

Fig. 1

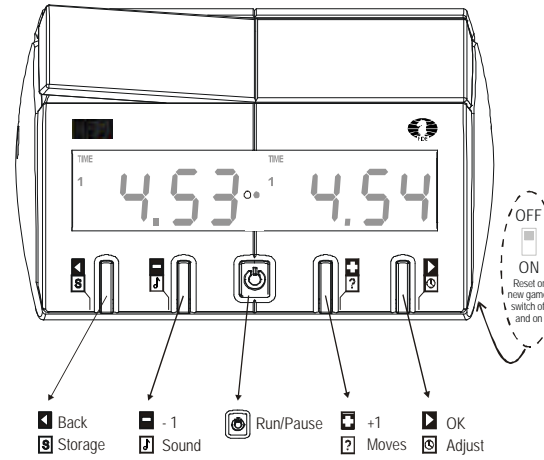
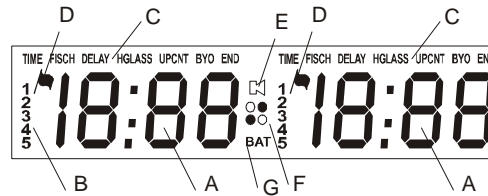


Fig. 2



## Inhoudsopgave

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

CE Dit product van DGT Projects voldoet aan de reguleringen mbt. elektromagnetische compatibiliteit EMC 89/336/EEC



WWW.DGTPROJECTS.COM

WWW.DIGITALEXCELLENCE.ORG

WWW.DGTXL.COM

# Handleiding DGT XL

## Inleiding: De tijdmeetsystemen.

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

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

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

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

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

### 1. TIME (Opties 1 t/m 5)

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

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

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

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

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

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

Ook een rustig einde aan een spel heeft zijn voordelen. De eenvoudige traditionele klok gaf de spelers telkens weer één uur om een volgend aantal zetten uit te voeren.

Een gevolg van deze methode, die meer dan 50 jaar de standaard is geweest in de schaaksport, is dat partijen vaak niet in één zitting beslist konden worden.

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

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

Van verschillende kanten zijn voorstellen gedaan om partijen in één zitting te kunnen beëindigen, zonder terug te vallen op de Guillotine als machtsmiddel, omdat ook dit een ongewenste invloed op het eindresultaat kan hebben.

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

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

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

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

*Let op: De DGT XL onthoudt, door de instelling van de hefboom aan het begin van de partij, welke kant van het de klok wit is. U kunt dit zien in het display*

*met de ikonen ● en ○. Dit heeft gevolgen voor het moment dat een speler voor de eerste keer de toegestane bedenktijd overschrijdt. Als zwart het eerst door de vlag gaat krijgt wit een dubbele bonus.*

*De juiste instelling van de hefboom is van belang in de "Fischer" en "Fischer" Tournament.*

### 6. "Fischer"-Tournament (Opties 13)

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

extra hoeveelheid hoofdbedenktijd nadat een voorgeschreven hoeveelheid zetten voltooid is.

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

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

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

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

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

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

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

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

Deze methode is afgeleid van de oorspronkelijke Japanse byo-yomi methode van het GO spel. Toen nog gespeeld werd met traditionele klokken, was hierbij altijd een tijdwaarnemer met een stopwatch nodig. De speler krijgt na afloop van de basis bedenktijd 5 of 10 minuten nieuwe bedenktijd om een vooraf bepaalde vaste hoeveelheid zetten, meestal 10 of 15, uit te voeren. Zie het hoofdstuk "Bediening" paragraaf 8.

### 10. Scrabble® + Upcount (Optie 21)

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

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

## 11. Zandloper (Optie 22)

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

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

# Bediening

## 1. Batterijen

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

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



Als in het display de aanduiding "BAT" 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.

## 2. Inschakelen van de DGT XL


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

## 3. Optienummer keuze

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



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

## 4. Optienummer activeren


Als het gewenste optienummer in het display staat, activeert u dit nummer door  (OK) in te drukken. In het display verschijnt nu de aanvangstijd voor uw spel. *Wat u moet doen als u voor een handmatige instelling, onder optienummer 00, gekozen heeft wordt in het hoofdstuk Handmatige Instelling besproken.*

## 5. Buzzer

De DGT XL heeft in ingebouw geluidssignaal, die het naderen en de overschrijding van de tijdslimiet aangeeft. U kunt de buzzer aan- of uitschakelen door de toets

 (Sound) 3 seconden ingedrukt te houden. Het symbool  in het display geeft aan dat het geluidssignaal is ingeschakeld.



