dem internationalen Großmeister David Bronstein. Seine Methode setzt beim ersten Zug ein. Sie sehen daher auch sofort das Dreieck im Anzeigefenster. Die Hauptbedenkzeit wird mit Verzögerung in Anspruch genommen. Bevor die Hauptbedenkzeit zurückgeht, hat der Spieler ein festes Pensum Zeit um einen Zug zu machen.

Es ist nicht möglich, die Bedenkzeit durch schnelles Spielen anwachsen zu lassen, wie bei "FIDE" und auch bei "Fischer" der Fall ist.

8. Fischer" Rapid-Bedenkzeit (21, 22 und 23)

Auch diese Methode setzt beim ersten Zug ein. Der Unterschied zu der "Bronstein"-Einstellung besteht darin, daß Sie hier die Möglichkeit haben, die Bedenkzeit anwachsen zu lassen, indem Sie schneller spielen, als es die zusätzliche Zeit für jeden Zug erlaubt.

Sorgen Sie dafür, daß der Hebel sich zu Beginn der Partie in der richtigen Position befindet.

9. "Fischer" Tournament-Bedenkzeit (24 und 25)

Am komplexesten ist die "Fischer" Tournament-Methode zur Regulierung der Bedenkzeit. Außer der zusätzlichen Zeit für jeden Zug erhält der Spieler wiederum eine zusätzliche Hauptbedenkzeit, nachdem eine vorgegebene Anzahl von Zügen vorgenommen wurde.

In diese Einstellung hat man also einen Zähler für die Züge eingebaut. Dieser zählt die Anzahl der vollständigen Züge, d.h. die Anzahl von Zügen, die sowohl von Weiß als auch von Schwarz gespielt worden sind. Die Zuteilung neuer Bedenkzeit wird nur dann zum richtigen Zeitpunkt vorgenommen, wenn die DGT 2000-Schachuhr sorgfältig bedient wird.

10a. Go mit Byo-yomi (26, 27 und 28)

Nach der Art des Go Spiels ist es eine Selbstverständlichkeit, den Spielern zusätzliche Zeit zuzuteilen, um eine Partie zu beenden.

Traditionsgemäß wird dafür die Byo-yomi Methode angewendet. Byo-yomi gesteht dem Spieler, der seine Hauptbedenkzeit verbraucht hat, ein festes Pensum Zeit für jeden folgenden Zug zu.

Eine Hauptbedenkzeit von anderthalb bis zwei Stunden, mit einer Byo-yomi-Zeit von 20 bis 30 Sekunden kombiniert, ist bei einfachen Go-Partien üblich. Nach Ablauf der Hauptbedenkzeit, springt die Uhr auf die Byo-yomi-Zeit. Immer, wenn der Spieler seinen Zug ausgeführt hat, springt die Uhr wieder zurück. Hat der Spieler seinen Zug nicht ausgeführt, bevor die Uhr 0 erreicht hat, erscheint im Anzeigefenster ein Fähnchen.

Für ein absolutes Spitzenspiel beträgt die Hauptbedenkzeit neun Stunden, und es gibt danach fünf Byo-yomi-Perioden von je einer Minute. Sind die neun Stunden vorbei, dann springt die Uhr auf fünf Minuten. Wenn der Spieler zieht, bevor die Grenze von vier Minuten erreicht ist, springt die Uhr erneut auf fünf Minuten. Zieht er aber nachdem die Grenze von vier Minuten erreicht ist, dann springt die Uhr auf vier Minuten zurück. So springt die Uhr jedesmal nach Ausführung eines Zuges auf die darüberliegende volle Byo-yomi-Periode zurück.

10b. "Overtime", kanadische Byo-yomi

Zur Ausführung der originalen Byo-yomi-Methode mit den traditionellen Uhren benötigte man immer einen Zeitnehmer mit einer Stoppuhr, was regelmäßig zu Personalproblemen führte. Aus diesem Grund hat man in den letzten Jahren viel mit einer Zwischenlösung gespielt; ein Spieler erhielt eine neue Bedenkzeit von fünf Minuten, um eine vorgegebene Anzahl von Zügen, meistens zehn oder fünfzehn, auszuführen.

Mit der DGT 2000-Schachuhr können Sie Overtime spielen, wenn Sie von der Zeitkorrektur Gebrauch machen. Die Zeitkorrektur wird im Paragraphen 8 des technischen Abschnitts der Gebrauchsanweisung beschrieben.

11. Das Stundenglas (29 und 30)

Die Bedenkzeit des Spielers, der am Zuge ist, nimmt ab, die Bedenkzeit seines Gegners nimmt aber gleichzeitig zu.

Diese Spielweise ist eine spannende Alternative zu dem traditionellen Blitz.

12. Der Ansageblitz (31 und 32)

In den Zeiten vor der Einführung der Uhr mit doppeltem Uhrwerk wurde ein Schachturnier oft mit einem Gong, gespielt. Diese Uhr gab den Takt für alle Handlungen an.

Unter der Einstellung 31, zehn Sekunden für links, zehn Sekunden für rechts, usw., usw. Mit Hilfe des Hebels haben Sie die Möglichkeit, zu prüfen, ob ein Spieler innerhalb der Bedenkzeit gezogen hat. Ein Fähnchen erscheint, wenn der Hebel nicht rechtzeitig gedrückt wurde.

Manuel d'Utilisation (Français)

Utilisation	18
1. Les piles	18
2. Mise sous tension	18
3. Choix de la cadence	19
4. Validation de la cadence	19
5. Départ	19
6. Pause	19
7. Vérification de la cadence	19
8. Rectification des temps	19
9. Configuration personnalisée	20
10. Validation des valeurs existantes	21
11. Symboles indicateurs	21
12. Affichage des temps	22
13. Spécifications techniques	22
Méthodes de chronométrage	22
Introduction	22
1. Semi-Rapide et Blitz (cadences 1, 2 et 3)	22
2. Une période traditionnelle suivie d'une période K.O. (cadences 4 et 5)	22
3. Deux périodes traditionnelles suivies d'une période K.O. (cadences 6 et 7)	23
4. Répétition indéfinie de la 2ème période (cadences 8 et 9)	23
5. FIDE-Rapide (cadences 10, 11, 12, 13 et 14)	23
6. FIDE-Tournoi (cadences 15, 16 et 17)	23
7. Bronstein (cadences 18, 19 et 20)	23
8. Fischer-Rapide (cadences 21, 22 et 23)	24
9. Fischer-Tournoi (cadences 24 et 25)	24
10a. Byo-yomi, jeu de Go (cadences 26, 27 et 28)	24
10b. Overtime, Byo-yomi canadien	24
11. Sablier (cadences 29 et 30)	24
12. Métronome (cadences 31 et 32)	24
Liste des cadences	46

Utilisation

1. Les piles

La pendule DGT 2000 fonctionne avec 4 piles LR6 (AA). Nous conseillons les piles alcalines, avec lesquelles le fonctionnement sera de 5.000 heures. Les piles sont logées dans un compartiment situé sous le boîtier, derrière une plaque vissée. Après l'installation des piles, fermez bien la couverture: poussez fermement les poignées. La pendule fonctionne d'après un délai de 4 secondes.

Nous vous conseillons de retirer les piles lors d'arrêts prolongés.

Lorsque "BAT" apparaît à l'affichage, cela indique que les piles sont pratiquement déchargées et qu'elles doivent être remplacées rapidement. Il reste, cependant, assez d'énergie pour permettre la fin de la partie en cours.

En cas de dysfonctionnement, enlevez et réinstallez les piles (éventuellement changez-les).

2. Mise sous tension

La pendule DGT 2000 est mise sous tension à l'aide du bouton ON/OFF situé sous le boîtier.

3. Choix de la cadence

Une fois la pendule DGT 2000 sous tension, l'affichage indique: soit le numéro 01, soit le numéro de la cadence choisie lors de la dernière partie jouée.

01 correspond à la cadence numéro 1 (Semi-Rapide et Blitz, 5 minutes) de la liste imprimée sous le boîtier.

Le numéro affiché augmente à chaque pression sur le bouton +1. Après le numéro 32 l'affichage revient à 01.

4. Validation de la cadence

Lorsque la cadence désirée s'affiche, elle sera validée en appuyant sur OK. Le temps initial de la nouvelle partie sera alors affiché.

Les manipulations à effectuer pour une configuration personnalisée seront étudiées au chapitre 9.

5. Départ

Une fois la cadence validée, le départ est donné en appuyant sur Start/Stop.

Avant le départ, vérifiez que la bascule est levée du côté du joueur qui a les Blancs. Ceci revêt une importance particulière avec les cadences FIDE et Fischer car, suivant la position initiale de la bascule, la pendule "sait" où sont les Blancs et où sont les Noirs.

6. Pause

Au cours d'une partie il est possible de faire des pauses en appuyant sur Start/Stop. La pendule sera relancée en appuyant à nouveau sur ce bouton.

7. Vérification de la cadence

Il est possible, sans perturber la partie en cours, de vérifier le numéro de la cadence valide en appuyant sur OK.

8. Rectification des temps

Si au cours d'une partie il est nécessaire d'effectuer une rectification des temps affichés, maintenez le bouton Start/Stop appuyé pendant 3 secondes, jusqu'à ce que les valeurs affichées clignotent. Le chiffre clignotant (nombre d'heures dont dispose le joueur placé à gauche) peut être modifié en appuyant sur le bouton +1. Une fois le chiffre le plus élevé affiché (5 ou 9 suivant la cadence) une nouvelle pression sur +1 ramènera le chiffre à 0. Lorsque la valeur souhaitée est atteinte, validez-la en appuyant sur le bouton OK. À son tour le chiffre suivant clignotera.

