

# PRAKTICKÝ NÁVOD K POUŽITÍ PRO DGT XL

FIG. 1 .....obrázek č.1

back.....zpět  
 storage.....uložení  
 sound.....zvuk  
 run/pause.....uvést do provozu/zastavit  
 moves.....kroky  
 adjust.....přidat  
 off.....mimo provozu  
 on.....v provozu  
 on = resetovat nebo začít novou hru : vypnout a zapnout

FIG.2.....obrázek č. 2

time.....čas  
 fisch.....fischer  
 delay.....zpoždění  
 hglass.....přesýpací hodiny  
 upont.....navýšení  
 byo.....byo-yomi metoda  
 end.....konec  
 (Pozn.:na displeji jsou angl. výrazy uvedeny ve zkratkách)

FIG. 1 (obr. 1)

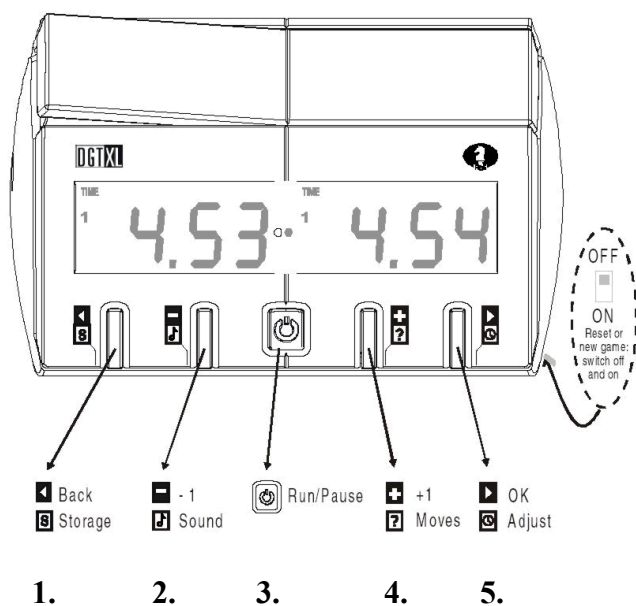
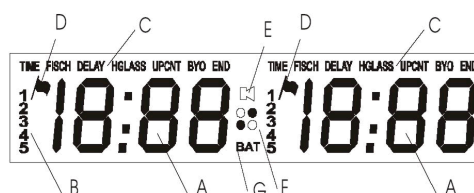


Fig. 2 (obr. 2)



## OBSAH

Úvod: metody časování.....	2
1. ČAS (volby 1 až 5).....	2
2. 1 PERIODA + GILOTINA (volby 6 až 7).....	2
3. 2 PERIODY + GILOTINA (volba 8).....	2
4. 3 PERIODY + GILOTINA (volba 9).....	2
5. „Fischer“ – Blitz, Rapid a Slow (volby 10,11 a 12).....	3
6. „Fischer“ – turnaj (volba 13).....	3
7. „Bronstein“ – Blitz, Rapid a Slow (volby 14, 15 a 16).....	3
8. 2 PERIODY + Fischer (volby 17 a 18).....	3
9. „GO“ při použití kanadské Byo – yomi metody (volby 19 a 20) .....	3
10. Scrabble + Navýšení (volba 21).....	3
11. Přesýpací hodiny (volba 22).....	3
Funkce:.....	3
1. Baterie.....	3
2. Zapnutí DGT XL.....	3
3. Výběr čísla volby.....	3
4. Aktivování čísla volby.....	3
5. Bzučák.....	4
6. Začátek hry.....	4
7. Označení barvy.....	4
8. Dočasné zastavení stopek.....	4
9. Počítadlo tahů .....	4
10. Opravy času.....	4
11. Kanadské Byo – yomi.....	4
Ruční nastavení: volba 00.....	4
1. Aktivace implicitního nastavení.....	4
2. Ruční nastavení.....	4
3. Jednoduchý příklad.....	5
4. Složitější příklad.....	5

## NÁVOD K POUŽITÍ

### ÚVOD: METODY ČASOVÁNÍ

Čas je vzrušujícím aspektem mnoha sportů. To platí především u her jako jsou šachy, go, dáma, shogi a Scrabble. Hráčova dovednost je dána nejenom jeho rozhodnutími, ale také tím, jak rychle se dokáže rozhodnout. Čím více je sport brán jako soutěž, tím je důležitější snížit čas ve kterém musí hráč provést určitou akci. Tohoto by mělo být docíleno způsobem, který je co nejvíce v souladu s typickými znaky soutěže a provozovaného sportu.

