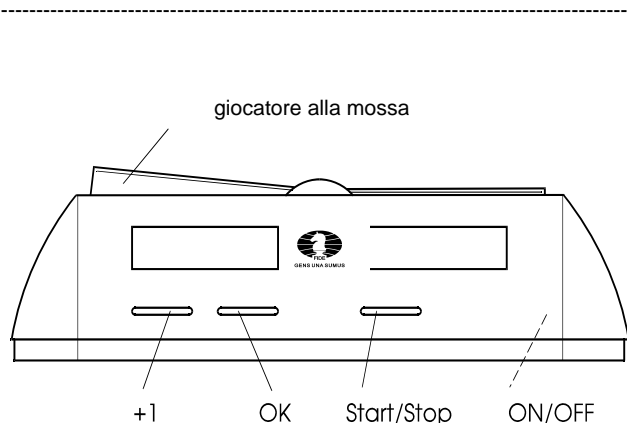


"Ci felicitiamo per il vostro acquisto dell'orologio DGT. Speriamo che esso vi procuri tutto il piacere che desiderate per moltissimi anni."

Paul Arentz Ben Bulsink Albert Vasse



+1	aumentare il numero lampeggiante
OK	attivare il numero di opzione; attivare la cifra desiderata; durante il gioco: controllare il numero d'opzione.
Start/Stop	avviare e fermare lo scorrere del tempo; premere per 3 secondi per correggere il tempo.
ON/OFF	accendere l'orologio DGT.

© copyright 1995 DGT Projects B.V., Pb. 1295, 7500 BG Enschede /9538Ha.IT

DATI TECNICI

1. Le batterie

L'orologio DGT funziona con 4 batterie Penlite (AA). Vi consigliamo di utilizzare delle batterie alcaline, poiché con quest'ultime l'orologio DGT può funzionare per 5'000 ore.

L'alloggiamento delle batterie si trova sotto il coperchio da avvitare, nella parte inferiore dell'orologio DGT.

Dopo la sistemazione delle batterie passano 4 secondi prima che l'orologio sia collegato.

Vi consigliamo di togliere le batterie se non utilizzate l'orologio DGT per un periodo prolungato.

Se l'indicazione "BAT" s'accende, le batterie sono quasi vuote e dovranno essere sostituite il più presto possibile. Avete comunque ancora sufficiente potenza per terminare la partita.

2. Collegamento del Digital Game Timer

L'orologio DGT è collegato con il pulsante "ON/OFF" situato nella parte inferiore.

3. Selezione del numero d'opzione

Dopo aver collegato l'orologio DGT s'accende il numero 01, o il numero con il quale avete giocato per ultimo.

01 corrisponde al numero 1 (Rapid, Lampo: 5 minuti) della lista dei numeri di opzione, che è situata nella parte inferiore dell'orologio.

Premendo il tasto +1 aumentate il numero. Dopo il numero 32 ritorna lo 01.

4. Attivazione del numero d'opzione

Nel momento in cui il numero d'opzione desiderato appare, attivatelo premendo "O.K.". Nella finestra appare ora il tempo d'inizio della vostra partita.

Vi verrà spiegato più avanti quel che dovete fare se avete scelto di regolarlo manualmente con "manual set".

5. Inizio del gioco

Dopo aver attivato il numero d'opzione, premendo "START/STOP" il tempo inizia a scorrere.

Prima di far ciò assicuratevi che la leva si trovi dalla parte del giocatore che deve fare la prima mossa. Questo è particolarmente importante per i metodi "FIDE" e "Fischer" in cui l'orologio "sa", proprio per il fatto della posizione di partenza della leva, chi gioca con i bianchi e chi con i neri.

6. Interruzione dello scorrere del tempo

Se durante la partita desiderate interrompere lo scorrere del tempo premete "START/STOP".

Premendo nuovamente questo tasto il tempo ripartirà.

7. Controllo del numero d'opzione

Senza perturbare lo scorrere del tempo, durante la partita potete controllare il numero d'opzione con il quale state giocando premendo il tasto "O.K."

8. Correzione del tempo

Se durante la partita desiderate correggere il tempo giocato, dovete mantenere pigiato il tasto "START/STOP" per 3 secondi, fino a quando la cifra di sinistra lampeggia.