De cette manière vous pourrez modifier chaque chiffre suivant la séquence:

1. Heures;
2. Minutes (dizaines);
3. Minutes (unités);
4. Secondes (dizaines);
5. Secondes (unités).

Le temps du joueur de gauche s'affiche en premier, suivi de celui du joueur de droite. Lorsque la dernière valeur a été validée, relancez la pendule à l'aide du bouton Start/Stop. La pendule indique alors les temps en fonction des rectifications. Pendant la période de rectification les actions sur la bascule seront inopérantes.

Lorsque la méthode Fischer-Tournoi est utilisée, la rectification des temps sera suivie de la rectification du nombre de coups joués. Les chiffres affichés indiqueront le nombre de coups déjà joués par les Noirs.

Grâce à cette procédure il est possible de jouer suivant la méthode Overtime (Byo-yomi canadien), utilisée dans le jeu de Go.

Si une rectification est effectuée, dans une partie qui se déroule suivant les méthodes FIDE ou Byo-yomi, et que l'on se trouve dans la phase où du temps supplémentaire est accordé, l'affichage reviendra toujours à la fin du temps principal. Si la partie se joue suivant la méthode FIDE et que la partie doit se poursuivre dans la phase des temps supplémentaires accordés, la seule manière d'effectuer une rectification est de transférer les temps des joueurs dans la cadence permettant la configuration personnalisée de la méthode Fischer-Rapide. Notez les temps, pressez sur On/Off pour passer au choix de la cadence, validez la cadence 23 et configurez les temps actuels et le temps supplémentaire par coup.

9. Configuration personnalisée

Il est évidemment possible de configurer vos préférences personnelles. Voici la procédure:

Appuyez sur On/Off pour passer dans le choix de la cadence. A l'aide du bouton +1, affichez le numéro correspondant à la configuration personnalisée (Manual set) de la méthode désirée et validez-le avec OK. Lors de la première utilisation l'affichage indiquera des zéros. Le zéro le plus à gauche clignotera.

Ultérieurement, lorsque que cette cadence sera validée, l'affichage indiquera la configuration choisie la fois précédente.

Si vous souhaitez garder telle quelle cette configuration, il vous suffira de maintenir appuyé le bouton OK jusqu'à l'arrêt total des clignotements.

Le chiffre clignotant peut être modifié à l'aide du bouton +1. Lorsque la valeur souhaitée s'affiche pressez sur OK. Ce chiffre étant validé, le chiffre suivant clignote et ainsi de suite pour l'ensemble de l'affichage. L'ordre des périodes de temps, lors de la configuration, sera le même qu'en cours de partie.

Commencez par configurer la première période du joueur de gauche. La séquence de réglage est la suivante:

1. Heures;
2. Minutes (dizaines);
3. Minutes (unités);
4. Secondes (dizaines);
5. Secondes (unités).

Entrez ensuite les valeurs pour la première période du joueur de droite.

Exception faite de la première période, un chiffre situé sur l'affichage de gauche indiquera la période en cours de configuration.

Une fois terminée la configuration de la première période du joueur de gauche puis celle du joueur de droite, voici l'ordre à suivre pour la suite:

Option	Méthode	Ordre des actions
3	Semi-Rapide et Blitz	Configuration terminée
5	1 période T + 1 période K.O.	1. Période K.O. pour les 2 joueurs
7	2 périodes T + 1 période K.O.	1. 2ème période pour les 2 joueurs 2. Période K.O. pour les 2 joueurs
9	Répétition indéfinie de la 2ème période	1. 2ème période pour les 2 joueurs
14	FIDE Rapide	1. Temps sup. par coup, joueur de gauche 2. Temps sup. par coup, joueur de droite
17	FIDE Tournoi	1. 2ème période pour les 2 joueurs 2. Temps sup. par coup pour les 2 joueurs
20	Bronstein	1. Temps sup. par coup, joueur de gauche 2. Temps sup. par coup, joueur de droite
23	Fischer-Rapide	1. Temps sup. par coup, joueur de gauche 2. Temps sup. par coup, joueur de droite
25	Fischer Tournoi	1. Temps sup. par coup pour les 2 joueurs 2. Nombre de coups de la 1re période 3. 2ème période pour les 2 joueurs 4. Nombre de coups de la 2ème période 5. 3ème période pour les 2 joueurs 6. Nombre de coups de la 3ème période 7. 4ème période pour les 2 joueurs
28	Byo-yomi	1. Temps byo-yomi par coup pour les 2 joueurs 2. Nombre de périodes Byo-yomi
30	Sablier	1. Configuration terminée
32	Métronome	1. Périodicité de basculement

10. Validation des valeurs existantes

Lors de la configuration personnelle ou de la rectification des temps, il est possible d'éviter la validation chiffre par chiffre des valeurs existantes en appuyant directement sur Start/Stop.

11. Symboles indicateurs

En complément des chiffres, l'affichage fournit les symboles indicateurs suivants:

- BAT** Indique que les piles doivent être changées.
- ▲ Triangle: Indique que du temps supplémentaire par coup est accordé. Pour Bronstein et Fischer dès le départ, pour FIDE et Byo-yomi dès la fin des périodes traditionnelles.
- Tiret fixe: Chute provisoire du drapeau. Il indique quel joueur est passé en premier dans la période suivante. Disparaît après 5 minutes.
- clignotant Tiret clignotant: Chute définitive du drapeau. Il indique quel joueur a épuisé en premier la totalité de son temps.
- : Deux points: Indique que l'affichage se fait en heures et minutes (1:45 signifie 1 heure et 45 minutes).
- . Un point: Indique que l'affichage se fait en minutes et secondes (17.22 signifie 17 minutes et 22 secondes).

Le temps maximal pouvant être affiché est de 9:59.59. Ne dépassez pas cette valeur car la pendule ne fonctionnerait plus correctement.

12. Affichage des temps

Pour des temps supérieurs à 20 minutes, la pendule affiche les heures et les minutes. Pour des périodes de moins de 20 minutes la pendule affiche les minutes et les secondes.

13. Spécifications techniques

Piles: 4 piles LR6 (AA) Les piles alcalines sont conseillées.

Autonomie: 5.000 heures

Précision: supérieure à une seconde par heure.

Nettoyage: Utilisez un chiffon doux et humide. Evitez les produits agressifs.

Boîtier: Plastique ABS.



Conforme à EN 50081:1991 et EN 50082:1991

Méthodes de chronométrage

Introduction

Le temps fait partie intégrale de nombreux jeux et sports, en particulier dans les Échecs, le Go, les Dames, le Shogi et le Scrabble.

La différence entre les joueurs se détermine non seulement par la performance individuelle, mais aussi par le temps nécessaire à la réalisation de cette performance. Plus un sport cherche à mesurer les performances, plus la limitation du temps imposée à chaque joueur sera cruciale. Ceci doit être fait de la manière la mieux adaptée au jeu et au sport concerné.

La Digital Game Timer offre 12 méthodes distinctes pour chronométrer une partie jouée. Ces méthodes sont disponibles suivant 32 cadences.

Certaines de ces méthodes sont bien connues, d'autres le sont beaucoup moins. Plusieurs sont utilisées depuis longtemps, d'autres sont le résultat de progrès récents de l'électronique.

Chacune de ces méthodes a son propre charme et une influence particulière dans la façon dont le match est vécu. Bien que la durée totale des parties soit presque identique, le Blitz traditionnel de 5 minutes se joue très différemment de celui de 3 minutes selon les méthodes Bronstein ou Fischer où chaque coup joué permet de bénéficier d'un temps supplémentaire de 3 secondes. Nous conseillons aux joueurs d'essayer les diverses cadences proposées par la pendule DGT 2000. Cela apportera une dimension nouvelle à votre sport préféré.

1. Semi-Rapide et Blitz (cadences 1, 2 et 3)

La plus simple méthode de chronométrage. Chaque joueur dispose d'une période de temps pendant laquelle il doit jouer tous ses coups (il s'agit donc d'une période K.O. où le premier à épuiser son temps perd la partie).

2. Une période traditionnelle suivie d'une période K.O. (cadences 4 et 5)

Avant la fin de la période traditionnelle un nombre prédéterminé de coups (au moins) doit avoir été joué. Les coups restants devront être joués avant la fin de la période K.O.

La méthode "1 période T + 1 période K.O." est semblable à la méthode "Semi-Rapide et Blitz" sauf que le début est plus calme.

3. Deux périodes traditionnelles suivies d'une période K.O. (cadences 6 et 7)

Pour un début encore plus calme vous pouvez disposer de deux périodes traditionnelles avant la période K.O.

4. Répétition indéfinie de la 2ème période (cadences 8 et 9)

Une finale tranquille a aussi son intérêt. Les pendules d'Échecs traditionnelles permettaient d'accorder indéfiniment une heure supplémentaire pour effectuer un nombre de coups choisi.

Une des conséquences de cette méthode de chronométrage, qui a été le standard des Échecs depuis plus de 50 ans, est que les parties ne finissent pas toujours en une séance. Les performances croissantes des ordinateurs d'Échecs et l'information disponible dans les bases de données des finaux ont une influence de plus en plus grande dans le résultat des parties ajournées.

