

# Manuale DGT XL

## **Introduzione:** Metodi di registrazione tempo

Il tempo fa parte di ogni sport, in particolare degli scacchi, del Go, della dama, del Shogi e dello Scarabeo. La prova di forza tra i giocatori non è solo determinata dal livello di prestazione, ma anche dal tempo di cui necessita un giocatore per raggiungere un certo livello. Più uno sport è considerato una prova di forza, più è importante arrivare a limitare il tempo consentito a ciascun giocatore. Ciò dev'essere fatto nel modo più adatto alla natura della competizione e dello sport praticato.

L'orologio DGT XL propone 12 diversi metodi standard di registrazione del tempo di gioco tra due giocatori. I tempi di riflessione più comunemente usati sono preprogrammati nell'orologio DGT come opzioni da 1 a 22, ma è anche possibile combinare differenti metodi settando manualmente le vostre preferenze personali (usando l'opzione 00).

Mentre parecchi metodi sono ben noti, altri possono esservi meno familiari. Molti di questi metodi sono stati in uso per molto tempo; altri sono il risultato di nuove possibilità offerte ora dall'elettronica.

Ciascun metodo ha il suo proprio fascino, e ha un'influenza sul modo in cui uno sport viene messo in pratica.

Il tradizionale "lampo" di 5 minuti ciascuno è diverso dai 3 minuti del 'Bronstein' o del 'Fischer' in cui ogni mossa aggiunge 3 secondi al tempo di riflessione, mentre il tempo totale per ogni partita si discosta nulla o quasi.

Raccomandiamo ai giocatori di sperimentare i vari metodi che il DGT XL offre. Ciò può aggiungere una dimensione extra al vostro sport preferito.

### **1. Tempo** (Opzioni da 1 a 5)

Questo è il modo più semplice di distribuire tempo. A ciascun giocatore si dà un lasso di tempo in cui ciascuno deve fare tutte le mosse.

### **2. 1 Cadenza + "Conto alla rovescia"** (Opzioni 6 e 7)

La prima cadenza è usata per giocare un predeterminato numero di mosse. La seconda, il "Conto alla rovescia", è usata per finire la partita. 1 Cadenza + "Conto alla rovescia" può essere usata come alternativa al tradizionale "Rapid" e "Lampo" con partenza normale.

### **3. 2 Cadenze + "Conto alla rovescia"** (Opzione 8)

Per una partita meno frenetica è possibile giocare con due cadenze prima del "Conto alla rovescia"

### **4. 3 Cadenze + "Conto alla rovescia"** (Opzione 9)

Una tranquilla fine di partita ha anche i suoi vantaggi. Il semplice orologio tradizionale dà ai giocatori ripetute cadenze di un'ora in cui completare un predeterminato numero di mosse.

Per più di cinquant'anni è stato normale negli scacchi giocare una partita seria in due cadenze separate da un controllo di tempo. Ciò ha due svantaggi:

- Le partite non possono essere sempre decise dopo due cadenze.
- Dal 1990 la crescente forza dei computer e dei database sui finali ha aggiunto ciò che alcuni considerano un vantaggio inopportuno all'abilità di analizzare partite sospese.

Varie proposte sono state fatte per terminare la partita in una sessione senza dover ricorrere al metodo "Conto alla rovescia", visto che questo metodo può influenzare il risultato finale della partita in modo insoddisfacente per entrambi i giocatori.

I metodi 'Bronstein' e 'Fischer' hanno proposto una soluzione dando ai giocatori un ammontare predeterminato di tempo extra di riflessione dopo aver eseguito ciascuna mossa.

Dopo l'introduzione del Digital Game Timer nel 1994 l'applicazione dei metodi sopra menzionati è stato un argomento decisivo nella discussione nel mondo scacchistico. Il risultato di queste discussioni è stato riportato con successo nel nuovo DGT XL.

### **5. Lampo 'Fischer', Rapid e Tempo lungo (Opzioni 10, 11 e 12)**

Questo metodo si applica dalla prima mossa, permettendo ad un giocatore di guadagnare tempo extra in più dalla cadenza normale, poiché ogni mossa completata garantisce tempo ulteriore. Completando le mosse in un tempo più breve di quello "per mossa" un giocatore può creare il tempo di riflessione disponibile per le mosse successive.

