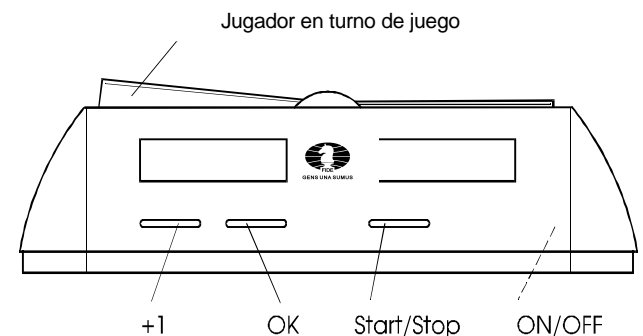


Enhorabuena por la compra de su Digital Game Timer.
Deseamos y esperamos que pueda disfrutar de él
Por muchos años.

Ben Bulsink Albert Vasse

Función de los botones



+1	Aumenta la cifra intermitente en el visualizador
OK	El valor de la cifra intermitente se registra. Durante el juego: Muestra el número de opción elegido
Start/Stop	Parar el reloj y dejar funcionar de nuevo. Pulsando 3 segones: corrección del tiempo
ON/OFF	Conectar/desconectar el Digital Game Timer (también para elegir una nueva opción)
JUGADOR EN TURNO DE JUEGO	Comunicar que se ha hecho la movida. Indicación le toca el turno al jugador

PARTE TÉCNICA

1. Pilas

El DGT funciona con 4 pilas del tipo "penlight" (AA). Aconsejamos el empleo de pilas alcalinas, con ellas el DGT funciona durante 500 horas.

El compartimento de pilas se encuentra debajo de la tapadera de rosca en la cara inferior del DGT. Después de colocar las pilas el DGT tarda 4 segundos para ponerse en marcha.

Aconsejamos quitar las pilas en caso de no usar el DGT durante mucho tiempo.

Si el visualizador muestra la indicación "BAT", las pilas están casi vacías y deben remplazarse lo más pronto posible. En ese momento queda todavía bastante energía para poder terminar su partida sin necesidad de interrumpirla.

2. Puesta en marcha del Digital Game Timer

El DGT se pone en marcha mediante el botón "ON/OFF" en la cara inferior del DGT.

3. Elección del número de opción

Después de poner en marcha el DGT, en el visualizador aparece el número 01 o el número con el que ha jugado la última vez.

El 01 corresponde al número 1 (Rapid, Blitz: 5 minutos) de la lista de opciones en la cara inferior del DGT.

Se puede cambiar el número en el visualizador pulsando el botón +1. Después del número 32 aparece nuevamente el 01.

4. Activar el número de opción

Si el número de opción deseado está en el visualizador, se activa pulsando el botón O.K. Ahora aparece en el visualizador la hora de comienzo de su juego.

Más adelante se explica como proceder si ha escogido el ajuste manual, "manuel set".

5. Comienzo del juego

Después de activar el número de opción, se activa el tiempo pulsando el botón "Start/Stop".

Antes de poner en marcha el reloj pulsando dicho botón, cuide de que la palanca esté levantada en el lado del jugador que tiene que mover primero. Esto es especialmente importante en los métodos "FIDE" y "Fischer" ya que en ese caso el reloj "sabe" por la posición inicial de la palanca quién juega con las fichas blancas y quién con las negras.

6. Interrupción del tiempo

Si durante el juego quiere parar el tiempo, pulse el botón "Start/Stop".

El tiempo empieza de nuevo pulsando otra vez dicho botón.

7. Control del número de opción

Durante el juego puede controlar el número de opción de la jugada pulsando el botón O.K. (sin afectar al paso del tiempo).

8. Correcciones del tiempo

Si durante un partido quiere hacer una corrección en cuanto a tiempo jugado, mantenga pulsado el botón "Start/Stop" durante 3 segundos hasta que la cifra de la izquierda se encienda y se apague.