Dans ces conditions, la justesse de la mesure du rapport des forces entre les joueurs devient de plus en plus difficile à obtenir.

Diverses propositions sont apparues en vue de jouer les parties en une seule séance, sans faire appel à des périodes K.O., car elles peuvent avoir une influence indésirable dans le résultat final. Les méthodes FIDE, Bronstein et Fischer apportent une solution au problème en accordant aux joueurs du temps supplémentaire pour chaque coup joué.

5. FIDE-Rapide (cadences 10, 11, 12, 13 et 14)

Une partie jouée selon la méthode FIDE-Rapide commence par une période traditionnelle où un nombre prédéterminé de coups (au moins) doit être effectué. Lorsque cette période s'achève pour l'un des joueurs, le triangle apparaît à l'affichage et une période de temps supplémentaire est ajoutée à chacun. Dès lors, à chaque coup joué, une nouvelle période de temps supplémentaire sera ajoutée. Le temps non utilisé restera acquis pour les coups suivants. En jouant à chaque fois dans un délai inférieur au temps supplémentaire accordé, le joueur verra augmenter son compteur de temps.

Remarque: La pendule DGT 2000 mémorise, suivant la position de la bascule au départ, quel joueur a les Blancs. Ceci a son importance lorsque l'un des joueurs épuise le temps de réflexion de la période traditionnelle. Si les Noirs épuisent en premiers le temps principal, les blancs bénéficieront d'une période de temps supplémentaire de plus. Ceci est valable pour la méthode FIDE-Tournoi et les méthodes Fischer-Rapide et Fischer-Tournoi.

6. FIDE-Tournoi (cadences 15, 16 et 17)

Dans cette méthode deux périodes traditionnelles sont proposées avant d'accorder du temps supplémentaire.

7. Bronstein (cadences 18, 19 et 20)

La plus ancienne proposition échiquéenne pour résoudre le problème de la limitation du temps provient du Grand Maître International David Bronstein.

Au début de la partie un triangle apparaît à l'affichage et le compteur de chaque joueur indique le temps principal de réflexion auquel est ajoutée une période de temps supplémentaire. Le temps supplémentaire s'écoule avant le temps principal. Le fait de jouer dans la période de temps supplémentaire n'entraîne pas une accumulation comme dans les méthodes Fischer et FIDE. Tout au plus la période supplémentaire en cours est rétablie. Une fois le temps supplémentaire épuisé, s'il reste du temps principal, celui-ci continuera à s'écouler. Au prochain coup joué, il sera ajouté une période de temps supplémentaire au temps principal restant, et ainsi de suite.

8. Fischer-Rapide (cadences 21, 22 et 23)

Cette méthode accorde aussi du temps supplémentaire dès le 1er coup joué. La différence avec la méthode Bronstein est que le temps supplémentaire non utilisé est cumulable.

Vérifiez que la bascule est bien positionnée au début de la partie.

9. Fischer-Tournoi (cadences 24 et 25)

La méthode Fischer-Tournoi est la manière la plus complexe de chronométrer une partie. En plus du temps supplémentaire accordé à chaque coup joué et du temps de réflexion principal accordé au départ, lorsque le joueur aura effectué un certain nombre de coups, il recevra une quantité de temps "principale" supplémentaire.

Dans ce mode un compteur de coups est disponible. Il comptabilise le nombre total de coups joués (c'est à dire: la somme des coups joués par les Blancs et par les Noirs). L'ajout du nouveau temps principal se fera au moment opportun à condition que la pendule soit manipulée avec soin.

10a. Byo-yomi, jeu de Go (cadences 26, 27 et 28)

Par sa nature même le jeu de Go se prête à l'octroi de temps supplémentaire aux joueurs. Traditionnellement c'est la méthode Byo-yomi qui s'applique. Cette méthode accorde, au joueur ayant épuisé son temps de réflexion, une période de temps supplémentaire pour chaque coup joué.

Généralement, dans les parties de Go, le temps de réflexion principal accordé est d'une heure et demi à deux heures, combiné généralement avec un Byo-yomi de 20 à 30 secondes. Lorsque le temps de réflexion principal est épuisé le temps Byo-yomi s'affiche. A chaque coup joué la période Byo-yomi en cours est rétablie. Si le joueur n'effectue pas son coup avant l'épuisement du temps le symbole correspondant s'affiche. Lors des rencontres de haut niveau, le temps principal est de 9 heures suivi de 5 périodes byo-yomi de 1 minute chacune. Lorsqu'un joueur épuise ses 9 heures, son compteur affiche 5 minutes. S'il joue avant d'atteindre le chiffre de 4 minutes son compteur reviendra à 5 minutes. S'il joue après avoir dépassé le chiffre de 4 minutes et avant d'atteindre le chiffre de 3 minutes, son compteur reviendra à 4 minutes. Le compteur retourne donc, à chaque coup joué, au début de la période Byo-yomi en cours.

10b. Overtime, Byo-yomi canadien

Lorsqu'on utilise la méthode Byo-yomi avec des pendules traditionnelles il a toujours été nécessaire de faire appel à des arbitres munis de chronomètres. Ceci aboutit souvent à des conflits. Par conséquent, ces dernières années le jeu a souvent été pratiqué avec une solution de compromis où chaque joueur dispose d'une période de temps supplémentaire de 5 minutes pour effectuer un nombre déterminé de coups, habituellement entre 10 et 15. La pendule DGT 2000 permet l'utilisation de l'Overtime moyennant la rectification des temps décrite au chapitre 8 de la section "informations techniques" de ce manuel.

11. Sablier (cadences 29 et 30)

Pendant que le temps d'un joueur décroît, celui de son adversaire augmente. Cette façon de jouer est une alternative intéressante au Blitz traditionnel.

12. Métronome (cadences 31 et 32)

Avant l'avènement des pendules d'Échecs les tournois étaient souvent contrôlés à l'aide de métronomes. Le métronome fut utilisé pour définir une limitation de temps pour chaque coup.

La cadence 31 propose une période de 10 secondes alternativement à chaque joueur.

L'utilisation de la bascule permet de contrôler si un joueur effectue ses coups pendant sa période de réflexion. Un symbole s'affiche si la bascule n'est pas baissée dans les délais.

Instrucciones de uso (Español)

El manejo	26
1. Pilas	26
2. Puesta en marcha del DGT 2000	26
3. Elección del número de opción	27
4. Activar el número de opción	27
5. Comienzo del juego	27
6. Interrupción del tiempo	27
7. Control del número de opción	27
8. Correcciones del tiempo	27
9. El ajuste manual	28
10. Las señales en el visualizador	29
11. Especificaciones técnica	29
Los métodos de registración	30
Introducción	30
1. Rapid y Blitz (Opciones 1,2 y 3)	30
2. 1 Periodo + Guillotina (Opciones 4 y 5)	30
3. 2 Periodos + Guillotina (Opciones 6 y 7)	30
4. 2do Periodo repetitivo (Opciones 8 y 9)	30
5. "FIDE"-rápido (Opciones 10, 11, 12, 13 y 14)	31
6. "FIDE"-torneo (Opciones 15,16 y 17)	31
7. "Bronstein" (Opciones 18,19 y 20)	31
8. "Fischer"-rápido (Opciones 21,22 y 23)	31
9. "Fischer"-torneo (Opciones 24 y 25)	31
10a. GO con Byo-yomi (Opciones 26,27 y 28)	32
10b. "Overtime", Byo-yomi canadiense	32
11. Reloj de arena (Opciones 29 y 30)	32
12. Gong (Opciones 31 y 32)	32
Lista de opciones	46

El manejo

1. Pilas

El DGT 2000 funciona con 4 pilas del tipo "penlight" (AA). Aconsejamos el empleo de pilas alcalinas, con ellas el reloj funciona durante 500 horas.

El compartimento de pilas se encuentra debajo de la tapadera en la cara inferior del reloj. Después de colocar las baterías, cierre la cubierta buena: presione firmemente las manijas de la cubierta. El reloj tarda 4 segundos para ponerse en marcha.

Aconsejamos quitar las pilas en caso de no usar el reloj durante mucho tiempo.

Si el visualizador muestra la indicación "BAT", las pilas están casi vacías y deben remplazarse lo más pronto posible. En ese momento queda todavía bastante energía para poder terminar su partida sin necesidad de interrumpirla.

2. Puesta en marcha del DGT 2000

El reloj se pone en marcha mediante el botón "ON/OFF" en la cara inferior del reloj.

3. Elección del número de opción

Después de poner en marcha el reloj, en el visualizador aparece el número 01 o el número con el que ha jugado la última vez.

El 01 corresponde al número 1 (Rapid, Blitz: 5 minutos) de la lista de opciones en la cara inferior del reloj.

Se puede cambiar el número en el visualizador pulsando el botón +1. Después del número 32 aparece nuevamente el 01.

4. Activar el número de opción

Si el n_mero de opción deseado está en el visualizador, se activa pulsando el botón O.K. Ahora aparece en el visualizador la hora de comienzo de su juego.

Más adelante se explica como proceder si ha escogido el ajuste manual, "manuel set".

5. Comienzo del juego

Después de activar el número de opción, se activa el tiempo pulsando el botón "Start/Stop".

Antes de poner en marcha el reloj pulsando dicho botón, cuide de que la palanca esté levantada en el lado del jugador que tiene que mover primero. Esto es especialmente importante en los métodos "FIDE" y "Fischer" ya que en ese caso el reloj "sabe" por la posición inicial de la palanca quién juega con las fichas blancas y quién con las negras.

