



Fig. 1

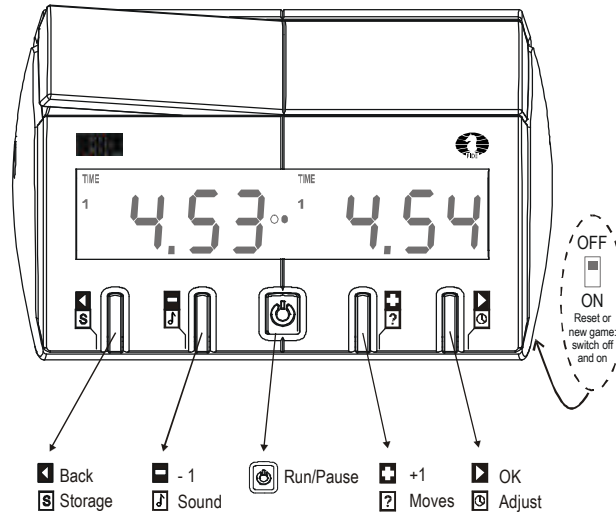
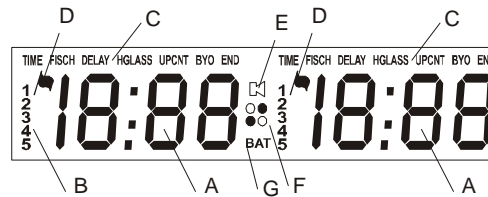


Fig. 2



Version 1.10

Copyright © 2003 DGT Projects BV Enschede, The Netherlands
09-2003

Modo de empleo

Introducción: Los sistemas de cronometraje	2
1. TIEMPO (Opciones 1 hasta 5 inclusive)	2
2. TIEMPO seguido por la Guillotina (Opciones 6 y 7)	2
3. 2 x TIEMPO seguido por la Guillotina (Opción 8)	2
4. 3 x TIEMPO seguido por la Guillotina (Opción 9)	2
5. "Fischer" - Blitz, Rapid y Slow (Opciones 10, 11 y 12)	2
6. "Fischer"- Torneo (Opción 13)	2
7. "Bronstein" Blitz, Rapid y Slow (Opciones 14, 15 y 16)	2
8. 2 x TIEMPO seguido por "Fischer" (Opciones 17 y 18)	2
9. "GO" con el Byo-yomi canadiense (Opciones 19 y 20)	2
10. Scrabble® + Upcount (Opción 21)	2
11. Reloj de Arena (Opción 22)	2
12. Ajedrez por Internet (Opción 23)	2
El Manejo	2
1. Las Pilas	2
2. Poner en marcha el DGT XL	3
3. Elección de números de opciones	3
4. Activar el número de opción	3
5. Buzzer []	3
6. Comienzo del juego	3
7. Indicación de colores	3
8. Interrupción del transcurso del tiempo	3
9. Contador de jugadas, Control de opción, Control de las pilas	3
10. Correcciones del tiempo	3
11. Byo-yomi canadiense	3
12. Mensaje en el visualizador	3
13. Función de los botones	3
El ajuste manual: opción 00	3
1. Activar el ajuste de sus preferencias.	4
2. Hacer un ajuste manual.	4
3. Sencillo	4
4. Complejo	4
Lista de opciones	4

CE Este DGT Projects producto se conforma a las regulaciones para la compatibilidad electromagnética EMC 89/336/EEC



WWW.DGTPROJECTS.COM
WWW.DIGITALEXCELLENCE.ORG
WWW.DGTXL.COM

Introducción: Los sistemas de cronometraje

El tiempo es una disciplina de todos los deportes, más aun de los deportes como el ajedrez, el Go, las Damas, el shogi y el scrabble. La competitividad entre los jugadores no se determina solamente por el nivel de prestación del jugador, sino también por el tiempo que un jugador necesita para llegar a este nivel. En cuanto más se vea un deporte como una competencia, más importante será limitar el tiempo que un jugador tiene para actuar. Esto debe suceder de tal manera que esté en una armonía más proporcionada al carácter del juego.

El DGT XL ofrece 11 diferentes métodos estándar para registrar los tiempos para un juego entre 2 jugadores. Usted encuentra los tiempos de reflexión más usados programados bajo los números de opción 1 hasta el 22 inclusive. Además de eso Ud. puede combinar diferentes métodos fijando su preferencia personal bajo el número de opción 00.