DGT XL nabízí 11 různých standartních metod pro časování her dvou hráčů. Hrací doby, kterých je běžně používáno, jsou v DGT hodinách předprogramovány jako volby 1 až 22. Taktéž je možné kombinovat různé metody ručním nastavením Vaší osobní preference (použít volbu 00).

Zatím co, některé metody jsou Vám již velmi dobře známy, s jinými můžete být obeznámeni méně. Některé z těchto metod se již používají dlouho, jiné jsou výsledky možností, které nabízí moderní elektronika.

Každá metoda má svůj vlastní šarm a má vliv prožitek ze sportu.

Tradiční „bleskovka“ počítající 5 minut na osobu, je rozdílná od 3 minut v „Bronstein“ a „Fischer“ ve kterých za každý krok obdržíte 3 další vteřiny času na přemýšlení, i když celkový čas na přemýšlení ve hře není moc rozdílný.

Doporučujeme hráčům vyzkoušet různé metody, které DGT XL nabízí. Vašemu oblíbenému sportu to může dodat dalších rozměrů.

#### 1. ČAS (volby 1 až 5)

Toto je nejjednodušší způsob jak přidělit čas. Každý hráč dostane jednu periodu, ve které musí udělat všechny kroky.

#### 2. 1 PERIODA + GILOTINA (možnosti 6 až 7)

První perioda se používá k hraní předurčeného množství tahů. Druhá perioda, Gilotina, se používá pro dokončení hry. 1 perioda + Gilotina může být použita jako jiná možnost tradičního „Rapid a Blitz“ s tichým startem.

#### 3. 2 PERIODY + GILOTINA (možnost 8)

Pro dosažení méně rušné hry, je možné hrát hru se dvěma periodami před Gilotinou.

#### 4. 3 PERIODY + GILOTINA (možnost 9)

Své přednosti má také tichý konec hry. Jednoduché tradiční hodiny udávají hráčům opakovanou jednogodinovou periodu, ve které mohou dokončit předurčené množství kroků.

Hrát náročnou (vážnou) hru ve dvou periodách přerušovaných přestávkou, bylo v šachové hře standartem po dobu více než 50 ti let. Toto však mělo dva nedostatky:

Ne vždy mohl být zápas rozhodnut po dvou periodách.

Od roku 1990, vzrůstající síla šachových počítačů a koncovkových databází umožnila to, co někteří hráči považují za nefér výhodu, díky možnosti analyzovat přerušené zápasy.

Byly podány různé návrhy na způsoby ukončení hry v jednom sezení, bez nutnosti uchýlit se k metodě Gilotina, jelikož tato metoda, může mít vliv na konečný výsledek hry a to způsobem, který může být pro hráče neuspokojivý.

„Bronstein“ s časem na rozmyšlenou a „Fischer“ metody poskytují řešení tím, že hráči obdrží předurčené množství času na přemýšlení navíc, a to po každém provedeném kroku.

Po představení Digitálního hracího časovače (stopky) v roce 1994, byla aplikace výše zmíněných metod hlavním tématem diskusí v šachovém světě. Výsledek těchto diskusí byl úspěšně aplikován do nového DGT XL.

#### 5. „FISCHER“ – BLITZ, RAPID A SLOW (volby 10,11 a 12)

Tato metoda, aplikovaná od prvního tahu, umožňuje hráči získat čas navíc mimo standardní periodu, jelikož každým dokončeným tahem získává čas navíc. Dokončením tahu v čase, který je kratší než čas navíc (extra čas) za tah, může hráč navýšit čas na přemýšlení použitelný pro další tahy.

*Poznámka: DGT XL si podle operace páčky na počátku hry, pamatuje, který hráč hraje bílé. Ikony o a o na displeji (obr. 2F) jasně ukazují, který hráč je na řadě. Toto má následky v momentě, kdy hráč poprvé překročí dosažený čas na přemýšlení. Pokud černý překročí přidělený čas na první periodu jako první, bílý obdrží dvojitý bonus. Správné použití páčky, je také velmi důležité pro volby „Fischer“ a „Fischer turnaj“.*

#### 6. „FISCHER“ – TURNAJ (volba 13)

Metoda „Fischer“ – turnaj je nejkompexnější metodou ve způsobu regulace času na přemýšlení. Navíc k extra času, dosaženému za tah, hráč také obdrží hlavní čas na přemýšlení navíc, po dosažení předurčeného množství kroků.