6. Interrupción del tiempo

Si durante el juego quiere parar el tiempo, pulse el botón "Start/Stop". El tiempo empieza de nuevo pulsando otra vez dicho botón.

7. Control del número de opción

Durante el juego puede controlar el número de opción de la jugada pulsando el botón O.K. (sin afectar al paso del tiempo).

8. Correcciones del tiempo

Si durante un partido quiere hacer una corrección en cuanto a tiempo jugado, mantenga pulsado el botón "Start/Stop" durante 3 segundos hasta que la cifra de la izquierda se encienda y se apague.

Puede cambiar la cifra intermitente (la cantidad de horas del jugador izquierdo) pulsando el botón +1. Después de la cifra más alta posible (9 o 5) aparece nuevamente la cifra 0. En cuanto en el visualizador aparezca la cifra deseada, pulse el botón O.K. y empieza a encenderse y apagarse la siguiente cifra. De esa manera puede cambiar sucesivamente:

1. Horas;
2. Decenas de minutos;
3. Minutos;
4. Decenas de segundos;
5. Segundos;

Primero aparece el tiempo del jugador izquierdo y después el del jugador derecho. Si ya no se enciende ni se apaga ningún número, se pone en marcha el reloj mediante el botón "Start/Stop". El reloj sigue con los tiempos instalados.

No se concede ninguna (eventual) bonificación si durante la corrección del tiempo se ha cambiado la palanca.

En la opción "Fischer"-torneo se pide además al final de la serie de cifras intermitentes, corregir eventualmente el número de movidas jugado. La cifra de las movidas es el número de movidas de las fichas negras.

Mediante la corrección del tiempo se puede jugar según el método "Overtime", (Byo-yomi canadiense) que se utiliza en el GO.

Si jugando según el método "FIDE" o "GO con byo-yomi" y estando ya en la fase de tiempo añadido para cada movida hace una corrección del tiempo, siempre vuelve a la fase de tiempo de reflexión principal. Si en el método "FIDE" quiere seguir en la fase en la que se añade tiempo por movida, sólo puede hacerlo pasando los tiempos exactos de ambos jugadores al "manual set" de "Fischer"-rápido. Anote el tiempo, vuelva con el botón "ON/OFF" a elección de opción, active el número 23 y introduzca nuevamente los tiempos y la bonificación por movida.

9. El ajuste manual

Naturalmente debe haber la posibilidad de introducir cualquier tiempo de reflexión. Se hace de la siguiente manera:

Busque con el botón +1 el número de opción del ajuste manual ("Manual Set") y actívelo con el botón O.K.

La primera vez que lo hace sólo aparecerán ceros. El cero de la parte izquierda se enciende y se apaga.

Todas las veces siguientes aparece el ajuste programado la última vez. Si quiere jugar según ese ajuste sólo tiene que mantener pulsado el botón O.K. hasta que ya no se encienda y se apague ninguna cifra.

Con el botón +1 puede cambiar la cifra intermitente. Cuando llegue al valor deseado pulse el botón O.K. La cifra que acaba de ajustar se registra y la siguiente cifra empieza a encenderse y apagarse. Cifra por cifra se registran todas.

Si así lo desea puede saltar la introducción cifra por cifra del manual set (ajusta manual) pulsando durante el manual set el botón Start/Stop.

El orden de los datos que debe introducir es igual al orden en el que aparecen durante el juego. Siempre debe registrar primero el primer periodo para el jugador izquierdo.

El orden de las cifras intermitentes es:

1. Horas;
2. Decenas de minutos;
3. Minutos;
4. Decenas de segundos;
5. Segundos;

A continuación hace lo mismo para el primer periodo del jugador derecho.

Con excepción del periodo que registra primero, una cifra en el visualizador izquierdo indica a qué periodo corresponden los datos que está introduciendo.

Después de introducir el periodo inicial para el jugador izquierdo y a continuación para el jugador derecho, el orden de introducir los demás datos es la siguiente:

Opción	Método	Datos a introducir
3	Rapid/Blitz	Nada más
5	1 periodo + guillotina	1. Periodo guillotina ambos
7	2 periodos + guillotina	1. 2do periodo ambos 2. Periodo guillotina ambos
9	2do periodo repetitivo	1. Periodo guillotina ambos
14	FIDE Rápido	1. Tiempo añadido por movida Izquierda 2. Tiempo añadido por movida Derecha
17	FIDE Tourneo	1. Segundo periodo ambos 2. Tiempo añadido ambos
20	Bronstein	1. Tiempo libre por movida Izquierda 2. Tiempo libre por movida Derecha
23	"Fischer" rápido	1. Tiempo extra por movida Izquierda 2. Tiempo extra por movida Derecha
25	"Fischer" torneo	1. Tiempo extra por movida ambos 2. Número de movidas 1er periodo 3. Segundo periodo ambos 4. Número de movidas 2do periodo 5. Tercer periodo ambos 6. Número de movidas tercer periodo 7. Cuarto periodo ambos
28	GO con Byo-yomi	1. Tiempo de Byo-yomi por movida para 2. Número de periodos de byo-yomi
30	Reloj de arena	1. Nada más
32	Gong	1. Tiempo antes del gong

10. Las señales en el visualizador


Aparte de cifras, en el visualizador puede encontrar las siguientes señales:

- BAT** Indica que debe cambiar las pilas.
- ▲ Se encuentra en un momento del partido en el que se añada tiempo por movida. En caso de "Bronstein" y "Fischer" desde el comienzo de la partida, en caso de "FIDE" y "Byo-yomi" después de que pase el periodo inicial tradicional.
- La bandera entre periodos. El jugador en cuyo visualizador se encuentra este signo -, ha sido el primero en pasar a un periodo de tiempo siguiente. Desaparece después de 5 minutos.
- intermitt. La bandera definitiva. Indica qué jugador ha sido primero en sobrepasar el tiempo de reflexión total permitido.
- :
- El : indica que los tiempos que ve en el visualizador son horas y minutos.
- .
- El . indica que se trata de minutos y segundos.

El tiempo de refluencia máxima que se puede reflejar es de 9 h. 59 min. 59 seg. Procure no sobrepasarlo ya que en ese caso el reloj deja de funcionar correctamente.

11. Especificaciones técnica

- Pilas: 4 Penlight (AA). Se recomiendan las alcalinas
- Vida útil: 5000 horas de funcionamiento, máximo 3 años

Exactitud:	Más exacto que 1 segundo por hora
Limpieza:	Con un paño suave, casi seco. No utilice productos de limpieza agresivos
Caja:	ABS, material sintética
	Se conforma a EN 50081:1991 y EN 50082:1991

Los métodos de registrati3n

Introducci3n

El tiempo forma parte de cada deporte y m1s de deportes como el ajedrez, el GO, las damas, el "shogle" y el "scrabble".

No s3lo el nivel de prestaci3n del jugador sino tambi3n el tiempo que necesita para llegar a ese nivel determinan la medici3n de capacidad entre los jugadores.

Cuanto m1s se considera un deporte una medici3n de capacidad, m1s importante es limitar el tiempo que necesita un jugador para actuar

Esto debe hacerse de una manera que se ajusta al m1ximo al car1cter del partido y al tipo de deporte que se est1 practicando.

El Digital Game Timer ofrece 12 m3todos distintos para registrar una partida entre 2 jugadores.

Algunos m3todos los conocer1, otros ser1n nuevos.

Algunos de estos m3todos se vienen usando desde hace tiempo, otros son el resultado de las posibilidades que se hallan disponibles gracias al empleo de la electr3nica.

Cada m3todo tiene su propio encanto y influye en la manera de disfrutar su deporte. El "r1pido" tradicional con 5 minutos por persona es diferente a 3 minutos "Bronstein" o "Fischer" en el que para cada movida tiene 3 segundos de tiempo de reflexi3n extra aunque el tiempo de reflexi3n total de una partida apenas se diferencia.

Aconsejamos experimente libremente con los distintos m3todos que le ofrece el Digital Game Timer.

Enriquecer1 el disfrute de su deporte favorito.

1. Rapid y Blitz (Opciones 1,2 y 3)

La manera m1s sencilla de asignar tiempo. A ambos jugadores se les concede s3lo un periodo para toda la partida.

2. 1 Periodo + Guillotina (Opciones 4 y 5)

El primer periodo se utiliza para efectuar un n3mero de movidas estipuladas de antemano. El segundo periodo, la Guillotina, se emplea para finalizar la partida. 1 Periodo + Guillotina funciona como "Rapid" y "Blitz" con un comienzo tranquilo.

3. 2 Periodos + Guillotina (Opciones 6 y 7)

Para un comienzo de partida todav1a m1s tranquilo se pueden jugar 2 periodos antes de la Guillotina.

4. 2do Periodo repetitivo (Opciones 8 y 9)

Tambi3n tiene sus ventajas un final tranquilo de una partida. El reloj tradicional sencillo daba a los jugadores cada vez una hora m1s para llevar a cabo un n3mero de movidas siguientes.

Una consecuencia de este m3todo que ha sido usual en el deporte del ajedrez durante m1s de 50 a1os, es que las partidas muchas veces no se pod1an terminar en una sesi3n. La aumentada capacidad de jugar de

ordenadores de ajedrez y la información disponible en los bancos de datos de juegos finales ejercía cada vez más influencia sobre el resultado de un partido interrumpido.