Puede cambiar la cifra intermitente (la cantidad de horas del jugador izquierdo) pulsando el botón +1. Después de la cifra más alta posible (9 o 5) aparece nuevamente la cifra 0. En cuanto en el visualizador aparezca la cifra deseada, pulse el botón O.K. y empieza a encenderse y apagarse la siguiente cifra. De esa manera puede cambiar sucesivamente:

1. Horas;
2. Decenas de minutos;
3. Minutos;
4. Decenas de segundos;
5. Segundos;

Primero aparece el tiempo del jugador izquierdo y después el del jugador derecho. Si ya no se enciende ni se apaga ningún número, se pone en marcha el reloj mediante el botón "Start/Stop". El reloj sigue con los tiempos instalados.

No se concede ninguna (eventual) bonificación si durante la corrección del tiempo se ha cambiado la palanca.

En la opción "Fischer"-torneo se pide además al final de la serie de cifras intermitentes, corregir eventualmente el número de movidas jugado.

La cifra de las movidas es el número de movidas de las fichas negras.

Mediante la corrección del tiempo se puede jugar según el método "Overtime", (Byo-yomi canadiense) que se utiliza en el GO.

Si jugando según el método "FIDE" o "GO con byo-yomi" y estando ya en la fase de tiempo añadido para cada movida hace una corrección del tiempo, siempre vuelve a la fase de tiempo de reflexión principal. Si en el método "FIDE" quiere seguir en la fase en la que se añade tiempo por movida, sólo puede hacerlo pasando los tiempos exactos de ambos jugadores al "manual set" de "Fischer"-rápido. Anote el tiempo, vuelva con el botón "ON/OFF" a elección de opción, active el número 23 y introduzca nuevamente los tiempos y la bonificación por movida.

9. El ajuste manual

Naturalmente debe haber la posibilidad de introducir cualquier tiempo de reflexión. Se hace de la siguiente manera:

Busque con el botón +1 el número de opción del ajuste manual ("Manual Set") y actívelo con el botón O.K.

La primera vez que lo hace sólo aparecerán ceros. El cero de la parte izquierda se enciende y se apaga.

Todas las veces siguientes aparece el ajuste programado la última vez. Si quiere jugar según ese ajuste sólo tiene que mantener pulsado el botón O.K. hasta que ya no se encienda y se apague ninguna cifra.

Con el botón +1 puede cambiar la cifra intermitente. Cuando llegue al valor deseado pulse el botón O.K. La cifra que acaba de ajustar se registra y la siguiente cifra empieza a encenderse y apagarse. Cifra por cifra se registran todas.

Si así lo desea puede saltar la introducción cifra por cifra del manual set (ajusta manual) pulsando durante el manual set el botón Start/Stop.

El orden de los datos que debe introducir es igual al orden en el que aparecen durante el juego. Siempre debe registrar primero el primer periodo para el jugador izquierdo.

El orden de las cifras intermitentes es:

1. Horas;
2. Decenas de minutos;
3. Minutos;
4. Decenas de segundos;
5. Segundos;

A continuación hace lo mismo para el primer periodo del jugador derecho.

Con excepción del periodo que registra primero, una cifra en el visualizador izquierdo indica a qué periodo corresponden los datos que está introduciendo.

Después de introducir el periodo inicial para el jugador izquierdo y a continuación para el jugador derecho, el orden de introducir los demás datos es la siguiente:

Opción 3: "Rapid/Blitz":

Nada más

Opción 5: 1 periodo + guillotina:

1. Periodo guillotina ambos

Opción 7: 2 periodos + guillotina:

1. 2do periodo ambos
2. Periodo guillotina ambos

Opción 9: 2do periodo repetitivo:

1. Periodos repetitivos ambos

Opción 14: "FIDE" rápido:

1. Tiempo añadido por movida Izquierda
2. Tiempo añadido por movida Derecha

Opción 17: "FIDE" torneo:

1. Segundo periodo ambos
2. Tiempo añadido ambos

Opción 20: "Bronstein":

1. Tiempo libre por movida Izquierda
2. Tiempo libre por movida Derecha

Opción 23: "Fischer"rápido:

1. Tiempo extra por movida Izquierda
2. Tiempo extra por movida Derecha

Opción 25: "Fischer"torneo:

1. Tiempo extra por movida ambos
2. Número de movidas 1er periodo
3. Segundo periodo ambos
4. Número de movidas 2do periodo
5. Tercer periodo ambos
6. Número de movidas tercer periodo
7. Cuarto periodo ambos

Opción 28: GO con Byo-yomi

1. Tiempo de Byo-yomi por movida para ambos
2. Número de periodos de byo-yomi

Opción 30: Reloj de arena

Nada más

Opción 32: Gong

1. Tiempo antes del gong

10. Las señales en el visualizador

Aparte de cifras, en el visualizador puede encontrar las siguientes señales:

	BAT	Indica que debe cambiar las pilas.
Un Δ		Se encuentra en un momento del partido en el que se añade tiempo por movida. En caso de "Bronstein" y "Fischer" desde el comienzo de la partida, en caso de "FIDE" y "Byo-yomi" después de que pase el periodo inicial tradicional.
Un -		La bandera entre periodos. El jugador en cuyo visualizador se encuentra este signo -, ha sido el primero en pasar a un periodo de tiempo siguiente.
Un -		La bandera definitiva. Indica qué jugador ha sido intermitenteprimero en sobrepasar el tiempo de reflexión total permitido.
Un :		El : indica que los tiempos que ve en el visualizador son horas y minutos.
Un .		El . indica que se trata de minutos y segundos.

El tiempo de refelexión máxima que se puede reflejar es de 9 h. 59 min. 59 seg. Procure no sobrepasarlo ya que en ese caso el Digital Game Timer deja de funcionar correctamente.

INFORMATION ADICIONAL SOBRE EL DGT+

Señal de audio.

El DGT+ da señales de audio cuando está cerca del control de tiempo. Estos "beeps" suenan 10 segundos antes del control de tiempo y también en los últimos 5 segundos. En el último segundo antes del control de tiempo un segundo "beep"

Selector de opciones.

En todas las opciones, después de escoger el número de las opciones (Ver TECHNICAL Capítulo 3) la pantalla muestra "buz on" o "buz off". En este momento el uso del timbre cambia de encendido o apagado presionando el boton "+1".

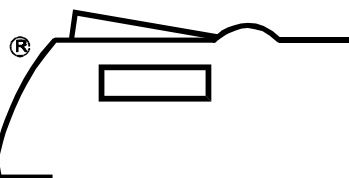
Regular en forma manual.

En el manual de regular el procedimiento (Ver TECHNICAL Capítulo 9), después (eventualmente) corrigiendo el tiempo será solicitado cambiar el timbre apagado o encendido por medio de un de "buz off" o "buz on". Presione el boton "+1" para cambiar el campo.

Lista de opciones con números.

La lista de opciones con números es distinta con el modelo standard. La lista completa para el DGT+ está impreso en el mismo reloj.

INSTRUCCIONES DE USO



El reloj oficial de ajedrez



LOS MÉTODOS DE REGISTRACIÓN

Introducción

El tiempo forma parte de cada deporte y más de deportes como el ajedrez, el GO, las damas, el "shogle" y el "scrabble".

No sólo el nivel de prestación del jugador sino también el tiempo que necesita para llegar a ese nivel determinan la medición de capacidad entre los jugadores.

Cuanto más se considera un deporte una medición de capacidad, más importante es limitar el tiempo que necesita un jugador para actuar. Esto debe hacerse de una manera que se ajusta al máximo al carácter del partido y al tipo de deporte que se está practicando.

El Digital Game Timer ofrece 12 métodos distintos para registrar una partida entre 2 jugadores.

Algunos métodos los conocerá, otros serán nuevos.

Algunos de estos métodos se vienen usando desde hace tiempo, otros son el resultado de las posibilidades que se hallan disponibles gracias al empleo de la electrónica.