Algunos métodos son conocidos, otros serán nuevos para Ud. Algunos de estos métodos se vienen usando ya desde hace mucho tiempo, otros son el resultado de las posibilidades que nos ofrece el uso de la electrónica.

Cada método tiene su propio encanto e influye la manera en que Ud. disfrute de su deporte. La partida relámpago con 5 minutos para cada persona se juega de otra manera que los 3 minutos de “Bronstein” o “Fischer” en que Ud. recibe 3 segundos de tiempo de reflexión adicional para cada jugada, pese a que el total del tiempo de reflexión apenas difiere.

Le aconsejamos experimentar libremente con los distintos métodos que el DGT XL le ofrece. Esto va a enriquecer su experiencia de su deporte favorito.

1. TIEMPO (Opciones 1 hasta 5 inclusive)

La manera más simple para asignar el tiempo. A ambos jugadores se les asigna solamente un período, dentro el cual ellos deberán hacer todas las operaciones.

2. TIEMPO seguido por la Guillotina (Opciones 6 y 7)

Se utiliza el primer período para efectuar un cierto número de jugadas que es determinado de antemano. El segundo período, la Guillotina, se emplea para finalizar la partida. 1 Período + la Guillotina funciona como el “Rapid y Blitz” con un comienzo tranquilo.

3. 2 x TIEMPO seguido por la Guillotina (Opción 8)

Para un comienzo del juego más tranquilo aún se puede jugar dos períodos antes de la Guillotina.

4. 3 x TIEMPO seguido por la Guillotina (Opción 9)

Poner un final tranquilo al juego también tiene sus ventajas. El reloj tradicional sencillo daba una y otra vez a los jugadores una hora más para realizar un cierto número de jugadas.

Una consecuencia de este método, que ha sido estándar en el ajedrez durante más de 50 años, es que las partidas a menudo no se podían terminar en una sesión.

La capacidad intensificada del juego de ajedrez electrónico y la información disponible en los bancos de datos de las partidas finales influyeron desde 1990 cada vez más el resultado de una partida interrumpida.

La fiabilidad de la competencia entre los dos jugadores era cada vez más dudosa. De diferentes partes se proponían proyectos para finalizar partidas en una sesión, sin tener que recurrir a la Guillotina como instrumento de presión, porque esto también puede tener una influencia indeseable en el resultado final.

Los métodos “Bronstein delay” y “Fischer” resuelven ese dilema concediendo a los jugadores una cantidad de tiempo de reflexión para cada jugada.

Después de la introducción Game Timer Digital en 1994 la discusión sobre la aplicación de estos métodos se puso en marcha. Las conclusiones de esta discusión son incorporadas en el DGT XL.

5. “Fischer” - Blitz, Rapid y Slow (Opciones 10, 11 y 12)

Este método da a los jugadores desde de la primera jugada, sobre el tiempo de reflexión básico, tiempo adicional cada vez que se termina una jugada.

Efectuando una jugada más rápidamente que el tiempo adicional aumenta el tiempo de reflexión.

6. “Fischer”- Torneo (Opción 13)

El método del “Fischer”-Torneo es el más complejo para regular el tiempo de reflexión. Encima del tiempo adicional para una jugada, un jugador obtiene otra vez una cantidad adicional de tiempo principal de reflexión después de haber cumplido una cantidad reglamentaria de jugadas.

Esta opción lleva incorporado un contador de jugadas, que cuenta el número de jugadas completas, es decir: el número de jugadas tanto las del blanco como las del negro. La asignación del nuevo tiempo de reflexión solamente ocurre en el momento exacto si el DGT XL es manejado con exactitud.

¡Atención! Ajustando la palanca al comienzo de la partida, el DGT XL retiene que lado del reloj es blanco. Ud. puede ver esto en el visualizador con los iconos ● y ○ (Fig. 2 F). Esto tiene consecuencias para el momento en que el jugador sobrepasa por primera vez el tiempo de reflexión permitido. Si el negro es el primero que hace el fallo, el blanco obtiene una bonificación doble. El ajuste correcto de la palanca es importante en el “Fischer” y el “Fischer” Torneo.

7. “Bronstein” Blitz, Rapid y Slow (Opciones 14, 15 y 16)

En el mundo del ajedrez IGM David Bronstein fue el primero que llegó con una propuesta para solucionar el problema del tiempo de reflexión limitado. Su método funciona desde de la primera jugada. El tiempo principal de reflexión empieza a gastarse más tarde. Antes que el tiempo principal disminuya, el jugador tiene un tiempo fijo para efectuar una jugada. No es posible acumular el tiempo de reflexión jugando más rápido, como en “FIDE” y también en “Fischer”.