La fiabilidad de la medición de capacidad entre ambos jugadores estaba cada vez más en declive.

De diferentes sitios se han hecho propuestas para poder terminar las partidas en una sola sesión sin tener que recurrir a la Guillotine como medio de poder, ya que esto también puede ejercer una influencia negativa sobre el resultado final.

Los métodos "FIDE", "Bronstein" y "Fischer" resuelven ese dilema concediendo a los jugadores cierto tiempo de reflexión para cada movida.

5. "FIDE"-rápido (Opciones 10, 11, 12, 13 y 14)

El método "FIDE"-rápido empieza un partido con un periodo tradicional dentro del cual se debe haber terminado o no cierto número de movidas prescritas. En cuanto termine ese periodo, en el visualizador aparece el triángulo. A partir de ese momento a un jugador se le concede un tiempo extra para cada movida siguiente. El tiempo de reflexión que no ha usado para una movida se conserva para la siguiente. De modo que haciendo las movidas más rápidas que el tiempo disponible para ellas, el tiempo de reflexión aumenta de nuevo.

Cuidado: El DGT 2000 recuerda, gracias a la posición de la palanca al comienzo de la partida, qué lado del reloj es blanco. Esto tiene consecuencias para el momento en que un jugador por primera vez sobrepasa el tiempo de reflexión permitido. Si negro pasa primero la bandera, blanco obtiene una bonificación doble. Esto también es importante en la opción "FIDE" torneo y las dos opciones "Fischer".

6. "FIDE"-torneo (Opciones 15,16 y 17)

Hay dos periodos antes de que comience el tiempo extra por movida.

7. "Bronstein" (Opciones 18,19 y 20)

La propuesta más antigua para solucionar el problema del tiempo de reflexión limitado viene de IGM David Bronstein.

Su método comienza desde la primera movida. Por lo tanto en seguida aparece el triángulo en el visualizador. El tiempo de reflexión principal se empieza a gastar con retraso. Antes de que disminuye el tiempo de reflexión principal, el jugador tiene un tiempo fijo para efectuar una movida. No es posible aumentar el tiempo de reflexión jugando rápido, como en "FIDE" y también en "Fischer".

8. "Fischer"-rápido (Opciones 21,22 y 23)

También este método comienza desde la primera movida. La diferencia con "Bronstein" es el hecho de que es posible aumentar el tiempo de reflexión jugando más de prisa que el tiempo extra por movida.

Cuide de que al inicio de la partida la palanca esté en su posición exacta.

9. "Fischer"-torneo (Opciones 24 y 25)

El método "Fischer"-torneo es el más complejo para regular el tiempo de reflexión. Aparte del tiempo extra por movida, el jugador también obtiene una cantidad extra de tiempo de reflexión principal antes de terminarse una cantidad determinada de movidas.

Así que esta opción lleva incorporada un contador de movidas que cuenta el número de movidas completas, o sea, el número de movidas jugadas tanto por blanco como por negro. La adjudicación

de tiempo de reflexión nuevo sólo tiene lugar en el momento exacto si se maneja el DGT 2000 con cuidado.

10a. GO con Byo-yomi (Opciones 26,27 y 28)

Por el carácter del juego GO es muy natural conceder a los jugadores tiempo extra para terminar una partida.

Tradicionalmente para este fin se utiliza el método Byo-yomi. Byo-yomi concede al jugador que ha gastado su tiempo de reflexión principal, una cantidad de tiempo fija para cada movida siguiente.

En partidas normales de GO es usual un tiempo de reflexión de entre 1.30 min a 2 horas, combinado con un Byo-yomi de entre 20 y 30 segundos. Después de que se haya terminado el tiempo de reflexión principal el reloj salta al tiempo Byo-yomi. Cada vez que un jugador ha terminado su movida, el reloj vuelve a su posición de antes. Si un jugador no ha terminado su movida antes de que el reloj llegue a 0, aparece una bandera en el visualizador. Para partidas del más alto nivel, el tiempo de reflexión es de 9 horas y después hay 5 periodos de byo-yomi de 1 minuto cada uno. Después de que hayan pasado las 9 horas, el reloj salta a 5 minutos. Si el jugador mueve su ficha antes de que llegue el límite de 4 minutos, el reloj salta nuevamente a 5 minutos. Si mueve la ficha después de sobrepasar el límite de 4 minutos, el reloj retrocede a 4 minutos. De esta manera el reloj después de completar una movida retrocede cada vez al periodo completo de byo-yomi anterior.

10b. "Overtime", Byo-yomi canadiense

Para la puesta en práctica del método Byo-yomi original, siempre se necesitaba un cronometrador. Esto muchas veces ocasionaba problemas de personal. De ahí que estos últimos años se ha jugado por regla general usando la solución intermedia de conceder a un jugador 5 minutos de tiempo de reflexión nuevo para realizar una cantidad fija de movidas, en la mayoría de los casos 10 o 15.

Con el Digital Game Timer puede jugar "Overtime" haciendo uso de la corrección de tiempo descrito en el párrafo 8 de la parte técnica de estas instrucciones.

11. Reloj de arena (Opciones 29 y 30)

El tiempo de reflexión del jugador a quién le toca mover disminuye paro a la vez aumenta el tiempo del contrincante.

Esta manera de jugar es una alternativa emocionante para el "rapidito" tradicional.

12. Gong (Opciones 31 y 32)

En los tiempos antes de la introducción del reloj doble los torneos muchas veces se jugaban con un gong. El gong daba un tiempo fijo para cada movida.

Según opción 31, 10 segundos para el Izquierdo, después 10 segundos para el Derecho etcétera, etcétera.

Utilizando la palanca es posible controlar si un jugador ha movido dentro de su tiempo de reflexión. Si no se ha pulsado la palanca a tiempo, aparece una bandera.

Handleiding (Nederlands)

Gebruik en bediening	33
1. Batterijen	33
2. Inschakelen van de DGT 2000	34
3. Keuze van het optienummer	34
4. Optienummer activeren	34
5. Begin van het spel	34
6. Stilzetten van de tijdafloop	34
7. Controle op optienummer	34
8. Tijdcorrecties	34
9. De handmatige instelling	35
10. Handmatige invoer overslaan	36
11. De weergave in het display	36
12. Technische specificaties	37
De registratiemethodes	37
Inleiding	37
1. Rapid en Blitz (Opties 1, 2 en 3)	37
2. 1 Periode + Guillotine (Opties 4 en 5)	37
3. 2 Periodes + Guillotine (Opties 6 en 7)	37
4. Herhalende 2e tijdperiode (Opties 8 en 9)	38
5. "FIDE"-rapid (Opties 10, 11, 12, 13 en 14)	38
6. "FIDE"-tournament (Opties 15, 16 en 17)	38
7. "Bronstein" (Opties 18, 19 en 20)	38
8. "Fischer"-rapid (Opties 21, 22 en 23)	38
9. "Fischer"-tournament (Opties 24 en 25)	38
10a. Go met byo-yomi (Opties 26, 27 en 28)	39
10b. "Overtime", Canadees byo-yomi	39
11. Zandloper (Opties 29 en 30)	39
12. Gong (Opties 31 en 32)	39
Lijst van opties	46

Gebruik en bediening

1. Batterijen

De DGT 2000 werkt op 4 penlight (AA) batterijen. Wij raden aan alkaline batterijen te gebruiken, de DGT 2000 kan hier 5000 uren op werken.

De batterijen dienen onder het deksel in de bodem geplaatst te worden. Na het plaatsen dient het deksel weer goed vergrendeld te worden door het aandrukken van de klikgrepen. Na het plaatsen van de batterijen duurt het 4 seconden voordat de DGT 2000 zich inschakelt.

Wij adviseren de batterijen te verwijderen als u de DGT 2000 over een langere periode niet gebruikt.

Als in display de aanduiding "BAT" 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.

Indien de klok op een of andere wijze niet functioneert, dient u eerst de batterijen te verwijderen en opnieuw aan te brengen. Indien de fout nog steeds voorkomt kunt u contact met de wederverkoper opnemen.

2. Inschakelen van de DGT 2000

De DGT 2000 wordt ingeschakeld met de "ON/OFF" toets aan de onderzijde van de DGT 2000. Indien u na een spel opnieuw de klok wil instellen dient u de klok eerst uit te schakelen met de ON/OFF toets.

3. Keuze van het optienummer

Nadat u de DGT 2000 ingeschakeld hebt, verschijnt in het display het nummer 01 of het nummer waarmee u het laatst gespeeld hebt.

01 correspondeert met het nummer 1 (Rapid/Blitz: 5 minuten) uit de lijst optienummers aan de onderzijde van de DGT 2000.

U kunt het nummer in display verhogen door de +1 toets in te drukken. Na nummer 32 verschijnt opnieuw 01.

4. Optienummer activeren

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

Wat u moet doen als u voor een handmatige instelling, "manual set", gekozen heeft wordt besproken in paragraaf 9.

5. Begin van het spel

Nadat het optienummer is geactiveerd, start u de tijdafloop door de Start/Stop 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 "FIDE" en "Fischer" waar de klok door de beginstand van de hefboom "weet" wie met wit en wie met zwart speelt.