Cada método tiene su propio encanto y influye en la manera de disfrutar su deporte. El "rápido" tradicional con 5 minutos por persona es diferente a 3 minutos "Bronstein" o "Fischer" en el que para cada movida tiene 3 segundos de tiempo de reflexión extra aunque el tiempo de reflexión total de una partida apenas se diferencia.

Aconsejamos experimentar libremente con los distintos métodos que le ofrece el Digital Game Timer.

Enriquecerá el disfrute de su deporte favorito.

1. **Rapid y Blitz** (Opciones 1,2 y 3)

La manera más sencilla de asignar tiempo. A ambos jugadores se le concede sólo un periodo para toda la partida.

2. **1 Periodo + Guillotina** (Opciones 4 y 5)

El primer periodo se utiliza para efectuar un número de movidas estipuladas de antemano. El segundo periodo, la Guillotina, se emplea para finalizar la partida. 1 Periodo + Guillotina funciona como "Rapid" y "Blitz" con un comienzo tranquilo.

3. **2 Periodos + Guillotina** (Opciones 6 y 7)

Para un comienzo de partida todavía más tranquilo se pueden jugar 2 periodos antes de la Guillotina.

4. **2do Periodo repetitivo** (Opciones 8 y 9)

También tiene sus ventajas un final tranquilo de una partida. El reloj tradicional sencillo daba a los jugadores cada vez una hora más para llevar a cabo un número de movidas siguientes.

Una consecuencia de este método que ha sido usual en el deporte del ajedrez durante más de 50 años, es que las partidas muchas veces no se podían terminar en una sesión. La aumentada capacidad de jugar de ordenadores de ajedrez y la información disponible en los bancos de datos de juegos finales ejercía cada vez más influencia sobre el resultado de un partido interrumpido.

La fiabilidad de la medición de capacidad entre ambos jugadores estaba cada vez más en declive.

De diferentes sitios se han hecho propuestas para poder terminar las partidas en una sola sesión sin tener que recurrir a la Guillotine como medio de poder, ya que esto también puede ejercer una influencia negativa sobre el resultado final.

Los métodos "FIDE", "Bronstein" y "Fischer" resuelven ese dilema concediendo a los jugadores cierto tiempo de reflexión para cada movida.

5. **"FIDE"-rápido** (Opciones 10, 11, 12, 13 y 14)

El método "FIDE"-rápido empieza un partido con un periodo tradicional dentro del cual se debe haber terminado o no cierto número de movidas prescritas. En cuanto termine ese periodo, en el visualizador aparece el triángulo. A partir de ese momento a un jugador se le concede un tiempo extra para cada movida siguiente. El tiempo de reflexión que no ha usado para una movida se conserva para la siguiente. De modo que haciendo las movidas más rápidas que el tiempo disponible para ellas, el tiempo de reflexión aumenta de nuevo.

Cuidado: El DGT recuerda, gracias a la posición de la palanca al comienzo de la partida, qué lado del reloj es blanco. Esto tiene consecuencias para el momento en que un jugador por primera vez sobrepasa el tiempo de reflexión permitido. Si negro pasa primero la bandera, blanco obtiene una bonificación doble. Esto también es importante en la opción "FIDE" torneo y las dos opciones "Fischer".

6. **"FIDE"-torneo** (Opciones 15,16 y 17)

Hay dos periodos antes de que comience el tiempo extra por movida.

7. **"Bronstein"** (Opciones 18,19 y 20)

La propuesta más antigua para solucionar el problema del tiempo de reflexión limitado viene de IGM David Bronstein.

Su método comienza desde la primera movida. Por lo tanto en seguida aparece el triángulo en el visualizador. El tiempo de reflexión principal se empieza a gastar con retraso. Antes de que disminuye el tiempo de

reflexión principal, el jugador tiene un tiempo fijo para efectuar una movida. No es posible aumentar el tiempo de reflexión jugando rápido, como en "FIDE" y también en "Fischer".

8. "Fischer"-rápido (Opciones 21,22 y 23)

También este método comienza desde la primera movida. La diferencia con "Bronstein" es el hecho de que es posible aumentar el tiempo de reflexión jugando más de prisa que el tiempo extra por movida.