8. 2 x TIEMPO seguido por “Fischer” (Opciones 17 y 18)

Este método ofrece la posibilidad de comenzar una partida de una manera tradicional. El jugador debe terminar un cierto número de jugadas

predeterminado en un tiempo anteriormente fijado. Jugando con el sistema “Fischer” en el último período, se evita que la falta de tiempo influya demasiado el resultado de la partida.

No se olvide de poner la palanca en la posición correcta al comienzo de la partida.

9. “GO” con el Byo-yomi canadiense (Opciones 19 y 20)

Este método es derivado del método del byo-yomi japonés original del juego GO. Cuando éste se lo jugaba con relojes tradicionales, era necesario la presencia de un cronometrador. Consumido el tiempo principal de reflexión, el jugador recibe 5 o 10 minutos adicionales para realizar un cierto número prefijado de jugadas, en general 10 o 15. Véase el capítulo “manejo” artículo 11.

10. Scrabble® + Upcount (Opción 21)

En las partidas de Scrabble® se debe jugar hasta el final, también cuando el tiempo de reflexión ha sido consumido. Cuanto más tiempo el jugador necesite para finalizar la partida tanto más puntos perderá.

En el ajuste manual (opción 00) se puede usar Upcount también como método independiente. En este caso siempre se empieza con los tiempos iniciales de 0 segundos en el reloj.

11. Reloj de Arena (Opción 22)

El tiempo de reflexión del jugador a quien le toca mover disminuye, pero a la vez aumenta el tiempo del adversario.

Esta manera de jugar es una alternativa fascinante para la jugada rápida tradicional.

12. Ajedrez por Internet (Opción 23)

En combinación con un tablero de ajedrez electrónico se puede emplear el DGT XL para jugar partidos ofrecidos por servicios de ajedrez por Internet.

Una vez activada la opción 23 el reloj acepta instrucciones de tiempo emitidas por el Server. Los detalles sobre esta función y la información sobre el software compatible se puede encontrar en www.dgtprojects.com

El Manejo

1. Las Pilas

El DGT XL funciona con 2 pilas del tipo penlight (AA). Recomendamos que se usen pilas alcalinas. El compartimento de pilas se encuentra debajo de la tapadera ‘clic’ en la parte de abajo del reloj.

Aconsejamos que se saque las pilas en caso de no usar el DGT XL durante mucho tiempo.



La indicación “BAT” (Fig. 2G) en el visualizador significa que las pilas están por agotarse y que se debe cambiarlas lo más pronto posible. En el momento en que aparezca la indicación queda todavía bastante energía para poder terminar la partida sin problemas.

Para controlar la condición de las pilas, véase parágrafo 9.


2. Poner en marcha el DGT XL

Se pone en marcha el DGT XL con el botón "ON/OFF" en la parte de abajo del reloj. Cuando Ud. quiere volver a ajustar el reloj después de una partida, se debe desconectarlo con el botón "ON/OFF"

3. Elección de números de opciones.

Después de poner en marcha el DGT XL, aparece en el visualizador el número con que Ud. ha jugado la vez anterior. Ud. puede cambiar el número pulsando el botón  o  (Fig. 1).


4. Activar el número de opción

Cuando aparece el número deseado en el visualizador, Ud. activa este número pulsando  (OK). Ahora el tiempo del comienzo de su juego aparece en el visualizador.


Lo que Ud. debe hacer si Ud. ha optado por el ajuste manual bajo el número 00, se explica más adelante en el capítulo 'Ajuste Manual'.

Para controlar el número de opción durante un partido, véase parágrafo 9

5. Buzzer



El DGT XL tiene instalados señales de sonido que indican el acercamiento y la transgresión del límite del tiempo. Ud. puede conectar o desconectar estos señales pulsando el botón  (SOUND) durante 3 segundos consecutivos (Fig. 2 E).

6. Comienzo del juego

Una vez activado el número de opción, Ud. empieza el transcurso del tiempo pulsando el botón  (RUN/PAUSE).


Pero antes de poner en marcha el reloj Ud. debe controlar si la palanca está levantada al lado del jugador que tiene que realizar la primera jugada. Esto es muy importante en los métodos como por ejemplo el de "Fischer" o "Bronstein". El reloj "reconoce" por la puntuación inicial quién juega con las fichas blancas y quién con las negras. Ud. puede ver en el visualizador qué lado ha comenzado con las blancas.


