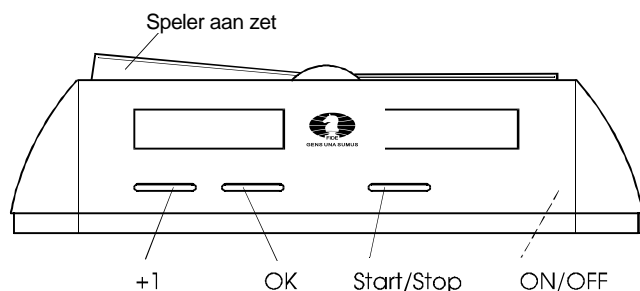


Gefeliciteerd met de aankoop van uw
Digital Game Timer.
Wij hopen en verwachten
dat u er vele jaren plezier van zult hebben.

Ben Bulsink Albert Vasse

Functies van de knoppen



+1	verhoogt het knipperd 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 invoer cijfers over
ON/OFF	inschakelen van de DGT en uitschakelen (ook voor opnieuw optie kiezen)
SPELER AAN ZET	afmelden van zet. Indicatie speler-aan-zet

TECHNISCH

1. Batterijen

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

De batterijhouder bevindt zich onder het schroefdeksel aan de onderzijde van de DGT. Na het plaatsen van de batterijen duurt het 4 seconden voordat de DGT inschakeld wordt.

Wij adviseren de batterijen te verwijderen als u de DGT 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 Digital Game Timer

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

3. Optienummer keuze

Nadat u de DGT 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.

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. Spel begin

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. Tijdscorrecties

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 tijdscorrectie 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 tijdscorrectie 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 direkt 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 3: Rapid/Blitz:	Niets meer
Optie 5: 1 periode+Guillotine: 1.	Guillotine periode beiden
Optie 7: 2 periodes+Guillotine: 1.	Tweede periode beiden 2. Guillotine periode beiden
Optie 9: Herhalende 2 ^e periode:	1. Herhalende perioden beiden
Optie 14: "FIDE" rapid:	1. Toegevoegde tijd per zet Links 2. Toegevoegde tijd per zet Rechts
Optie 17: "FIDE" toernooi:	1. Tweede periode beiden 2. Toegevoegde tijd beiden
Optie 20: "Bronstein":	1. Vrije tijd per zet Links 2. Vrije tijd per zet Rechts
Optie 23: "Fischer" Rapid:	1. Extra tijd per zet Links 2. Extra tijd per zet Rechts
Optie 25: "Fischer" toernooi: 1.	Extra tijd per zet beiden

2. Aantal zetten 1ste periode
3. Tweede periode beiden
4. Aantal zetten 2de periode
5. Derde periode beiden
6. Aantal zetten 3de periode
7. Vierde periode beiden

Optie 28: Go met byo-yomi: 1. Byo-yomi tijd per zet voor beiden

2. Aantal byo-yomi periodes

Optie 30: Zandloper: Niets meer

Optie 32: Gong: 1. Tijdsduur voor de gong

10. De signalen in het display

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

BAT Dit geeft aan dat de batterijen vervangen moeten worden.

Een Δ 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.

Een - De tussentijdse vlag. De speler in wiens display dit - teken staat, heeft als eerste de overgang naar een volgende tijdperiode gemaakt.

Een - (knipperend) De definitieve vlag. Deze geeft aan welke speler als eerste de totaal toegestane bedenktijd heeft overschreden.

Een : De : geeft aan dat de tijden die u in het display ziet uren en minuten zijn, bijv. 1:39 is 1 uur en 39 minuten.

Een . 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.

AANVULLENDE INFORMATIE VOOR DE DGT+

Geluidssignaal

De DGT+ geeft geluidssignalen vóór elke tijdscontrole of voordat een vlag valt. De DGT+ geeft een kort piepje 10 seconden voor elke tijdscontrole. Vanaf 5 seconde geeft de DGT+ een piepje bij elke

seconde. De laatste seconde geeft de klok een geluidssignaal van een volle seconde.

Optiekeuze

Nadat een optienummer gekozen is, verschijnt altijd eerst de tekst **buz on** of **buz off** in het display. Met de +1 toets kunt u kiezen of u wilt spelen met geluidssignaal (buz on) of zonder (buz off). Na het bedienen van de **OK** toets verloopt het instellen zoals beschreven is in paragraaf 4 van het technische deel van de handleiding.

Tijdcorrecties

In de procedure voor tijdcorrectie (zie onder TECHNISCH paragraaf 8) kunt u na het (eventueel) wijzigen van de speeltijden altijd kiezen of u verder speelt zonder of met geluidssignaal. De werkwijze is dezelfde als in de vorige paragraaf (Optiekeuze) beschreven wordt.

Lijst van optienummers

Voor de DGT+ is de lijst met optienummers anders dan die van het standaardmodel. De volledige lijst van opties van de DGT+ is onder op de klok afgedrukt.

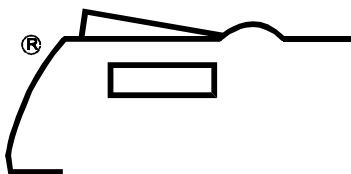
Digital Game Timer

© 1998-2000

2000
incl. DGT +



HANDLEIDING



De officiële FIDE schaakklok



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 vluggertje 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 2^e 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 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 bedenktijd gebeurt alleen op het juiste moment als de DGT zorgvuldig bediend wordt.

10^a. 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 hoofdbedenktijd heeft verbruikt, een vaste hoeveelheid tijd voor elke volgende zet.

In gewone go-partijen is een hoofdbedenktijd van 1½ tot 2 uur, gecombineerd met een byo-yomi van 20 tot 30 seconden gebruikelijk. Nadat de hoofdbedenktijd 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 hoofdbedenktijd 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.

10^b. "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 bedenktijd 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 bedenktijd van de speler aan zet neemt af, maar gelijktijdig neemt de tijd van de tegenstander toe.

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

12. 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 bedenktijd gezet heeft. Er verschijnt een vlag als de hefboom niet op tijd ingedrukt is.

SPECIFICATIES

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

Levensduur: 5000 Bedrijfsuren, opslag maximaal 3 jaar

Nauwkeurigheid: Beter dan 1 seconde per uur

Functies: 12 Kloktypen

Tijdscorrectie

Handmatige instelling

Tijden instelbaar tot 10 uur

Tijden instelbaar tot op seconde nauwkeurig

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

Behuizing: ABS Kunststof

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