*Nota: Il DGT XL ricorda tramite il pulsante superiore ed il display, all'inizio di una partita, quale giocatore sta giocando col Bianco. Le icone ● e ○ nel display mostrano chiaramente quale giocatore deve muovere. Ciò ha conseguenze per il momento in cui un giocatore supera per la prima volta il tempo a disposizione. Se è il Nero a superare per primo il tempo consentito per il primo controllo, il Bianco riceve un doppio bonus. La corretta operazione del pulsante è importante anche nelle opzioni 'Fischer' e 'Fischer Tournament'.*

### **6. Modalità 'Fischer' (Opzione 13)**

Il metodo 'Fischer'- Tournament è il più complesso nel modo in cui è regolato il tempo di riflessione. In aggiunta al tempo-extra disponibile per mossa, al giocatore è messa a disposizione anche una quantità ulteriore di tempo principale di riflessione dopo che è stato completato un predeterminato numero di mosse.

*Per questa opzione è disponibile un "contamosse". Conta il numero di mosse completate (che è: la somma totale delle mosse giocate dal Bianco e dal Nero). La distribuzione del nuovo principale tempo di riflessione accade solo al momento opportuno se il DGT XL viene trattato con cura.*

### **7. Lampo 'Bronstein', 'Rapid' e tempo lungo (Opzioni 14, 15 e 16)**

Le più vecchie proposte dal mondo degli scacchi per una soluzione del problema del tempo limitato vennero dal GM David Bronstein.

Il suo metodo si applica fin dalla prima mossa. Il tempo principale di riflessione si riduce di conseguenza. Prima che il tempo si riduca il giocatore ha un lasso di tempo prefissato per completare una mossa. Non è possibile aumentare il tempo di riflessione giocando più rapidamente come nei metodi 'FIDE' e 'Fischer'.

### **8. 2 Cadenze + 'Fischer' (Opzioni 17 e 18)**

Anche questo metodo si applica fin dalla prima mossa. Iniziando la partita in modo tradizionale, il giocatore deve completare un numero predeterminato di mosse entro un periodo di tempo prefissato. Giocando l'ultima cadenza usando il 'Fischer', le situazioni dove l'assillo del tempo influenza il risultato della partita possono essere frequentemente evitate.

*Assicuratevi spesso che il pulsante del tempo sia nella posizione corretta prima dell'inizio della partita.*

#### **9. 'GO' usando il metodo canadese del Byo-yomi (Opzioni 19 e 20)**

Questo metodo è derivato dal metodo originale giapponese Byo-yomi del gioco 'GO'. Quando giocare con l'orologio tradizionale era il metodo che veniva più comunemente usato, un arbitro col controllo del tempo (potendolo fermare) avrebbe accompagnato il più possibile i giocatori.

Il giocatore ottiene un extra di 5 o 10 minuti di riflessione per completare un predeterminato numero di mosse (di solito 10 o 15) dopo che il tempo di riflessione normale è già stato usato. Vedi il capitolo su 'Operazioni', paragrafo 8.

#### **10. Scarabeo + Incremento del tempo (Opzione 21)**

Nello Scarabeo le partite devono essere terminate, anche se un giocatore supera il tempo a disposizione. Più tempo un giocatore utilizza dopo aver superato il tempo disponibile, più grande sarà il numero di punti che gli verranno sottratti.

*Potete usare Incremento del tempo come metodo indipendente per selezionare impostazioni manuali (opzione 00). In questo modo il display mostrerà 0 all'inizio della partita.*

#### **11. Clessidra (Opzione 22)**

Il tempo di riflessione per muovere del giocatore diminuisce, mentre simultaneamente il tempo di riflessione dell'avversario aumenta.

Questo metodo offre un'emozionante alternativa al tradizionale gioco veloce.

#### **12. Scacchi in Internet (Opzione 23)**

In abbinamento alla scacchiera DGT, l'orologio DGT XL può essere utilizzato per giocare partite sui server di Internet oppure come un orologio controllato dal computer nel caso di gioco contro programmi. Quando l'opzione 23 è attivata, l'orologio accetta i comandi relativi a queste funzioni. Maggiori dettagli su queste funzioni e informazioni sulla compatibilità del software possono essere trovate sul sito [www.dgtprojects.com](http://www.dgtprojects.com)

## **Operazioni**

### **1. Batterie**

Il DGT XL richiede 2 batterie AA. Raccomandiamo batterie alcaline.