*Pro tuto volbu je možné použít počítač kroků. Tento počítá množství dokončených kroků (tj.: celkové množství kroků hraných oběma: bílou i černou). Přidělení nového hlavního času na přemýšlení se objeví pouze ve vhodném momentu, a to je-li DGT XL správně obsluhován.*

#### 7. „BRONSTEIN“ – BLITZ, RAPID A SLOW (volby 14,15 a 16)

Nejstarší návrh na řešení problému limitovaného času na přemýšlení, vzešel od IGM David Bronstein.

Jeho metoda se aplikuje od prvního tahu. Hlavní čas na přemýšlení je snížen zdržením (prodlžením). Než je hlavní čas na přemýšlení snížen, má hráč fixně daný čas na dokončení tahu. Není možné zvýšit čas na přemýšlení rychlejší hrou, tak jako je to ve „FIDE“ a v „Fischer“ metodách.

#### 8. 2 PERIODY + „FISCHER“ (volby 17 a 18)

Tato metoda se používá od prvního tahu. Hru začíná hráč tradičním způsobem. Musí dokončit předem stanovené množství tahů během fixně určené časové periody. Používáním „Fischer“ v poslední periodě, se lze vyhnout situacím ve kterých má časová tíseň velký vliv na výsledek hry.

*Před zahájením hry je vždy nutné ujistit se, zda je páčka ve správné pozici.*

#### 9. „GO“ při použití kanadské metody Byo – yomi (volby 19 a 20)

Tato metoda je odvozena od původní japonské Byo – yomi metody hry „GO“. Při hře s tradičními hodinami byla nejobvykleji používanou metodou. Hráče vždy doprovázel úředník, který pro kontrolu času používal stopky. Potom, co hráči využili svůj standardní čas na přemýšlení, dostali 5 nebo 10 minut času na přemýšlení navíc, aby mohli doplnit předurčené množství kroků, obvykle 10 až 15. Viz. kapitola „Funkce“, odstavec 8.

#### 10. Scrabble + Navýšení (volba 21)

Ve Scrabble, hra musí být dokončena i v případě, že hráč překročí dostupný čas na přemýšlení. Čím více hráč překročí dostupný čas na přemýšlení, tím více bodů mu bude odečteno.

*Navýšení může být použito jako nezávislá metoda využitím ručního nastavení (volba 00). Na začátku hry, na displeji naskočí O vteřin.*

#### 11. Přesýpací hodiny (volba 22)

Hráči, který je na řadě, čas na přemýšlení ubývá a současně, protivníkům čas nabíhá. Tato metoda nabízí vzrušující obdobu tradiční „bleskovky“.

### FUNKCE

#### 1. Baterie

DGT XL využívá dvě AA baterie. Doporučujeme použít alkalické baterie.

Zmáčknutím víčka na spodní straně stopky otevřeme schránku pro baterie a vložíme je.

*Pozn.: Pokud plánujete během delší doby stopky nepoužívat, doporučujeme baterie ze schránky odstranit.*

Když se na displeji stopek objeví „BAT“ (obr.č. 2G), znamená to, že baterie jsou téměř vybity a měly by být co nejdříve vyměněny. Pokud se „BAT“ objeví poprvé, baterie stále ještě obsahují dostatek energie na to, aby byl běžný zápas dohrán.

#### 2. Uvedení DGT XL do provozu

Páčkou ON/OFF (nachází se ve spodní části) zapnete a vypnete čas. Pokud chcete vynulovat hodiny po ukončení hry, musíte nejdříve vypnout hodiny použitím ON/OFF páčky.

#### 3. Výběr čísla volby

Když zapnete stopky, na displeji se ukáže číslo volby, která byla vybrána naposled. Zmáčknete + (tl. 4.) (+1) nebo – (tl.2.) (-1) tlačítka, abyste mohli změnit číslo na displeji hodin (obr.č.1).

#### 4. Aktivace čísla volby

Abyste aktivovali vybrané č. volby, které se zobrazí na displeji, zmáčknete tl.5. (OK). Naskočí startovní (počáteční) čas.

*Pozn.: Ohledně detailů ručního nastavení (volba00) viz. Ruční nastavení.*

## 5. Bzučák

DGT XL má automatický zvukový signál, který označuje, že hráč dosahuje a překračuje časový limit. Bzučák zapnete či vypnete stlačením a pevným držením tlačítka pro zvuk (tl. 2.) po dobu tří vteřin. Symbol zvuku na displeji (Obr.2E) značí, že zvukový signál byl aktivován.