7. Indicación de colores

En el centro del visualizador del DGT XL los iconos  y  indican con qué color juega cada jugador (Fig. 2 F). Esto se ajusta poniendo la palanca en la posición correcta antes del comienzo del transcurso del tiempo. En todos los casos al comienzo de la partida la palanca estará levantada al lado del 'blanco'. El contador de jugadas instalado reacciona a esta posición. Jugando "Fischer" en varios métodos en los cuales las transiciones del tiempo a un periodo siguiente dependen del número prefijado de jugadas. Es muy importante que la indicación de color esté correctamente ajustada. Si la indicación del color no está correctamente ajustada la rectificación del tiempo

adicional por cada jugada quedará registrada equivocadamente en las transiciones de los periodos.


8. Interrupción del transcurso del tiempo

Si Ud. quiere parar el transcurso del tiempo durante una partida, pulse el botón  (RUN/PAUSE).



Para iniciar el transcurso del tiempo de nuevo, pulse el botón  otra vez.



Cuando se cambia la palanca en un reloj parado, empieza el procedimiento de la corrección del tiempo. Esto le obliga a chequear o cambiar los tiempos principales, mover los números o los periodos de números.


9. Contador de jugadas, Control de opción, Control de las pilas

Durante la partida Ud. puede controlar el número de jugadas efectuadas pulsando el botón . Ud. ve el número de jugadas efectuadas hasta ese momento. Apretando el botón MOVES durante 3 segundos consecutivos el número activo de opción es visible. Si un programa del usuario almacenado está activo, esto será indicado al comienzo por una P. Después de tres segundos la condición de las pilas será visible otra vez, proporcionadamente, y la cifra 100 o menos indica que las pilas deben ser reemplazadas. El reloj para de funcionar al acercarse la cifra 85. Durante estos chequeos el reloj sigue funcionando normalmente.

10. Correcciones del tiempo





Si durante una partida Ud. desea corregir los tiempos de juego, Ud. deberá parar el reloj con el botón  (RUN/PAUSE) y a continuación pulsar el botón  (ADJUST) durante 3 segundos hasta que la cifra al lado izquierdo empiece a encenderse y apagarse.

Ahora Ud. puede cambiar la cifra (la cantidad de horas del jugador izquierdo) pulsando  o .

Al aparecer en el visualizador la cifra deseada, pulse el botón  (OK) y la siguiente cifra empieza a encenderse y apagarse.


De esta manera Ud. puede cambiar: las horas, las decenas de minutos, los minutos, y después en la misma posición en el visualizador las decenas de segundos y los segundos.

Así Ud. puede cambiar el tiempo del jugador izquierdo y a continuación el del jugador derecho.


Después de la corrección de los tiempos aparece en el visualizador el contador de las jugadas. Ud. puede corregirlo también con los botones  y . Al cambiar el contador de jugadas del jugador derecho los iconos de color  y  pueden cambiar también como consecuencia de los números de jugadas introducidos y de la posición de la palanca.

Ahora Ud. puede cambiar el número del periodo en más periodos programados o activos.

En la programación del Torneo Fischer se deduce esto en su totalidad de los números de jugadas prefijados.

Cuando ya no se enciende o se apaga ninguna cifra, pulse el botón  (RUN/PAUSE) y el reloj continua con los tiempos introducidos.


11. Byo-yomi canadiense




Cuando el método Byo-yomi está en la posición activa, el jugador cuyo reloj está en marcha puede cargar el tiempo de byo-yomi nuevamente pulsando el botón  (BACK) durante 3 segundos. Al aparecer esto en el visualizador el jugador tiene que comunicar el término de su turno.


12. Mensaje en el visualizador

En combinación con el tablero de ajedrez electrónico, el DGT XL puede visualizar mensajes; es decir: las jugadas del ordenador o jugadas erróneas, si es usado en combinación con programas de ajedrez. Para realizar esto se debe usar el board driver versión 1.10 o uno más nuevo (dgtbedll.dll) Este driver y la información adicional se puede obtener en www.dgtproject.com

13. Función de los botones


 **RETROCEDER** Presione este botón para retroceder una parte del paso o del número

 **GRABAR** (posiciones 1 a 5). Sostenga 3 segundos en la pausa: () escriba fijar a la memoria. Sostenga en la selección de opción: () carga que fija de memoria.