Per inserire le batterie rimuovete il coperchio sotto l'orologio cliccandovi sopra.

*NOTA: Se non pensate di usare l'orologio per un lungo periodo vi raccomandiamo di rimuoverne le batterie*



Se appare 'BAT' sul display dell'orologio, le batterie sono quasi scariche e dovrebbero essere sostituite quanto prima. Quando questo messaggio appare per la

prima volta le batterie contengono ancora abbastanza energia per consentire di completare la partita in corso. Si veda il paragrafo 9 di questo capitolo per la verifica dello stato delle batterie.


## 2. Interruttore del DGT XL

Per riavviare e interrompere l'orologio azionate l'interruttore ON/OFF sotto il DGT XL. Se volete resettare l'orologio dopo una partita dovete interromperlo usando prima ON/OFF.

## 3. Selezionare un numero di opzione

Quando accendete l'orologio il display mostra il numero di opzione che è stato selezionato per ultimo. Premete il tasto  (+1) o  (-1) per cambiare il numero sul display dell'orologio.



## 4. Attivare un numero di opzione

Quando il numero d'opzione selezionato appare sul display premete  (OK) per attivare questo numero. Il tempo di partenza apparirà ora sul display.


*Per dettagli sull'impostazione manuale (opzione 00) vedi la sezione Impostazioni manuali.*

Si veda il paragrafo 9 di questo capitolo per la verifica del numero di opzione.

## 5. Trillo

Il DGT XL ha un segnale di suono automatico che indica che un giocatore si avvicina e supera il limite di tempo. Attivate o disattivate il trillo premendo e trattenendo per tre secondi il tasto (). Il simbolo  nel display mostra che il segnale di suono è attivato.



## 6. Partenza di una partita

Dopo aver attivato il numero di opzione premete il tasto Run/Pause  per far partire l'orologio.

Accertatevi che il pulsante sia nella posizione corretta prima che inizi la partita. Ciò è specialmente importante giocando il 'Fischer' o il 'Bronstein', poiché l'orologio 'riconoscerà' chi giocherà col Bianco e chi col Nero individuando la posizione iniziale del pulsante.

Il display mostrerà quale parte ha iniziato la partita giocando col Bianco.

## 7. Indicazione del colore

Centrali nel display del DGT XL, le icone  e  indicano quale giocatore sta giocando con quale colore. Per impostare questa partenza assicuratevi che il pulsante sia nella posizione corretta prima di iniziare la partita. Il Bianco è sempre la parte dove il pulsante viene premuto all'inizio della partita stessa. Il contamosse automatico risponderà a questa posizione.

Giocando il 'Fischer' (in "cadenze multipli" dove le transizioni alla cadenza successiva dipendono da un numero di mosse predeterminato), è estremamente importante

impostare la corretta indicazione del colore, perché altrimenti l'aggiunta automatica di extra-tempo per mossa verrà a cadere durante le transizioni.

## **8. Fermare temporaneamente l'orologio**

Nel corso di una partita potete fermare temporaneamente l'orologio premendo il tasto Run/Pause (⏸).

Fate ripartire l'orologio premendo nuovamente il tasto Run/Pause (⏸). Si noti che: se nell'orologio in pausa viene spostato il pulsante di chi sta la mossa, si attiverà la procedura di correzione del tempo, controllo o modifica del tempo principale, del numero di mosse o della cadenza.

## **9. Contamosse, Controllo opzioni, Stato delle batterie**

Nel corso di una partita potete controllare il numero delle mosse completate premendo il tasto [?] (Mosse). Il display mostrerà il numero di mosse giocate fino allora. Durante il controllo l'orologio continuerà normalmente. Tenendo premuto il tasto Mosse per 3 secondi sarà mostrato anche il numero di opzione attiva. Se uno dei programmi utente è attivo, sarà indicato da una P. Dopo altri 3 secondi di attesa verrà mostrata la condizione delle batterie, in percentuale, dove con meno di 100, l'indicatore BAT verrà mostrato e le batterie devono essere cambiate. Ad un valore di circa 85 l'orologio si bloccherà. Durante questi controlli, il tempo continuerà normalmente a scorrere.