6. Stilzetten van de tijdafloop

Mocht u tijdens het spel de tijdafloop willen stilzetten dan drukt u op de Start/Stop toets. U kunt de tijdafloop opnieuw laten beginnen door deze toets nogmaals in te drukken (druk kort, om te voorkomen dat u in tijdcorrectie komt (zie paragraaf 8).

7. Controle op optienummer

Tijdens het spel kunt u (zonder de tijdafloop te verstoren) het optienummer waaronder u speelt controleren door de O.K. toets in te drukken.

8. Tijdcorrecties

Mocht u tijdens de partij een correctie op de gespeelde tijden willen maken, dan moet u de Start/Stop 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 de +1 toets te drukken. Na het hoogst mogelijke cijfer (9 of 5) verschijnt opnieuw het cijfer 0. Zodra in het display het door u gewenste cijfer verschijnt, drukt u op de O.K. toets en het volgende cijfer gaat knipperen.

Zo kunt u achtereenvolgens veranderen:

1. Uren;
2. Tientallen minuten;
3. Minuten;
4. Tientallen seconden;
5. Seconden.

Eerst verschijnt de tijd van de linker speler en daarna van de rechter speler. Als er geen cijfer meer knippert start u de klok met de Start/Stop toets. De

klok gaat verder met de ingevoerde tijden. Er wordt geen (eventuele) bonus toegekend als tijdens de tijdcorrectie de hefboom is omgezet.

Bij de optie "Fischer-tournament" wordt tevens aan het eind van de serie knipperende cijfers gevraagd eventueel het aantal gespeelde zetten te corrigeren. Het getal voor de zetten is het aantal door zwart uitgevoerde zetten.

Als u een tijdcorrectie uitvoert binnen de "FIDE"-methode of "Go met byo-yomi" terwijl u al in de fase van toegevoegde tijd voor elke zet bent, komt u altijd terug in de fase van de hoofdbedenktijd. Als u bij de "FIDE"-methode wilt blijven in de fase waarin tijd per zet wordt toegevoegd kan dit alleen door de exacte tijden van de beide spelers over te nemen in de manual set van "Fischer"-Rapid. U schrijft de tijd op, gaat met de ON/OFF knop terug naar optiekeuze, activeert nummer 23 en voert hier de tijden en de bonus per zet weer in.

9. De handmatige instelling

Natuurlijk moet het mogelijk zijn om iedere willekeurige bedenktijd in te voeren.

Dit gaat als volgt:

U zoekt met de +1 toets het optienummer voor een handmatige instelling ("Manual set") en activeert die met de O.K. toets.

De eerste keer dat u dit doet verschijnen er allemaal nullen. De meest linker nul knippert.

Elke volgende keer verschijnt de instelling die de laatste keer geprogrammeerd was. Als u deze instelling ongewijzigd wilt spelen drukt u direct na het kiezen van het optienummer op de Start/Stop toets. Indien u echter een andere handmatige instelling wilt doen, kunt u het knipperend cijfer wijzigen met de +1 toets. Met OK-toets stapt u naar het volgende cijfer.

Met de +1 toets kunt u het knipperende cijfer veranderen. Als u bij de juiste waarde bent gekomen drukt u op de O.K. toets. Het zojuist ingestelde cijfer wordt nu vastgelegd en het volgende cijfer gaat knipperen. Cijfer voor cijfer werkt u door de displays.

De volgorde van de gegevens die ingevuld moeten worden is gelijk aan de volgorde waarin ze tijdens het spel aan de orde komen.

Eerst moet u altijd de eerste periode voor de linker speler invullen.

De volgorde van knipperende cijfers is:

1. Uren
2. Tientallen minuten
3. Minuten
4. Tientallen seconden
5. Seconden

Vervolgens doet u hetzelfde voor de eerste periode van de rechter speler.

Behalve bij de periode die u het eerst invult, geeft een cijfer in het linker display aan voor welke periode u de gegevens invult.

Na het invullen van de beginperiode voor de linker en daarna voor de rechter speler is dit de volgorde waarin u de verdere gegevens invoert:

Optie	Naam	Invoeren
3	Rapid/Blitz	Niets meer
5	Eén periode + guillotine	Guillotinietijd voor beide spelers
7	Twee perioden + guillotine	1. Tweede periode voor beide spelers 2. Guillotinietijd voor beide spelers
9	Herhalende 2e periode	1. Tijd voor de herhalende periode voor beide spelers
14	"FIDE" Rapid	1. Toegevoegde tijd per zet linker speler 2. Toegevoegde tijd per zet rechter speler
17	"FIDE" Tournament	1. Tweede periode voor beide spelers 2. Toegevoegde tijd beide spelers
20	"Bronstein"	1. Vrije tijd per zet linker speler 2. Vrije tijd per zet rechter speler
23	"Fischer" Rapid	1. Extra tijd per zet linker speler 2. Extra tijd per zet rechter speler
25	"Fischer" Tournament	1. Extra tijd per zet voor beide spelers 2. Aantal zetten eerste periode 3. Tijd tweede periode, voor beide spelers 4. Aantal zetten tweede periode 5. Tijd derde periode, voor beide spelers 6. Aantal zetten derde periode 7. Tijd vierde periode, voor beide spelers
28	Go met byo-yomi	1. Byo-yomitijd per zet voor beide spelers 2. Aantal byo-yomimomenten
30	Zandloper	Niets meer
32	Gong	Tijdsduur voor de gong

10. Handmatige invoer overslaan

Indien u met een eerder gemaakte handmatige instelling opnieuw zonder wijzigingen wilt spelen, kunt u eenvoudig de Start/Stop knop indrukken, terwijl het eerste cijfer van de handmatige invoer knippert. U stap dan over de cijfer voor cijfer instelling heen.

11. De weergave in het display

In het display kunt u naast cijfers de volgende signalen tegenkomen.

- BAT** Dit geeft aan dat de batterijen vervangen moeten worden.
- ^** U bevindt zich op een moment van de partij waar u per zet tijd toegevoegd krijgt. Bij "Bronstein" en "Fischer" vanaf het begin van de partij, bij "FIDE" en "Byo-yomi" na het verstrijken van een traditionele beginperiode.
- De tussentijdse vlag. De speler in wiens display dit - teken staat, heeft als eerste de overgang naar een volgende tijdperiode gemaakt.
- (knipperend) De definitieve vlag. Deze geeft aan welke speler als eerste de totaal toegestane bedenktijd heeft overschreden.
- :
- .
- Geeft aan dat de tijden die u in het display ziet uren en minuten zijn, bijv. 1:39 is 1 uur en 39 minuten.
- De . geeft aan dat het om minuten en seconden gaat, bijv. 12.38 is 12 minuten en 38 seconden.

De maximaal weer te geven bedenktijd is 9:59:59. Voorkom dat deze tijd wordt overschreden: De Digital Game Timer werkt dan namelijk niet meer correct.

Tijden boven de 20 minuten worden weergegeven in uren en minuten, tijden onder de 20 minuten verschijnen in minuten en seconden in het display.

12. Technische specificaties

Batterijen: Penlight (AA), 4 stuks. Alkaline aanbevolen.

Levensduur: 5000 Bedrijfsuren, opslag maximaal 3 jaar

Nauwkeurigheid: Beter dan 1 seconde per uur

Reinigen: Met zachte, bijna droge doek. Geen agressieve schoonmaakmiddelen gebruiken

Behuizing: ABS Kunststof



De DGT 2000 voldoet aan EN 50081-1:1991 en EN 50082-1:1991

De registratiemethodes

Inleiding

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 Digital Game Timer biedt 12 verschillende methodes om tijden voor een spel tussen 2 spelers te registreren.

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 Digital Game Timer u biedt. Het zal uw beleving van uw favoriete sport verrijken.

1. Rapid en Blitz (Opties 1, 2 en 3)

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

2. 1 Periode + Guillotine (Opties 4 en 5)

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 Periodes + Guillotine (Opties 6 en 7)

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

4. Herhalende 2e tijdperiode (Opties 8 en 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 kreeg 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 "FIDE", "Bronstein" en "Fischer" lossen het dilemma op door de spelers voor per zet een hoeveelheid bedenktijd toe te kennen.

5. "FIDE"-rapid (Opties 10, 11, 12, 13 en 14)

De "FIDE"-rapid methode begint een partij met één traditionele periode waarbinnen al dan niet een voorgeschreven aantal zetten voltooid moet zijn. Zodra deze periode afgelopen is verschijnt de driehoek in het display. Vanaf dat moment krijgt een speler extra tijd voor elke volgende zet. De bedenktijd die hij niet heeft gebruikt voor een zet wordt bewaard voor de volgende. Door zetten sneller uit te voeren dan de tijd die per zet beschikbaar is, loopt de bedenktijd dus weer op.

Let op: De DGT 2000 onthoudt, door de instelling van de hefboom aan het begin van de partij, welke kant van het de klok wit is. 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 ook van belang in de "FIDE" tournament- en bij de beide "Fischer"-opties.

6. "FIDE"-tournament (Opties 15, 16 en 17)

Hier begint de partij met twee traditionele periodes voordat de extra tijd per zet ingaat.

7. "Bronstein" (Opties 18, 19 en 20)

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. U ziet dus ook onmiddellijk de driehoek in display. 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. "Fischer"-rapid (Opties 21, 22 en 23)

Ook deze methode werkt vanaf de eerste zet. Het verschil met "Bronstein" is, dat het mogelijk is om de bedenktijd op te laten lopen door sneller te spelen dan de extra tijd per zet.