 – 1 valor o icono


 **SONIDO** Sostenga 3 segundos para apagar (des.) y encender

 +1 valor o icono

 **MOVIMIENTOS** Presione para mirar el contador del movimiento

 **OK** Vaya al parámetro o al número siguiente

 **AJUSTE** Sostenga 3 segundos para corregir tiempo o movimientos contados




 **INICIO/PAUSA** Presione este botón para pausa o para pulsar de nuevo el cronómetro

OFF / ON para reajustar o para comenzar un nuevo juego usted tiene que enciender (con.) y apagar el reloj o

Option 00: Programas personales. Guarde los 5 programas personales máximos de 5 períodos máximos. Una mezcla libre de los sistemas de registros del tiempo (asignación principal, asignación adicional del tiempo, cantidad de movimientos)

El ajuste manual: opción 00

La opción 00 le ofrece al máximo la libertad de ajustar el DGT XL según su propia preferencia. Ud. puede escoger entre varios sistemas de registros de tiempo, introducir sus propias preferencias y asimismo combinar varios sistemas. Ud. puede almacenar en la memoria hasta 5 preferencias personales y hacerlas disponibles nuevamente.

Después de haber puesto en marcha el DGT XL Ud. elige Opción 00 pulsando el botón  o  hasta que aparezca 00 en el visualizador y Ud. la activa pulsando .

1. Activar el ajuste de sus preferencias.

Para hacer disponible un ajuste de preferencia almacenado en la memoria, Ud. pulsa el botón Store durante algunos segundos, mientras un número de opción se enciende y se apaga. En el visualizador izquierdo aparece una **L** (LOAD) y con el botón **5** o **6** Ud. elige uno de los números almacenados (1 .. 5, Fig. 2 B). Con el botón **5** Ud. ratifica el número de su preferencia.

Pulsando el botón **0** (RUN/PAUSE) por un momento muy corto Ud. activa esta preferencia y pulsando por segunda vez el botón **0** Ud. pone en marcha el reloj para el comienzo del juego.

2. Hacer un ajuste manual.

En un ajuste manual se puede instalar 5 períodos consecutivos. En cada ajuste se puede en principio elegir para cada período un método básico (Time, Fischer, "Bronstein" Delay, Reloj de Arena, Acumulando, Byo-yomi) incluyendo los valores deseados para tiempos y número de jugadas. Se puede almacenar un ajuste manual en la memoria.

Elija la opción 00

Al lado izquierdo se ve la cifra 1 indicando que se debe llenar el primer período (Fig. 2 B).

Seleccione un método de registro de tiempo pulsando **5** o **6** para llegar al método deseado (Fig. 2 C). Ratifique su elección con el botón **5**.

Introduzca en el visualizador izquierdo el tiempo básico para el jugador izquierdo pulsando el botón + y/o - y ratifíquelo con OK. Es posible retroceder un solo plazo con el botón **4** (BACK). Se introduce sucesivamente: horas, decenas de minutos, algunos minutos, decenas de segundos, segundos. A continuación se hace lo mismo para el jugador derecho.

Luego Ud. introduce en "Fischer" o Bronstein" Delay el tiempo adicional o el tiempo 'delay' para cada jugada en minutos y segundos. En "Fischer" tiene que introducir también el número de jugadas para el primer período.

En la opción "Fischer" el matiz siguiente es importante. Ud. puede elegir el momento en que empieza el período siguiente. Si Ud. introduce 00 como el número prescrito de jugadas, el período siguiente comienza tan pronto como haya caído la primera bandera. Si Ud. introduce un número entre 01 y 99, el período siguiente empieza tan pronto como el jugador haya cumplido individualmente este número de jugadas.

Programar una cantidad de jugadas sobre cero para un período de "Fischer" solamente tiene efecto si todos los períodos anteriores (en caso los hubiera) hayan sido programados como "Fischer" con jugadas sobre cero..

Si Ud. introduce solamente un período, pase con el botón **5** o **6** a END y ratifíquelo con **5**.

Si Ud. quiere programar varios períodos, empiece a elegir para cada período el sistema de registro del tiempo que desea jugar y luego repite para cada período las instrucciones de arriba.

Al final del período último, pulse el botón END.

¡ Atención !: No se puede programar todas las sucesiones de métodos. Cuando según la lógica ciertos ajustes son imposibles, no se los puede seleccionar. Por

ejemplo: si se selecciona un Upcount para el segundo período, no se puede programar un tercer período.

