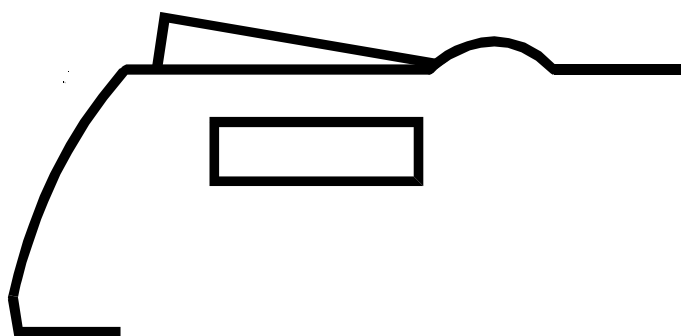


195071c.FDE

# Digital Game Timer

## MANUEL D'UTILISATION

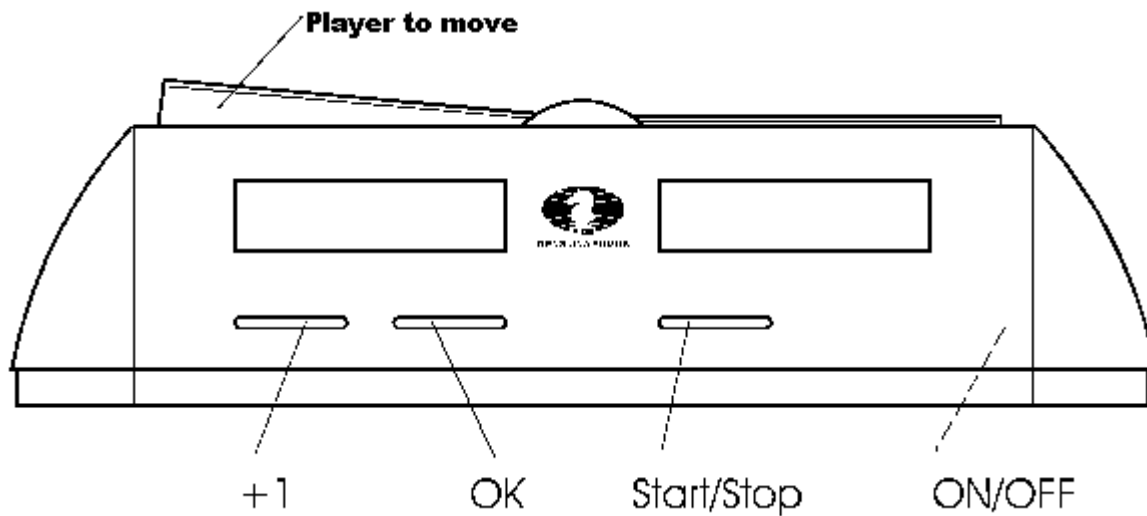


La pendule d'échecs officle

The official



Chessclock



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

*Félicitations pour avoir choisi la Digital Game Timer.  
 Nous espérons qu'elle vous procurera entière satisfaction  
 et beaucoup de plaisir pendant de nombreuses années.  
 la version française du manuel commence en page 5.*

Albert Vasse  
 Ben Bulsink  
 Paul Arentz

DGT Projects B.V.  
 Postbus 1295  
 7500 BG Enschede  
 Nederland

# INFORMATIONS TECHNIQUES

## 1. Les piles

La pendule DGT 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. Une fois les piles en place, un délai de 4 secondes est nécessaire avant la mise sous tension.

*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.

## 2. Mise sous tension

La pendule DGT 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 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 (voir page 35).*

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 de cette section.*

## 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. A 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:

| No. | 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<br>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<br>2. Temps sup. par coup, joueur de droite  |
| 17  | FIDE-Tournoi                            | 1. 2ème période pour les 2 joueurs<br>2. Temps sup. par coup pour les 2 joueurs   |
| 20  | Bronstein                               | 1. Temps sup. par coup, joueur de gauche<br>2. Temps sup. par coup, joueur de droite  |
| 23  | Fischer-Rapide                          | 1. Temps sup. par coup, joueur de gauche<br>2. Temps sup. par coup, joueur de droite  |
| 25  | Fischer-Tournoi                         | 1. Temps sup. par coup pour les 2 joueurs<br>2. Nombre de coups de la 1re période<br>3. 2ème période pour les 2 joueurs<br>4. Nombre de coups de la 2ème période<br>5. 3ème période pour les 2 joueurs<br>6. Nombre de coups de la 3ème période<br>7. 4ème période pour les 2 joueurs |
| 28  | Byo-yomi                                | 1. Temps byo-yomi par coup pour les 2 joueurs<br>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.
- 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 DGT ne fonctionnerait plus correctement.*

#### 12. Affichage des temps

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

#### 13. Cas de dysfonctionnement

En cas de dysfonctionnement, enlevez et réinstallez les piles (éventuellement changez-les). Si le problème persiste, veuillez contacter votre revendeur.

# 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 des 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. 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 choisis.

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 finales 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 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.*

#### **10<sup>a</sup>. 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.

#### **10<sup>b</sup>. 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 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.

---

### 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.

CE Conforme à EN 50081:1991 et EN 50082:1991

LISTE DES CADENCES

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