



Fig. 1

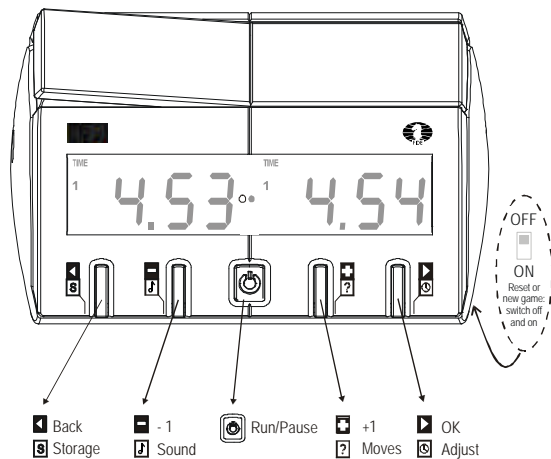
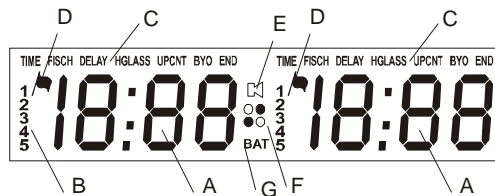


Fig. 2



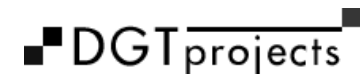
DIGITAL EXCELLENCE

Copyright © 2003 DGT Projects BV Enschede, The Netherlands

Table des matières

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

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



WWW.DGTPROJECTS.COM

WWW.DIGITALEXCELLENCE.ORG

WWW.DGTXL.COM

Mode d'emploi

Introduction: méthodes de chronométrage

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

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

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

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

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

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

1. TIME (Options 1 à 5)

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

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

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

3. 2 PERIODES + mort subite (Option 8)

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

4. 3 PERIODES + mort subite (Option 9)

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

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

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

Depuis 1990, la force croissante des ordinateurs d'échecs et des bases de données des finales introduisait ce que certains considéraient comme un avantage inéquitable dans la capacité d'analyser des parties ajournées. Diverses propositions ont été faites sur la façon de terminer des parties dans une séance, sans faire appel à la méthode de la mort subite, car cette méthode a pour effet d'influencer le résultat final d'une façon qui peut être peu satisfaisante pour les joueurs.

Les méthodes 'Bronstein' délai et 'Fischer' ont fourni une solution en donnant aux joueurs un montant prédéterminé de temps supplémentaire après avoir effectué chaque coup.

Après l'introduction du Chronomètre de Partie Digitale en 1994

l'application des méthodes mentionnées ci-dessous a été un sujet important de discussion dans le monde des échecs. Les résultats de ces discussions ont été retransmis avec réussite dans la nouvelle DGT XL.

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

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

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

6. 'Fischer'- tournoi (Option 13)

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

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

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

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

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

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

Cette méthode s'applique aussi dès le premier coup. En commençant la partie d'une façon traditionnelle, le joueur doit effectuer un nombre prédéterminé de coups dans un temps fixe. En jouant la dernière période en cadence 'Fischer', des situations, où le manque de temps (zeitnot) influence le résultat de la partie, peuvent être évitées.

Vérifier toujours que le balancier est dans la bonne position avant que le jeu ne commence.

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

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

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

10. Scrabble® + Incrément (Option 21)

Dans le Scrabble®, des parties doivent être terminées, même si le joueur dépasse le temps disponible pour la réflexion. Plus le joueur réfléchi après

avoir dépassé son temps disponible à la réflexion, plus des points lui seront déduits.

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

11. Sablier (Option 22)

Le temps de réflexion du joueur au trait décroît, pendant que le temps de l'adversaire augmente simultanément. Cette méthode est un alternatif excitant au 'blitz' traditionnel.

Utilisation

1. Piles

La DGT XL fonctionne avec 2 piles LR6 (AA). Nous recommandons des piles alcalines.

Pour mettre les piles, enlever le couvercle du compartiment des piles (par-dessous la pendule) en cliquant dessus.



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

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


2. Allumer la DGT XL

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

3. Choisir un numéro d'option



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

4. Activer un numéro d'option


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

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

5. Sonnerie

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



6. Commencer une partie

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


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


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

7. Indicateur de couleur


Au centre de l'écran de la DGT XL les icônes  et  indiquent quel joueur joue avec quelle couleur (Fig. 2 F). Pour un réglage par défaut, s'assurer que le balancier est en position correcte avant de lancer la pendule. Les Blancs sont toujours du côté où le balancier est soulevé au début de la partie. Le compteur automatique de coups correspondra à cette position. En cadence 'Fischer' dans de multiples périodes où la transition à la période suivante est dépendante d'un nombre prédéterminé de coups, il est extrêmement important d'avoir l'indication correcte de la couleur, sinon l'ajout automatique du temps échouera pendant les transitions.