## **10. Correzioni di tempo**

Durante una partita potete cambiare il tempo che viene attualmente mostrato premendo il tasto Pause (⏸) e successivamente trattenendo il tasto Adjust (⏸) per tre secondi finché il digit di sinistra lampeggia.

Per cambiare il digit di lampeggiamento (il numero di ore del giocatore di sinistra), premete  $\square$  (+1) o  $\square$  (-1). Appena ciascun digit desiderato appare sul display, premete  $\square$  (OK). Ciò fa lampeggiare il digit successivo.

La sequenza del digit è come segue: ore, decine di minuti, minuti, e in posizione simile sul display decine di secondi e secondi. Prima cambiate il tempo del giocatore di sinistra, poi quello del giocatore di destra.


Quando avete cambiato e accettato i tempi di entrambi i giocatori, il contamosse apparirà sul display. Potete cambiarlo allo stesso modo premendo i tasti  $\square$  e  $\square$ . Cambiando il contamosse del giocatore di destra è possibile che le icone del colore del giocatore ● e ○ cambino altrettanto, come logico risultato dell'input del numero delle mosse e della posizione del pulsante.

Se più cadenze sono programmate o attive, il numero della cadenza può ora essere cambiato. Il programma da torneo Fischer è completamente derivato dall'input del numero di mosse.

Quando i digit hanno smesso di lampeggiare potete far partire l'orologio premendo il tasto Run/Pause (⏸). L'orologio continua usando i tempi cambiati.

## **11. Byo-yomi canadese**

Quando è attivo il metodo Byo-yomi è possibile ricaricare il tempo Byo-yomi per il giocatore il cui tempo sta attualmente diminuendo, premendo e trattenendo per un




secondo il tasto BACK . Dopo che il tempo Byo-yomi è apparso sul display un giocatore deve indicare che il suo tempo è finito.

## 12. Messaggi sul display








In abbinamento alla scacchiera DGT, l'orologio DGT XL se usato in combinazione con programmi scacchistici può mostrare informazioni come mosse del computer oppure errori di mossa. In tutte le modalità l'orologio accetta i messaggi provenienti dal computer. Se si trova nella modalità 23 il computer lo gestirà completamente. Si veda anche il paragrafo 12 Scacchi in Internet del primo capitolo.

## Impostazioni manuali: Opzione 00

L'opzione 00 offre la massima libertà per impostare il DGT XL in accordo con le vostre personali preferenze. È possibile scegliere dai differenti sistemi di tempo, come inserire le vostre impostazioni di partenza preferite, o solo combinare sistemi differenti. Il numero massimo di default di partenza personale è 5; possono essere salvati e richiamati a vostra personale scelta.

Alla partenza del DGT XL selezionate l'opzione 00 usando i tasti  (+1) o  (-1) e premendo  (OK) per attivarla.

### 1. Attivare un'impostazione di default

Per attivare un'impostazione di default trattenete il tasto Store  per qualche secondo mentre l'opzione digit sta lampeggiando.  (Load) apparirà sulla sinistra del display. Poi selezionate una delle cinque impostazioni di default (da 1 a 5) usando i tasti  (+1) o  (-1). Alla fine premete  (OK) per confermare la vostra scelta. Premendo brevemente il tasto Run/Pause  questa impostazione di default è attivata. Premendo di nuovo il tasto Run/Pause  l'orologio sarà attivato per la partenza di una nuova partita.




### 2. Impostazioni manuali





Con l'impostazione manuale potete creare fino a cinque controlli di tempo consecutivi, impostando un metodo standard (Tempo, Fischer, Bronstein, Clessidra, Incremento del tempo, Byo-yomi) per ciascuna cadenza con i valori desiderati per ogni tempo e numero di mosse.

Un'impostazione manuale può essere salvata dopo l'immissione.

Opzione di scelta 00

Sulla sinistra il numero 1 apparirà per indicare la prima cadenza da impostare.




Selezionate un criterio di tempo procedendo al metodo desiderato usando i tasti  (+1) e/o  (-1). Confermate premendo  (OK).

Confermate sul display a sinistra il tempo standard per il giocatore sulla sinistra. Usate i tasti  (+1) e/o  (-1) e confermate premendo  (OK). È possibile tornare al digit precedente usando il tasto  (BACK). Impostate poi ogni altra cosa: ore, decine di minuti, minuti singoli, decine di secondi, secondi. Continuate sul display di destra e ripetete le procedure per il giocatore sulla destra.