Si quiere almacenar un tiempo que Ud. ha instalado, pulse algunos segundos el botón **S** (STORE). Ahora aparece en el visualizador izquierdo la letra **P** (Programar). Luego Ud. elige el número (1 hasta 5 inclusive) del almacenaje de la memoria pulsando **5** y/o **6** y lo ratifica con **5**.

Pulsando **0** (RUN/PAUSE) Ud. puede comenzar el juego. Dos ejemplos de la introducción de un programa. En nuestro Internetsite www.dgtprojects.com puede encontrar más ejemplos.

3. Sencillo

Ud. quiere jugar una partida con 15 minutos asignados al jugador izquierdo y 30 minutos para el jugador derecho quien es algo menos fuerte y Ud. quiere almacenar esto bajo el número 3 de la memoria.

- Elija el número de opción 00
- Ratifíquelo con **5**
- Elija el método TIME. Ratifíquelo con **5**
- Introduzca: 0, **5**, 1, **5**, 5, **5**, 0, **5**, 0, **5**, 0, **5**, 3, **5**, 0, **5**, 0, **5**, 0, **5**.
- Elija el método END. Ratifíquelo con **5**
- Pulse algunos segundos el botón **S** (STORE)
- Elija almacenaje número 3. Ratifíquelo con **5**

4. Complejo

Ud. quiere jugar en 3 períodos; 40 jugadas en 1 hora y 30 minutos, luego 20 jugadas en 30 minutos y terminar con 10 minutos "Fischer" con 20 segundos adicionales para cada jugada. Ud. quiere almacenarlo bajo el número 5 de la memoria.

Elija el número de opción 00

- Ratifíquelo con **5**
- Elija el método TIME. Ratifíquelo con **5**
- Introduzca: 1, **5**, 3, **5**, 3, **5**, 0, **5**, 0, **5**, 0, **5**, 1, **5**, 3, **5**, 0, **5**, 0, **5**, 0, **5**.
- Con esto el período 1 está completo
- Elija nuevamente el método TIME. Ratifíquelo con **5**
- Introduzca: 0, **5**, 3, **5**, 0, **5**, 0, **5**, 0, **5**
- Con esto el período 2 está completo
- Elija el método FISCH
- Introduzca: 0, **5**, 1, **5**, 0, **5**, 0, **5**, 0, **5**, (= 10 minutos tiempo básico) 0, **5**, 2, **5**, 0, **5** (= 20 segundos adicionales para cada jugada) 0, **5**, 0, **5** (= número de jugadas 0, para un período último "Fischer" Ud. introduce 0 para el número de jugadas, para más períodos introduce el número de jugadas para cada período).
- Elija el método END. Ratifíquelo con **5**
- Pulse algunos segundos el botón **S** (STORE)

- Elija el número 5 en el almacenaje de la memoria
- Ratifíquelo con **5**.

Lista de opciones

Option	Clock type	Basic + extra time
00:	Manual set to store max 5 personal settings of max 5 periods. Free mix of timing systems (main time, additional time, amount of moves).	
01	TIME	5 min
02	TIME	10 min
03	TIME	25 min
04	TIME	1H
05	TIME	2H
06	TIME fb. Guillotine	1H45 fb. 15 min
07	TIME fb. Guillotine	2H fb. 1H
08	TIME (2x) fb. Guillotine	2H fb. 1H fb. 30 min
09	TIME (3x) fb. Guillotine	2H fb. 1H fb. 1H fb. 1H
10	"Fischer" Blitz	3 min + 2 sec/move
11	"Fischer" Rapid	25 min + 10 sec/move
12	"Fischer" Slow	90 min + 30 sec/move
13	"Fischer" Tournament	100 min/40moves fb. 50 min/20moves fb. 10 min; All + 30 sec/move
14	"Bronstein" Delay Blitz	5 min, 3 sec/move free
15	"Bronstein" Delay Rapid	25 min, 10 sec/move free
16	"Bronstein" Delay Slow	1H55, 5 sec/move free
17	TIME fb. "Fischer"	2H TIME fb. 10 min + 30 sec/move
18	TIME (2x) fb. "Fischer"	2H TIME fb. 1H TIME fb. 15 min + 30 sec/move
19	Go: Canadian Byo-yomi	1H fb. 5 min byo-yomi
20	Go: Canadian Byo-yomi	2H fb. 10 min byo-yomi
21	Scrabble©	25 min TIME, fb. upcount
22	Hour Glass	1 min each
23	Internet Chess	Computer controlled

H = Hours

fb. = Followed by