Potete modificare la cifra lampeggiante (corrispondente alla quantità di ore del giocatore di sinistra) premendo il tasto +1. Dopo la cifra più elevata possibile (9 o 5), riappare la cifra 0.

Nel momento in cui la cifra desiderata appare, premete il tasto "O.K." e la cifra seguente lampeggia.

In questo modo potete man mano modificare:

1. Ore
2. Decine di minuti
3. Minuti
4. Decine di secondi
5. Secondi

Il tempo del giocatore di sinistra appare per primo, poi quello del giocatore di destra.

Quando non ci sono più cifre lampeggianti, fate partire l'orologio con il tasto "START/STOP".

L'orologio continua con i tempi che avete introdotto.

Nessun bonus (eventuale) sarà accordato se la leva è spostata durante la correzione del tempo.

Con l'opzione "Fischer"-tournament, si domanderà anche eventualmente di correggere il numero di mosse giocate, alla fine della serie di cifre lampeggianti.

Il numero delle mosse considerato corrisponde al numero di mosse giocate dal Nero.

Grazie alla correzione del tempo, è possibile giocare il metodo detto "Overtime" (Byo-yomi canadese) utilizzato nel gioco go.

Se volete correggere il tempo nel metodo "FIDE" o "Go con byo-yomi", mentre siete già in una fase di tempo aggiunto per ogni mossa, ritornate sempre alla fase del tempo di riflessione principale. Se state giocando una partita in accordo con il metodo "FIDE" e desiderate continuare nella fase in cui il tempo è aggiunto ad ogni mossa, dovete trasferire l'esatto tempo dei due giocatori nella regolazione manuale di "Fischer"-Rapid. Iscrivete il tempo, ritornate nella selezione d'opzione con il tasto "ON/OFF", poi attivate il numero 23 e introducete il tempo e il bonus per mossa.

9. La regolazione manuale

Naturalmente dev'esserci la possibilità di introdurre tutto il tempo desiderato. Procedete così:

cercate il numero d'opzione della regolazione manuale ("Manual set") con il tasto +1 e attivatelo pigiando "O.K."

La prima volta che lo fate appaiono solo degli zero. Lo zero situato più a sinistra lampeggia.

La volta seguente appare la regolazione che è stata programmata in precedenza. Se volete giocare questa regolazione senza modificarla, dovete solo mantenere pigiato il tasto "O.K." fin quando non appaiono più delle cifre lampeggianti.

Il tasto +1 vi permette di modificare la cifra lampeggiante. Quando raggiungete il valore corretto premete il tasto "O.K.". La cifra che avete appena selezionato è ora fissata e la cifra seguente lampeggia. Lavorate così, cifra dopo cifra, per tutte le caselle.

L'ordine dei dati che devono essere introdotti è uguale all'ordine in cui essi appaiono durante il gioco. Dapprima dovete sempre introdurre il primo periodo del giocatore di sinistra.

L'ordine delle cifre lampeggianti è il seguente:

1. Ore
2. Decine di minuti
3. Minuti
4. Decine di secondi
5. Secondi

In seguito effettuate la stessa cosa per il primo periodo del giocatore di destra.

Ad eccezione del periodo che introducete per primo, una cifra nella finestra di sinistra indica per quale periodo introducete i dati.

Dopo aver introdotto il periodo di inizio di gioco per il giocatore di sinistra, poi per quello di destra, ecco l'ordine nel quale introducete i dati seguenti:

Opzione 3: Rapid / Lampo:

Nessun altro dato

Opzione 5: 1 periodo + morte improvvisa:

1. Periodo morte improvvisa per tutti e due i giocatori

Opzione 7: 2 periodi + morte improvvisa:

1. Secondo periodo per tutti e due i giocatori
2. Periodo morte improvvisa per tutti e due i giocatori

Opzione 9: ripetizione secondo periodo:

1. Periodi ripetuti per tutti e due i giocatori

Opzione 14: "FIDE"-rapid:

1. Tempo aggiunto per mossa, giocatore di sinistra
2. Tempo aggiunto per mossa, giocatore di destra

Opzione 17: "FIDE"-tournament:

1. Secondo periodo per tutti e due i giocatori
2. Tempo aggiunto per tutti e due i giocatori

Opzione 20: "Bronstein":

1. Tempo libero per mossa, giocatore di sinistra
2. Tempo libero per mossa, giocatore di destra

Opzione 23: "Fischer"-rapid:

1. Tempo supplementare per mossa, giocatore di sinistra
2. Tempo supplementare per mossa, giocatore di destra

Opzione 25: "Fischer"-tournament:

1. Tempo supplementare per mossa per tutti e due i giocatori
2. Numero di mosse nel primo periodo
3. Secondo periodo per i due giocatori
4. Numero di mosse nel secondo periodo
5. Terzo periodo per i due giocatori
6. Numero di mosse nel terzo periodo
7. Quarto periodo per i due giocatori

Opzione 28: Go con byo-yomi:

1. Tempo byo-yomi per mossa per i due giocatori
2. Numero di periodi byo-yomi

Opzione 30: Clessidra:

Nessun altro dato

Opzione 32: Gong:

1. Durata del tempo prima del gong

"Bronstein" e "Fischer" ciò avviene dall'inizio della partita, mentre con "FIDE" e "Byo-yomi" dopo un periodo di partenza tradizionale.

— Il segnale parziale. Il giocatore che vede questo segno nella sua finestra è passato per primo in un periodo di tempo successivo.

— lampeggiante Il segnale definitivo. Indica quale giocatore ha superato per primo il tempo di riflessione autorizzato.

: Il segnale separa le ore dai minuti. 1:45 significa 1 ora e 45 minuti.

. Il segnale separa i minuti dai secondi. 17.23 significa 17 minuti e 23 secondi.

Il tempo di riflessione massimo riprodotto è di 9:59.59. Evitate di superare questo tempo: il Digital Game Timer non funzionerebbe più in modo ottimale.

12. Indicazine del tempo

Con più di 20 minuti di riserva del tempo vengono indicate solo ore e minuti. Con meno di 20 minuti il rimanente tempo appare in minuti e secondi.

13. Interruzione del funzionamento

In caso di interruzione del funzionamento si dovrebbe dapprima togliere e risistemare le batterie. Se il problema dovesse ancora sussistere bisognerà contattare il commerciante più vicino.

10. Impiego manuale della partenza rapida (manual set)

Se si sceglie l'impiego manuale o la correzione del tempo, mentre si preme il tasto Start/Stop è possibile omettere il numero dopo il numero impiego del valore, se la prima cifra lampeggia.

11. I segnali nell'affissione

Oltre alle cifre, nella finestra troverete i segnali seguenti:

BAT



Indica che le pile devono essere cambiate.

Vi trovate in un momento della partita in cui vi è accordato un supplemento di tempo per mossa. Con

METODI DI REGISTRAZIONE

Introduzione

Il tempo fa parte di ogni sport, in particolare negli scacchi, nel Go, nella dama, nel shogi e nello scarabeo.

La prova di forza fra i giocatori non è solo determinata dal livello di prestazione ma anche dal tempo che necessita un giocatore per raggiungere questo livello.

Più uno sport è considerato come una prova di forza e più è importante arrivare a limitare il tempo dato ad ogni giocatore per agire.

Ciò dev'essere fatto nel modo più adatto alla natura della competizione e alla natura dello sport praticato.

L'orologio DGT (Digital Game Timer) propone 12 metodi diversi di registrazione del tempo di gioco fra due giocatori.

Conoscete sicuramente alcuni di questi metodi, ma altri saranno nuovi per voi. Alcuni di questi metodi sono usati da molto tempo, gli altri sono il risultato delle possibilità offerte dall'utilizzo dell'elettronica.

Ogni metodo ha il suo fascino particolare e ha un'influenza sul modo in cui praticate il vostro sport.

La partita lampo tradizionale ("blitz") con 5 minuti per persona si gioca diversamente dai 3 minuti di "Bronstein" o di "Fischer" in cui vi si accordano 3 secondi di tempo di riflessione supplementari per ogni mossa, sebbene il tempo di riflessione totale sia quasi lo stesso per una partita.