## 6. Začátek hry

Po zaktivování čísla volby, zmáčkněte tlačítko Run/Pause (tl. 3.) abyste zapnuli stopky. Před začátkem hry se ujistěte, zda je páčka ve správné pozici. Toto je velice důležité hlavně při hraní „Fischer“ nebo „Bronstein“, protože hodiny budou „vědět“ kdo hraje bílé a kdo černé, tím, že rozeznají výchozí pozici páčky. Na displeji se ukáže, která strana začala hru bílými.

## 7. Označení barvy

Ikony o a o ve středu displeje označují který hráč hraje kterou barvu (obr. 2F). Pro nastavení toho kdo hraje jakou barvou figur, zkontrolujte před začátkem hry, že je páčka ve správné pozici. Bílá je vždy ta strana, na které je na začátku hry zvednutá páčka. Na tuto pozici navazuje také automatický počítač kroků.

Pokud hrajete „Fischer“ v četných periodách, kde přechody do dalších period závisí na předurčeném množství kroků, je velmi důležité nastavit správné označení barvy. Jinak automatické přičítání času navíc za krok selže během přechodu.

## 8. Dočasné zastavení stopek

V průběhu hry, je možné dočasně zastavit stopky zmáčknutím tlačítka Run/Pause (tl. 3.). Pro opětovné spuštění stopek zmáčkněte znovu totéž tlačítko.

## 9. Počítač tahů

V průběhu hry můžete zkontrolovat počet dokončených kroků zmáčknutím tlačítka (MOVES) (tl. 4.). Na displeji se ukáže číslo (množství) prozatím hraných tahů. Během kontroly stopky normálně fungují.

## 10. Opravy času

Během hry můžete změnit čas, který je běžně k vidění na displeji, stlačením Pause (tl. 3.) a později držením tlačítka Adjust (tl. 5.) po dobu tří vteřin až do doby kdy levá číslice začne blikat.

Aby jste změнили blikající číslici (ukazatel hodin levého hráče), zmáčkněte + (tl. 4.) nebo – (tl. 2.). Jakmile se Vámi požadovaná číslice objeví na displeji, stlačte OK (tl. 5.)

To způsobí blikání dalšího čísla.

Sled číslic: hodiny, desítky minut, minuty a v podobné pozici desítky sekund a sekundy.

Nejdříve změňte čas levého, potom pravého hráče.

Potom co změňte a odsouhlasíte časy obou hráčů, se na displeji objeví počítač kroků. I ten můžete změnit, použitím tlačítek + (tl. 4.) a – (tl. 2.). Pokud měníte počítač kroků pravého hráče, je možné, že hráčovi barevné ikony o a o se také změní, jako logický výsledek vstupu počtu kroků a pozice páčky.

Také číslo periody se může změnit, je-li programováno nebo aktivováno více period. Fischerův turnajový program je celkově odvozen z příkonu počtu (množství) tahů.

Když číslice přestanou blikat, můžete uvést do chodu stopky, zmáčknutím tlačítka Run/Pause (tl. 3.). Stopky budou pokračovat se změněnými časy.

## 10. Kanadské Byo – yomi

Po aktivaci Byo – yomi metody, je možné znovu nabít Byo – yomi čas pro hráče, jehož čas se běžně odčítá, zmáčknutím tlačítka BACK (tl. 1.) na jednu sekundu. Potom, co se Byo – yomi čas objeví na displeji, musí hráč označit, že jeho kolo skončilo.

## RUČNÍ NASTAVENÍ: volba 00

Volba 00 nabízí maximální volnost pro nastavení DGT XL dle Vašich osobních preferencí. Máte na výběr z různých časovacích metod a také možnost nastavení Vašich vlastních oblíbených implicitních úprav, nebo můžete pouze kombinovat různé systémy. Maximální množství osobních implicitních nastavení je 5, je možné je všechny uložit a použít v momentě potřeby.

Pokud začíná DGT XL s výběrem volby 00, použijte tlačítka + (tl. 4.) a – (tl. 2.) a pro aktivaci tlačítka OK (tl. 5.)