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

9. "Fischer"-tournament (Opties 24 en 25)

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 bedenktime gebeurt alleen op het juiste moment als de DGT 2000 zorgvuldig bediend wordt.

10a. Go met byo-yomi (Opties 26, 27 en 28)

Vanuit de aard van het go spel is het zeer natuurlijk om extra tijd te geven aan de spelers om een partij af te maken.

Traditioneel wordt hiervoor de byo-yomi methode gebruikt. Byo-yomi geeft de speler, die zijn hoofdbedenktime heeft verbruikt, een vaste hoeveelheid tijd voor elke volgende zet.

In gewone go-partijen is een hoofdbedenktime van 1½ tot 2 uur, gecombineerd met een byo-yomi van 20 tot 30 seconden gebruikelijk. Nadat de hoofdbedenktime is afgelopen springt de klok naar de byo-yomi tijd. Telkens als een speler zet voltooid heeft springt de klok dan terug. Als een speler zijn zet niet heeft voltooid voordat de klok op 0 is, verschijnt er een vlag in het display.

Voor absolute topmatches is de hoofdbedenktime 9 uur en zijn er daarna 5 byo-yomi periodes van elk 1 minuut. Nadat de 9 uur voorbij zijn springt de klok naar 5 minuten. Als de speler dan zet voor de grens van 4 minuten bereikt is, springt de klok opnieuw naar 5 minuten. Als hij zet nadat de grens van 4 minuten overschreden is, springt de klok terug naar 4 minuten. Zo springt de klok na het voltooien van een zet telkens terug naar de bovenliggende hele byo-yomi periode.

10b. "Overtime", Canadees byo-yomi

Voor de uitvoering van de oorspronkelijke byo-yomi methode met de traditionele klokken was altijd een tijdwaarnemer met een stopwatch nodig. Dit gaf regelmatig personele problemen. Daarom is de laatste jaren veelal gespeeld met de tussenoplossing dat een speler 5 minuten nieuwe bedenktime kreeg om een vaste hoeveelheid zetten, meestal 10 of 15, uit te voeren.

Met de Digital Game Timer kunt u "Overtime" spelen door de methode Rapid/Blitz te kiezen (opties 1-3). Na het vallen van de vlag wijst u middels tijdcorrectie (zoals beschreven in paragraaf 8 van het technische deel van de handleiding) de hoeveelheid tijd toe voor de volgende serie zetten.

11. Zandloper (Opties 29 en 30)

De bedenktime 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. Gong (Opties 31 en 32)

In de tijd voor de invoering van de klok met het dubbele uurwerk werden toernooien vaak met een gong gespeeld. De gong gaf een vaste tijd voor elke handeling.

Onder optie 31 is de gong-klok beschikbaar die steeds tien seconden voor Links, daarna tien seconden voor Rechts geeft, enzovoort, enzovoort.

Door de hefboom te gebruiken is het mogelijk om te controleren of een speler binnen zijn bedenktime gezet heeft. Er verschijnt een vlag als de hefboom niet op tijd ingedrukt is.

Руководство пользователя (Русский)

1. Батарейки	40
2. Включение DGT 2000	41
3. Выбор контроля времени	41
4. Активация контроля времени	41
5. Начало партии	41
6. Временная остановка таймера	41
7. Проверка контроля времени во время игры	41
8. Изменение показания часов во время игры	41
9. Ручные установки	42
10. Отмена ручного редактирования	43
11. Символы дисплея	43
12. Время на дисплее	44
13. Неполадки	44
Контроли времени	44
1. Рапид и блиц (Опции 1, 2 и 3)	44
2. 1 контроль + гильотина (Опции 4 и 5)	44
3. 2 контроля + гильотина (Опции 6 и 7)	44
4. Повторяющийся второй контроль (8 и 9)	44
5. Рапид ФИДЕ (Опции 10-14)	44
6. Турнир ФИДЕ (Опции 15 и 17)	45
7. Контроль Бронштейна (Опции 18-20)	45
8. Рапид Фишера (Опции 21-23)	45
9. Турнирный контроль Фишера (Опции 24 и 25)	45
10. Го байоми (Опции 26-28)	45
11. Песочные часы (Опции 29 и 30)	45
12. Гонг (Опции 31 и 32)	45
13. Уход за часами	45
14. Технические данные	45
Список функций	48

1. Батарейки

Для DGT 2000 требуется 4 пальчиковые батарейки AA. Мы рекомендуем щелочные(алкалиновые) батарейки, с которыми часы могут работать до 5000 часов.

Чтобы вставить батарейки, откройте панель внизу часов. Вставьте батарейки и подождите 4 секунды, прежде чем поставить переключатель в положение ON.

Замечание: Если вы не желаете использовать часы длительное время, то рекомендуется вынуть батарейки.

Если на дисплее часов появляется надпись "BAT", то батарейки почти разрядились и их надо как можно быстрее сменить. После первого появления подобного сообщения заряда батареек еще хватит на текущую партию.

Замечание: При неисправной работе часов в первую очередь переустановите батарейки. Если это повторится, свяжитесь с продавцом.

2. Включение DGT 2000

Переключатель On/Off находится на задней панели часов. Переключите его из положения Off в ON.

3. Выбор контроля времени

Ваши часы поддерживают много различных контролей времени. Вы можете выбрать контроль, выбрав его номер. Установите нужный номер на дисплее часов. При включении дисплей покажет номер последнего использованного контроля времени. (После смене батареек дисплей будет показывать 01 контроль времени.)

Нажимайте кнопку +1 для выбора одной из 32 опций. После номера 32, дисплей покажет снова 01.

Все контроли перечислены снизу часов. (Например, опция 01 соответствует блицу по 5 минут). Подробное описание контролей времени смотрите в разделе Контроли времени.

4. Активация контроля времени

Когда нужный номер контроля появится на дисплее, активируйте его, нажав ОК. Дисплей покажет начальное время для этого контроля по умолчанию. Теперь можно начинать партию.

Замечание: Если вы хотите изменить первоначальные установки для выбранного контроля времени, смотрите раздел Ручные установки.

5. Начало партии

После установки контроля времени запустите таймер кнопкой Start/Stop

Замечание: Перед запуском таймера убедитесь, что уровень установлен для игрока, чей первый ход. Это особенно важно для методов ФИДЕ и Фишера, когда часы должны «знать» кто играет белыми, а кто черными.

6. Временная остановка таймера

Во время игры можно временно остановить таймер, нажав на кнопку Start/stop. Повторное нажатие этой кнопки вновь запустит таймер.

7. Проверка контроля времени во время игры

Во время партии можно проверить какой номер контроля времени выбран, не прерывая партии. Для этого нажмите кнопку ОК.

8. Изменение показания часов во время игры

Во время партии можно менять текущие показания часов. Нажмите кнопку Start/stop и удерживайте ее 3 секунды, пока цифра на дисплее не начнет мигать.

Дисплей сначала покажет показания часов для игрока, сидящего слева. Для изменения мигающей цифры нажмите кнопку +1. После достижения самой большой возможной цифры (9 или 5), нажмите кнопку +1 опять, чтобы вернуться к 0. После достижения желаемой цифры нажимайте кнопку ОК. После этого начнет мигать следующая цифра. Таким же способом установите все цифры у одного игрока. Потом на дисплее будет показано текущее время другого игрока. Установите аналогично и его показания часов.

Чтобы оставить показания часов без изменений, нажимайте ОК, не меняя мигающую цифру.

Последовательность цифр:

1. Часы
2. Десятки минут
3. Минуты

4. Десятки секунд

5. Секунды

После того как вы установили показания часов для обоих игроков и последняя выбранная цифра перестала мигать, нажмите Start/stop для возобновления работы таймера.

Если во время изменения показания часов, противник сделает ход, то он не будет учтен в текущем контроле времени.

Замечание: При турнирном контроле Фишера, вы также можете изменить количество ходов после установки времени. На дисплее показывается число ходов для черных.

Метод добавления времени: Вы можете изменять время во время игры в соответствии с методом добавления времени (байоми). Этот метод используется в игре ГО.

Если вы играете с методом добавления время после каждого хода и меняете показания часов в фазе добавленного времени,, то контроль всегда переходит к основной фазе. Если вы используете контроль ФИДЕ и ходите продолжить партию в режиме с добавлением времени после каждого хода, то включите опцию FisherRapid, и вручную введите время для каждого игрока, как показано дальше

Установите время каждого игрока.

Нажмите On/Off, чтобы вернуться к опции выбор контроля.

Выберите контроль номер 23.

Установите показания часов игроков и сколько время добавлять после сделанного хода, потом продолжайте игру.

9. Ручные установки

Каждый контроль времени имеет первоначальные установки. Однако, вы можете изменять их по своему усмотрению.

Используйте кнопку+1 для выбора номера контроля времени.

Нажмите ОК для активации этой опции. На дисплее появится время для игрока, сидящего слева.

Первая цифра будет мигать, показывая что ее можно изменить .

Замечание: Если не хотите менять время, нажмите кнопку ОК и держите пока цифры на дисплее не перестанут мигать. В режиме редактирования времени можно пропускать цифру за цифрой, нажимая кнопку Start/Stop.

Изменяйте мигающую цифру с помощью кнопки +1. Когда нужная цифра установлена, нажимайте ОК. После этого начнет мигать следующая цифра.

После установки времени для игрока слева на дисплее будет показано время для игрока справа. Установите время таким же способом.