Vi consigliamo di provare a piacere i diversi metodi che vi propone Digital Game Timer. Ciò arricchirà la pratica del vostro sport preferito.

1. Rapid e partite lampo (opzioni 1, 2 e 3)

È il modo più semplice di attribuzione del tempo. Si attribuisce un periodo nel corso del quale i due giocatori devono effettuare tutte le loro mosse.

2. 1 Periodo + morte improvvisa (opzioni 4 e 5)

Il primo periodo è utilizzato per eseguire un numero definito di mosse. Il secondo periodo, guillotine (sudden death), deve terminare il gioco. Il periodo "1 Periodo + morte improvvisa" funziona come "Rapid e Partita lampo" con un inizio di gioco calmo.

3. 2 Periodi + morte improvvisa (opzioni 6 e 7)

Per un inizio di gioco ancora più calmo, si può giocare due periodi prima della morte improvvisa.

4. Ripetizione secondo periodo di tempo (opzioni 8 e 9)

Anche una tranquilla fine di gioco ha dei vantaggi. L'orologio tradizionale accordava ogni volta un'ora in più ai giocatori per effettuare un certo numero di mosse.

Questo metodo, che è stato standard per il gioco degli scacchi per più di 50 anni, aveva come conseguenza che le partite spesso non si concludevano in una sola seduta.

L'accresciuta forza degli scacchi elettronici e le informazioni disponibili nelle banche dati per i finali di gioco, hanno avuto un'influenza sempre maggiore sul risultato di una partita interrotta, per cui il risultato della prova di forza dei due giocatori era sempre meno cristallino.

Molte proposte sono state fatte da ogni parte per permettere di terminare la partita in una sola seduta, senza dover ricorrere alla morte improvvisa come metodo di pressione, poiché anche questa può avere un'influenza nefasta sul risultato finale.

I metodi "FIDE", "Bronstein" e "Fischer" risolvono questo problema attribuendo ai giocatori, in anticipo, un certo tempo di riflessione per mossa.

5. "FIDE"-rapid (opzioni 10, 11, 12, 13 e 14)

Il metodo "FIDE"-rapid inizia la partita con un solo periodo tradizionale, nel corso del quale bisognerà oppure no realizzare un certo numero di mosse prescritte. Dal momento in cui questo periodo è selezionato, un triangolo appare nella finestrella. A partire da questo momento un giocatore ottiene del tempo supplementare per ogni mossa che segue. Il tempo di riflessione che non è utilizzato per una mossa viene conservato per la mossa successiva. Si aumenta quindi il tempo di riflessione giocando le mosse più rapidamente di quanto è previsto per ogni mossa.

Attenzione: al momento della regolazione della leva all'inizio della partita, l'orologio DGT memorizza da quale parte dell'orologio si trovano i Bianchi. Ciò ha delle conseguenze nel momento in cui un giocatore supera per la prima volta il tempo di riflessione impartito. Se i Neri superano il limite di tempo per primi, i Bianchi ottengono un doppio bonus. Ciò è anche importante per l'opzione "FIDE"-tournament e per le due opzioni "Fischer".

6. "FIDE"-tournament (opzioni 15, 16 e 17)

Prima di disporre del tempo supplementare per ogni mossa la partita inizia con due periodi.

7. "Bronstein" (opzioni 18, 19 e 20)

La più antica proposta che mirava a risolvere il problema del tempo di riflessione limitato del mondo degli scacchi è stata quella del GM David Bronstein. Il suo metodo funziona a partire dalla prima mossa. Quindi vedete immediatamente il triangolo nella finestrella. Il tempo di riflessione principale è sollecitato con ritardo. Prima che esso termini il

giocatore ha una quantità di tempo data per muovere un pedone. È impossibile aumentare il tempo di riflessione giocando più velocemente, come in "FIDE" o in "Fischer".

8. "Fischer"-rapid (opzioni 21, 22, e 23)

Questo metodo funziona anche a partire dalla prima mossa. La differenza con "Bronstein" è che è possibile aumentare il tempo di riflessione giocando più velocemente del tempo supplementare accordato ad ogni mossa.

Controllate che la leva sia nella giusta posizione all'inizio della partita.