## 6. Het spel beginnen

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

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


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

## 8. Kleurindicatie

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


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

## 9. Stilzetten van de tijdafloop

Mocht u tijdens het spel de tijdafloop willen stilzetten dan drukt u op  (Run/Pause).



U kunt de tijdafloop opnieuw laten beginnen door deze toets nogmaals in te drukken.

## 10. Zettenteller.

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

## 11. Tijdcorrecties





Mocht u tijdens de partij een correctie op de gespeelde tijden willen maken, dan

moet u de klok stilzetten met de Pauze toets  en vervolgens de  (Adjust) toets 3 seconden ingedrukt houden totdat het cijfer links gaat knipperen.


U kunt het knipperende cijfer (de hoeveelheid uren van de linker speler) veranderen door op  (+1) of  (-1) te drukken. Zodra in het display het door u gewenste cijfer verschijnt, druk u op  (OK) en het volgende cijfer gaat knipperen.

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


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

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

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

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

## 12. Canadees Byo-yomi

Wanneer de Byo-yomi methode actief is kan voor de speler wiens klok loopt de byo-yomi tijd weer geladen worden door de BACK toets  1 seconde in te drukken. Nadat deze tijd in het display is verschenen dient de speler zijn beurt af te melden.

## Handmatige instelling: Optie 00

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

Als u de DGT XL opstart selecteert u met behulp van (+1) of (-1) Optie 00 en activeert deze met (OK).

### 1. Oproepen van een voorkeursinstelling

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

Door de Run/Pause toets kort in te drukken activeert u deze keuze en door een tweede keer de Run/Pause toets in te drukken start u de klok voor het begin van de partij.

### 2. Een handmatige instelling maken

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

Een handmatige instelling kan na invoer opgeslagen worden.

Kies Optie 00.

Links ziet u een 1 ter aanduiding dat u nu de eerste periode in dient te vullen.

Selecteer een tijdsregistratiemethode door met (+1) en/of (-1) naar de gewenste methode te gaan. Bevestig uw keuze met (OK).

Vul op het linker display de basistijd voor de linker speler in. Gebruik hiervoor (+1) en/of (-1) en bevestig met (OK). U kunt eventueel één plaats terugstappen met (BACK).

U vult achtereenvolgens in: Uren, tientallen minuten, enkele minuten, tientallen seconden, seconden. Doe vervolgens hetzelfde met het display voor de rechter speler.

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

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

Als u slechts één periode in wilt vullen, ga dan met (+1) en/of (-1) naar END en bevestig dit met (OK).

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

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

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

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

Met de Run/Pause kunt u de partij starten.

Hieronder vindt u twee voorbeelden van het invullen van een programma. Op onze internetsite, [www.dgtprojects.com](http://www.dgtprojects.com), vindt u nog meer voorbeelden.

### 3. Eenvoudig

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

Ga naar optienummer 00. Bevestig met . Ga naar methode TIME. Bevestig met .

Vul in: 0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, .

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

### 4. Complex

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

Ga naar optienummer 00. Bevestig met . Ga naar methode TIME. Bevestig met .

Vul in: 1, , 3, , 0, , 0, , 0, , 1, , 3, , 0, , 0, , 0, .

Dit voltooid periode 1. Ga opnieuw naar methode TIME. Bevestig met .

Vul in: 0, , 3, , 0, , 0, , 0, .

Ga naar methode "FISCH" en vul in: 0, , 1, , 0, , 0, , 0, , (= 10 minuten basistijd) 0, , 2, , 0, (= 20 seconden extra per zet) 0, , 0, (= aantal zetten 0, voor een laatste periode "Fischer" vult u het aantal zetten op 0 in, voor meerdere perioden vult u het aantal zetten per periode in)

Ga naar methode END en bevestig met .

Druk enkele seconden op . Ga naar opslagplaats nummer 5 en bevestig met .