8. Arrêt temporaire de la pendule



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




Réamorcer la pendule en appuyant encore sur le bouton .

9. Compteur de coups





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

10. Modifications de temps


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

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


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

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

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


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


11. Byo-yomi canadienne

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


12. Le fonctionnement des boutons

 **BACK** revenir à l'étape ou icône précédente

 **STORE** (positions 1 to 5). Rester appuyé sur pause: (S) sauvegarder en mémoire. Rester appuyé sur sélection d'option: (L) charger configuration en mémoire

 – 1 valeur ou icône

 **SOUND** Rester appuyé 3 sec: allumé ou éteint

 +1 valeur ou icône

🔍 **MOVES** Appuyer: compteur de coups

▶ **OK** prochaine étape ou icône

⌚ **ADJUST** Rester appuyé 3 sec: Correction de temps + de compteur de coups

⏸ **Démarrer/Pause** : Amorcer, Pause ou Réamorcer le compte à rebours

OFF / ON Rétablir ou nouvelle partie: éteindre et rallumer

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

Réglages manuels: Option 00

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

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

1. Activer un réglage par défaut

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

2. Réglages manuels

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

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

Choisir Option 00.

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

Sélectionnez une méthode de chronométrage (Fig. 2 C) avec la méthode désirée en utilisant les boutons 🔍 et/ou ▶. Confirmer en appuyant sur ▶. Régler le temps standard pour le joueur de gauche à l'écran gauche. Utiliser les boutons 🔍 et/ou ▶ et confirmer en appuyant sur ▶. Il est possible de revenir au chiffre précédent en utilisant le bouton 🔍. Régler l'un après l'autre: heures, dizaines de minutes, minutes, dizaines de secondes, secondes. Continuer à l'écran de droite et répéter le même procédé pour le joueur de droite.

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

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

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

Si vous voulez régler des périodes multiples, choisissez la méthode de chronométrage que vous voulez utiliser pour chaque période et ensuite effectuez la procédure comme indiqué ci-dessus pour chaque période. Quand vous aurez réglé la dernière période, vous terminerez en appuyant sur END.

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

Si vous voulez sauvegarder le réglage, restez appuyer sur le bouton STORE pendant quelques secondes. P (Programme) apparaîtra sur l'écran de gauche. Poursuivez en choisissant le numéro (1 à 5, Fig. 2 B) de réglage par défaut en utilisant 🔍 et/ou ▶ et confirmez en appuyant sur ▶. Vous pouvez commencer la partie en appuyant sur ⌚.

Ci-dessous vous trouverez deux exemples de réglage manuel. Sur notre site Internet, www.dgtprojects.com, vous trouverez d'autres exemples.

3. Simple

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

Sélectionner option numéro 00. Confirmer en appuyant sur ▶

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

4. Complexe

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

Sélectionner option numéro 00

Confirmer en appuyant sur ▶

Sélectionner **TIME**. Confirmer en appuyant sur ▶

Régler comme suit: 1, 🔍, 3, ▶, 0, 🔍, 0, ▶, 0, ▶, 1, ▶, 3, ▶, 0, ▶, 0, ▶, 0, ▶

Le réglage de la première période est terminé

A nouveau sélectionner **TIME**. Confirmer en appuyant sur ▶

Régler comme suite: 0, 🔍, 3, ▶, 0, 🔍, 0, ▶, 0, ▶

Le réglage de la deuxième période est terminé

Sélectionner **FISCH**

Régler comme suit: 0, 🔍, 1, ▶, 0, 🔍, 0, ▶, 0, ▶, (= 10 minutes de temps standard) 0, 🔍, 2, ▶, 0, ▶ (=20 secondes supplémentaires par coup) 0, 🔍, 0, ▶ (= nombre de coups 0, pour la dernière période en cadence 'Fischer' régler 0 pour le nombre de coups, pour plusieurs périodes régler le nombre de coups par période)

Sélectionner **END**. Confirmer en appuyant sur ▶

Rester appuyé sur le bouton Ⓜ pendant quelques secondes

Sélectionner réglage par défaut numéro 5

Confirmer en appuyant sur ▶.