Cuide de que al inicio de la partida la palanca esté en su posición exacta.

9. "Fischer"-torneo (Opciones 24 y 25)

El método "Fischer"-torneo es el más complejo para regular el tiempo de reflexión. Aparte del tiempo extra por movida, el jugador también obtiene una cantidad extra de tiempo de reflexión principal antes de terminarse una cantidad determinada de movidas.

Así que esta opción lleva incorporada un contador de movidas que cuenta el número de movidas completas, o sea, el número de movidas jugadas tanto por blanco como por negro. La adjudicación de tiempo de reflexión nuevo sólo tiene lugar en el momento exacto si se maneja el DGT con cuidado.

10ª. GO con Byo-yomi (Opciones 26,27 y 28)

Por el carácter del juego GO es muy natural conceder a los jugadores tiempo extra para terminar una partida.

Tradicionalmente para este fin se utiliza el método Byo-yomi. Byo-yomi concede al jugador que ha gastado su tiempo de reflexión principal, una cantidad de tiempo fija para cada movida siguiente.

En partidas normales de GO es usual un tiempo de reflexión de entre 1.30 min a 2 horas, combinado con un Byo-yomi de entre 20 y 30 segundos. Después de que se haya terminado el tiempo de reflexión principal el reloj salta al tiempo Byo-yomi. Cada vez que un jugador ha terminado su movida, el reloj vuelve a su posición de antes. Si un jugador no ha terminado su movida antes de que el reloj llegue a 0, aparece una bandera en el visualizador. Para partidas del más alto nivel, el tiempo de reflexión es de 9 horas y después hay 5 periodos de byo-yomi de 1 minuto cada uno. Después de que hayan pasado las 9 horas, el reloj salta a 5 minutos. Si el jugador mueve su ficha antes de que llegue el límite de 4 minutos, el reloj salta nuevamente a 5 minutos. Si mueve la ficha después de sobrepasar el límite de 4 minutos, el reloj retrocede a 4 minutos. De esta manera el reloj después de completar una movida retrocede cada vez al periodo completo de byo-yomi anterior.

10º. "Overtime", Byo-yomi canadiense

Para la puesta en práctica del método Byo-yomi original, siempre se necesitaba un cronometrador. Esto muchas veces ocasionaba problemas de personal. De ahí que estos últimos años se ha jugado

por regla general usando la solución intermedia de conceder a un jugador 5 minutos de tiempo de reflexión nuevo para realizar una cantidad fija de movidas, en la mayoría de los casos 10 o 15.

Con el Digital Game Timer puede jugar "Overtime" haciendo uso de la corrección de tiempo descrito en el párrafo 8 de la parte técnica de estas instrucciones.

11. Reloj de arena (Opciones 29 y 30)

El tiempo de reflexión del jugador a quién le toca mover disminuye pero a la vez aumenta el tiempo del contrincante.

Esta manera de jugar es una alternativa emocionante para el "rapidito" tradicional.

12. Gong (Opciones 31 y 32)

En los tiempos antes de la introducción del reloj doble los torneos muchas veces se jugaban con un gong. El gong daba un tiempo fijo para cada movida.

Según opción 31, 10 segundos para el Izquierdo, después 10 segundos para el Derecho etcétera, etcétera.

Utilizando la palanca es posible controlar si un jugador ha movido dentro de su tiempo de reflexión. Si no se ha pulsado la palanca a tiempo, aparece una bandera.

CE

EN 50081-1:1991 y EN 50082-1:1991

ESPECIFICACIONES

Pilas:	4 Penlight (AA). Se recomiendan las alcalinas
Vida útil:	5000 horas de funcionamiento, máximo 3 años
Exactitud:	Más exacto que 1 segundo por hora
Funciones:	12 Tipos de reloj Corrección del tiempo Ajuste manual Posibilidad de ajustar el tiempo hasta 10 horas Tiempo ajustable al segundo exacto
Limpieza:	Con un paño suave, casi seco. No utilice productos de limpieza agresivos
Caja:	ABS, material sintética