9. "Fischer"-tournament (opzioni 24 e 25)

Il metodo "Fischer"-tournament è il più complesso per regolare il tempo di riflessione. Oltre al tempo supplementare per mossa, il giocatore ottiene ancora una quantità supplementare di tempo di riflessione principale a partire dal momento in cui un certo numero di mosse sono state giocate.

In quest'opzione si ha dunque incorporato un conteggio delle mosse. Questo conta il numero delle mosse completo, vale a dire il numero delle mosse giocate sia dai Bianchi che dai Neri. L'attribuzione di un nuovo tempo di riflessione viene fatto solo al momento opportuno, a condizione che l'orologio DGT sia manipolato con cura.

10^a. Go con byo-yomi (opzioni 26, 27 e 28)

Nel gioco del go è del tutto naturale concedere del tempo supplementare ai giocatori per concludere la partita. Per questo si impiega tradizionalmente byo-yomi, un metodo che accorda una quantità definita di tempo al giocatore che ha già utilizzato il suo tempo di riflessione principale, per ogni spostamento successivo.

Nelle partite di go normali si usa generalmente un tempo di riflessione principale da 1,5 a 2 ore, combinato con un byo-yomi da 20 a 30 secondi. Quando il tempo principale termina, l'orologio passa subito al tempo byo-yomi.

Ogni volta che un giocatore ha terminato una mossa, l'orologio riparte all'indietro. Se un giocatore non ha ultimato la sua mossa prima che l'orologio non arrivi sullo 0, un segnale appare nella fine-stra.

Nelle partite di altissimo livello, il tempo di riflessione principale è di 9 ore, al quale si aggiungono 5 periodi byo-yomi di 1 minuto ognuno. Una volta trascorse le 9 ore, l'orologio passa a 5 minuti.

Se il giocatore fa la sua mossa prima che il limite di 4 minuti sia raggiunto, l'orologio ritorna a 5 minuti. Se il limite di 4 minuti è superato nel momento in cui fa la sua mossa, l'orologio ritorna a 4 minuti. Così l'orologio ritorna ogni volta al periodo byo-yomi superiore quando una mossa è stata giocata.

10^b. "Overtime", il byo-yomi canadese

Per servirsi del metodo byo-yomi originale con gli orologi tradizionali, era sempre necessario un arbitro con il cronometro. Ciò causava regolarmente dei problemi personali.

Per questo motivo, negli ultimi anni, si è spesso giocato con la soluzione intermedia che accordava a un giocatore 5 ulteriori minuti di riflessione per realizzare una certa quantità di mosse, il più delle volte 10 o 15.

L'orologio DGT vi permette di giocare "Overtime" utilizzando la correzione di tempo, come descritto al paragrafo 8 della parte tecnica del manuale.

11. Clessidra (opzioni 29 e 30)

Il tempo di riflessione di colui che gioca diminuisce, parallelamente quello dell'avversario aumenta.

Questo modo di giocare è un'alternativa interessante alla partita lampo tradizionale.

12. Gong (opzioni 31 e 32)

Prima dell'introduzione dell'orologio con due quadranti, i tornei erano spesso giocati con l'aiuto di un gong. Il gong indicava il tempo preciso per ogni mossa.

Con l'opzione 31, avete 10 secondi per Sinistra, poi 10 per Destra, ecc. ecc.

L'uso della leva permette di controllare se un giocatore ha giocato nel tempo di riflessione impartito. Un segnale s'illumina se la leva non è spinta in tempo.

SEGNALE ACUSTICO

Il DGT+ emette un segnale acustico quando il controllo del tempo si avvicina. Esso suona 10 secondi prima di ogni controllo del tempo, e durante gli ultimi 6 secondi. Durante l'ultimo secondo il suono dura un intero secondo.

SPECIFICAZIONI TECNICHE

Batterie:	4 batterie (AA). Si consiglia l'uso di batterie alcaline che permettono 5'000 ore di funzionamento.
Precisione	Meglio di 1 secondo per ora.
Pulizia:	Non utilizzare prodotti aggressivi, uno straccio leggermente bagnato è sufficiente.
Materiale: Materia sintetica ABS.	
CE	EN 50081-1:1991 e EN 50082-1:1991