Замечание: Максимально возможное время 9:59.59. Не превышайте эту величину, а то таймер будет работать некорректно.

После установки времени для игроков, вы можете установить следующие дополнительные настройки контроля времени:

	Название	Установки
3	Рapid/Блиц	(Нет дополнительных установок)
5	1 контроль + гильотина	1. контроль до конца партии для обоих игроков
7	2. контроля + гильотина	1.второй контроль для обоих игроков 2.контроль до конца партии для обоих игроков
9	Повторяющийся второй контроль	1.Повторные контроли для обоих игроков
14	Рapid ФИДЕ	1. Добавление времени на ход (для игрока слева) 2. Добавление времени на ход (для игрока справа)
17	Турнир ФИДЕ	1. Второй контроль для обоих игроков 2. Добавление времени для обоих игроков
20	Контроль Бронштейна ¹	1. Добавление времени после каждого хода (для игрока сидящего слева) 2. Добавление времени после каждого хода (для игрока сидящего справа)
23	Рapid Фишера	1. Добавление времени после каждого хода (для игрока сидящего слева) 2. Добавление времени после каждого хода (для игрока сидящего справа)
25	Турнирный контроль Фишера	1.Добавление времени после каждого хода для обоих игроков 2. Число ходов для первого контроля 3. Второй контроль для обоих игроков 4. Число ходов для второго контроля 5. Третий контроль для обоих игроков 6. Число ходов для третьего контроля 7. Четвертый контроль для обоих игроков
28	Го байоми	1.Время байоми на ход для обоих игроков 2. Число контролей байоми
30	Песочные часы	(Нет добавочных установок)
32	Гонг	Время на ход без накопления

10. Отмена ручного редактирования

Если вы начинаете редактировать контроль времени, а потом решаете оставить все как было, просто нажмите кнопку Start/Stop, когда мигает цифра.

11. Символы дисплея

Кроме цифр на дисплее могут показываться следующие символы :

ВАТ Означает, что пора менять батарейки.

Λ (треугольник)

Показывает что партия достигла момента, когда добавляется время после каждого хода. Это происходит при контролях Бронштейна и Фишера (с начала партии) и при контролях ФИДЕ и байоми (после окончания основного контроля времени).

– Показывает что игрок начал следующий контроль.

¹ Текущее время + добавленное время не могут превышать первоначально установленного времени

- (мигающий) Показывает, что игрок просрочил время.
- : (двоеточие) Разделяет время на часы и минуты (например 1:45)
- . (контроль времени) Показывает контроль времени в часах и минутах (например 17.22).

12. Время на дисплее

Для контролей времени больше 20 минут, показываются часы и минуты. Для контролей времени меньше 20 минут показываются минуты и секунды.

13. неполадки

Если таймер показывает неверно, сначала попытайтесь переустановить батарейки. (Убедитесь, что они не разряжены; используйте тестер батареек.) Если проблемы остались, то обращайтесь к вашему продавцу.

Контроли времени

DGT 2000 предлагает 12 основных контролей времени. Некоторые контроли часто применяются, другие менее известны. Некоторые контроли применяются давно, другие появились недавно. Каждый контроль имеет свою особенность. Традиционный 5 минутный блиц контроль отличается от трехминутного контроля с добавлением 3 секунд после каждого хода, предложенного Бронштейном или Фишером. Мы рекомендуем поэкспериментировать со всеми контролями.

1. Рапид и блиц (Опции 1, 2 и 3)

Время до конца партии для обоих игроков.

2. 1 контроль + гильотина (Опции 4 и 5)

Нужно сделать необходимое количество ходов за первый контроль. Второй контроль определяет время до конца партии.

3. 2 контроля + гильотина (Опции 6 и 7)

Два контроля с фиксированным количеством ходов, а потом время до конца партии.

4. Повторяющийся второй контроль (8 и 9)

По окончании второго контроля начинается такой же, следующий, и так до конца партии. С подобным контролем играли около 50 лет, но потом отказались от него из-за развития компьютерных программ и использования их для анализа отложенных позиций. Сейчас предпочитают в турнирах контроли, исключющие откладывание партий.

5. Рапид ФИДЕ (Опции 10-14)

Сначала традиционный контроль, при котором нужно сделать определенное количество ходов за определенное время. По окончании этого контроля на дисплее появляется треугольник, и за каждый сделанный ход игроку добавляется определенное время..

6. Турнир ФИДЕ (Опции 15 и 17)

При этом контроле время за сделанный ход начинает добавляться только после 2 традиционных контролей времени.

7. Контроль Бронштейна (Опции 18-20)

При этом методе время за сделанный ход начинает добавляться с первых ходов. Текущее время + добавленное не может превышать определенной величины (в зависимости от количества сделанных ходов). Невозможно увеличить время на обдумывания последующих ходов, за счет быстрой игры, как при контролях ФИДЕ и Фишера.

8. Рапид Фишера (Опции 21-23)

Этот метод также предусматривает добавление времени с первых ходов. Но в отличие от метода Бронштейна, этот метод позволяет накапливать время.

9. Турнирный контроль Фишера (Опции 24 и 25)

Этот метод наиболее полно регулирует время на обдумывание ходов. Кроме добавления времени за сделанный ход, оно еще накапливается после окончания основного контроля.

10. Го байоми (Опции 26-28)

Этот метод тоже дает дополнительное время после окончания основного контроля. Дается фиксированное время на ход .

11. Песочные часы (Опции 29 и 30)

Пока игрок думает над ходом его время уменьшается, а у противника увеличивается.

12. Гонг (Опции 31 и 32)

До изобретения шахматных часов в турнирах нередко использовался гонг для контроля времени. Дается фиксированное время на каждый ход.

Уход за часами

Протирать слегка смоченной тряпкой. Не использовать абразивных материалов.

13. Уход за часами

Протирать слегка смоченной тряпкой. Не использовать абразивных материалов.

14. Технические данные

Батарейки: Четыре AA-размер (рекомендуются алкалиновые; время работы примерно 5000 часов.)

Точность: В пределах 1 секунды в час

Корпус: ABS пластик



DGT 2000 созданы в соответствии с EN 50081-1:1991 и EN50082-1:1991 правилами.

List of options**Liste von Einstellungen****Liste des cadences****Lista de opciones****Lijst van opties**

Option:	Clock type:	Basic time/extra times:
1	rapid/blitz	5 min
2	"	25 min
3	"	manual set
4	1 period + guillotine	2 hours + 1 hour
5	"	manual set
6	2 period + guillotine	2 hours + 1 hour + 30 minutes
7	"	manual set
8	repeating 2nd period	2 hours + 1 hour (repeating)
9	"	Manual set
10	FIDE rapid	3 minutes, followed by 2 seconds/move
11	"	20 minutes followed by 5 seconds/move
12	"	1 hour, followed by 10 seconds/move
13	"	2 hr, followed by 20 seconds/move
14	"	Manual set
15	FIDE tournament	1:30 hour+30minutes, f.b. 20 sec./move
16	"	2 hoursr + 1 hour, f.b. 20 seconds/move
17	FIDE tournament	manual set
18	"Bronstein"	5 minutes, 3 seconds/move free
19	"	20 minutes, 10 seconds/move free
20	"	manual set
21	"Fischer" rapid	3 minutes + 2 seconds/move
22	"	20 minutes + 10 seconds/move
23	"	manual set
24	"Fischer" tournament	2 periods, 80 minutes/40 moves, 40 minutes/20 moves, 1 minute/move added
25	"Fischer" tournament, 4 periods	manual set
26	Go with byo-yomi	1 hour + 1x20 seconds byoyomi
27	"	2 hours + 1x30 seconds byoyomi
28	"	Manual set
29	Hour glass	1 minute
30	"	manual set
31	Gong	10 seconds
32	"	manual set

Список функций

Функция:	Тип контроля:	Основное время/время добавления:
1	Быстрые/блиц	5 мин
2	"	25 мин
3	"	Ручная установка
4	1 период + гильотина	2 часа + 1 час
5	"	Ручная установка
6	2 периода + гильотина	2 час + 1 час + 30 минут
7	"	Ручная установка
8	повторение 2-го периода	2 час + 1 час (повторение)
9	"	Ручная установка
10	ФИДЕ быстрые	3 минуты, затем по 2 секунд/ход
11	"	20 минут затем по 5 секунд/ ход
12	"	1 час, затем по 10 секунд/ ход
13	"	2 часа, затем по 20 секунд/ ход
14	"	Ручная установка
15	ФИДЕ турнирный	1:30 час +30 минут, затем по 20 сек/ ход
16	"	2 часа + 1 час, затем по 20 сек/ ход
17	ФИДЕ турнирный	Ручная установка
18	"Бронштейн"	5 минут, 3 секунд/ за каждый ход
19	"	20 минут, 10 секунд/ за каждый ход
20	"	Ручная установка
21	"Фишер" быстрый	3 минуты + 2 секунд/ ход
22	"	20 минут + 10 секунд/ ход
23	"	Ручная установка
24	" Фишер" турнирный	2 периода, 80 минут/40 ходов, 40 минут/20 ходов, 1 минута/ход доб.
25	" Фишер" турнирный, 4 периода	Ручная установка
26	Го с байоми	1 час + 1x20 секунд байоми
27	"	2 часа + 1x30 секунд байоми
28	"	Ручная установка
29	Песочные часы	1 минута
30	"	Ручная установка
31	Гонг	10 секунд
32	"	Ручная установка