Quando usate la “dilazione” ‘Fischer’ o ‘Bronstein’ regolate di conseguenza il tempo di impostazione per mossa o il tempo di aggiunta per mossa in minuti e secondi. Quando usate il ‘Fischer’ dovete regolare anche il numero di mosse per il primo controllo successivo.







Quando usate il ‘Fischer’ ciò che segue è di particolare importanza: usandolo è possibile scegliere quando far partire la cadenza successiva. Se impostate il numero di mosse predeterminate come 00, la cadenza successiva partirà non appena il primo giocatore ha superato il tempo. Tuttavia, se impostate un numero tra 01 e 99 la cadenza successiva partirà non appena il giocatore ha completato individualmente questo numero di mosse.

Se programmate un numero di mosse diverso da zero nel modo ‘Fischer’, ciò si applica solo se tutte le precedenti cadenze (se impostate) erano in modalità ‘Fischer’ e pure loro con numero di mosse diverso da zero.

Se volete solo impostare una cadenza singola, allora procedete a END premendo  (+1) e/o  (-1) e confermate premendo  (OK).

Se volete impostare cadenze multiple, allora la prima scelta che dovete fare è il criterio di tempo che volete usare per ciascuna cadenza, poi completate la procedura come indicato sopra. Dopo aver impostato l’ultima cadenza terminate premendo END.



*Nota: non tutte le sequenze di criteri sono state lasciate da impostare. Se per senso logico una sequenza di impostazioni è impossibile, è impossibile selezionare questa impostazione. Se, per esempio, la seconda cadenza è stata specificata come Incremento del tempo, è impossibile impostare una terza cadenza con incremento del tempo.*















Se volete salvare il tempo d’impostazione tenete premuto il tasto STORE  per qualche secondo.  (Program) apparirà ora sul display di sinistra. Continuate a selezionare il numero (da 1 a 5) dell’impostazione di default usando  (+1) e/o  (-1) e confermate premendo  (OK). Potete iniziare la partita premendo Run/Pause .

Sotto troverete due esempi di impostazione di un programma. Sul nostro sito Internet [www.dgtpjects.com](http://www.dgtpjects.com) troverete più esempi.

### **Esempio semplice**









































Supponete di volere giocare una partita con 15 minuti per il giocatore sulla sinistra e 30 minuti per il giocatore (leggermente più debole) sulla destra. Supponete di voler salvare ciò come impostazione di default numero 3.

- Selezionate l’opzione numero 00
- Confermate premendo 
- Selezionate TIME
- Confermate premendo 

- Impostate come segue: 0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, , 0, 
- Selezionate END
- Confermate premendo 
- Premete il tasto  per qualche secondo
- Selezionate l'impostazione di default numero 3
- Confermate premendo 

### Esempio complesso

Supponete di voler giocare in 3 cadenze. 40 mosse in 1 ora e 30 minuti, seguito da 20 mosse in 30 minuti, e infine il "Fischer" con un extra di 20 secondi aggiunti per mossa. Supponete di voler salvare ciò come impostazione di default numero 5.

- Selezionate l'opzione numero 00
- Confermate premendo 
- Selezionate TIME
- Confermate premendo 
- Impostate come segue: 1, , 3, , 0, , 0, , 0, , 1, , 3, , 0, , 0, , 0, , 0, 
- Ciò completa la cadenza 1
- Selezionate ancora TIME
- Confermate premendo 
- Impostate come segue: 0, , 3, , 0, , 0, , 0, , 0, 
- Ciò completa la cadenza 2
- Selezionate 'FISCH'
- Impostate come segue: 0, , 1, , 0, , 0, , 0, , 0,  (= tempo standard di 10 minuti), 0, , 2, , 0, , 0, , 0, , 0,  (=20 secondi extra per mossa), 0, , 0, , 0, , 0, , 0, , 0,  (=numero di mosse 0, per una cadenza finale usando il 'Fischer' impostate 0 come numero di mosse, per cadenze multiple impostate il numero di mosse per cadenza)
- Selezionate END
- Confermate premendo 
- Premete il tasto  per qualche secondo
- Selezionate l'impostazione di default numero 5
- Confermate premendo 