### 1. Aktivace implicitního nastavení

Pro aktivaci implicitního nastavení držte po několik sekund tlačítko Store (tl. 1) (dokud bliká volba číslice). Na levém displeji se objeví L (load). Potom vyberte jedno z pěti implicitních nastavení (1...5, obr. 2B), použitím tlačítka + (tl. 4.) nebo – (tl. 2.). Nakonec, pro potvrzení vašeho výběru, zmáčkněte OK (tl. 5.) Krátkým stlačením Run/Pause (tl. 3.) bude implicitní nastavení aktivováno. Znovu stlačením Run/Pause (tl. 3.) budou aktivovány stopky pro začátek nové hry.

### 2. Ruční nastavení

V ručním nastavení můžete vytvořit až pět postupných period, nastavení standartní metody (Time, Fischer, Bronstein delay, Hourglass, Upcount, Byo – yomi), s požadovanými hodnotami pro oba časy a množstvím kroků v každé periodě.

Po vstupu může být ruční nastavení uloženo.

### Výběr volby 00.

Na levé straně se zobrazí číslo 1 (obr. 2B), což znamená, že první perioda musí být nastavena. Výběr časovací metody probíhá postupem k požadované metodě pomocí tlačítek + (tl. 4.) nebo – (tl. 2.). Potvrďte zmáčknutím OK (tl. 5.)

Pro hráče na levé straně, nastavte standartní čas v levém displeji. Použijte tlačítka + (tl. 4.) nebo – (tl. 2.) a potvrďte stlačením OK (tl. 5.) Použitím tlačítka BACK (tl. 1) se vrátíte k předchozí číslici. Nastavte následně: hodiny, desítky minut, jednotlivé minuty, desítky vteřin, vteřiny. Pro hráče na pravé straně opakujte tento postup v pravém displeji.

Pokud používáte „Fischer“ nebo „Bronstein“ Delay, nastavte postupně čas navíc na krok nebo zpoždění času na krok v minutách a vteřinách. Při použití „Fischer“ budete také muset nastavit množství kroků pro první periodu.

Zvláště důležité při použití „Fischer“: je možné vybrat začátek další periody. Pokud nastavíte množství předurčených kroků jako 00, další perioda začne v momentě, kdy prvnímu hráči vyprší čas. Nicméně, pokud nastavíte množství mezi 01 a 99, další perioda začne jakmile hráč individuálně dokončí toto množství kroků. V případě, že chcete nastavit pouze jednu periodu, pokračujte do konce (END) mačkáním tlačítek + (tl. 4.) nebo – (tl. 2.) a potvrďte stlačením OK (tl. 5.)

Jestliže chcete nastavit vícero period, pak nejdříve vyberte časovací metodu kterou chcete použít pro každou periodu a potom doplňte úkon u každé periody dle výše uvedeného návodu. Po nastavení poslední periody, skončete pomocí tlačítka END.

*Pozn.: Ne celou řadu metod lze nastavit. Pokud je logický sled nastavení nemožný, je takéž nemožné tato nastavení vybrat. Pokud, například, druhá perioda byla specifikována jako „Navýšení“, je nemožné nastavit po „Navýšení“ třetí periodu.*

Jestliže, chcete uložit nastavený čas, podržte tlačítko STORE (tl. 1.) na několik vteřin. Na levém displeji se objeví P (program). Pokračujte ve výběru čísla (1 až 5) (Obr. 2B) implicitního nastavení použitím tlačítek + (tl. 4.) nebo – (tl. 2.) a pak potvrďte zmáčknutím OK (tl. 5.) Hru začnete zmáčknutím Run/Pause (tl. 3.).

Níže jsou uvedeny dva příklady nastavení programu.

### 3. Jednoduchý příklad

Předpokládejme, že chcete hrát hru, s 15 minutami pro hráče na levé a 30 minutami pro (o něco slabšího) hráče na pravé straně. Předpokládejme, že toto chcete uložit jako implicitní nastavení č. 3.

- . vyberte volbu č. 00
- . potvrďte tlačítkem +
- . zvolte TIME (čas)
- . potvrďte tlačítkem OK
- . nastavte následujícím způsobem: 0, OK, 1, OK, 5, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK, 3, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK.
- . zvolte END (konec)
- . potvrďte tlačítkem OK
- . po několik vteřin podržte tlačítko S (tl. 1.)
- . vyberte implicitní nastavení č. 3
- . potvrďte tlačítkem OK

### 4. Složitý příklad

Předpokládejme, že chcete hrát ve třech periodách. 40 kroků za 1hod a 30min, následováno 20-ti kroky ve 30min., a zakončení „Fischer“ s 20 vteřinami navíc za krok. Předpokládejme, že si toto uložíte jako implicitní nastavení č.5.

- . vyberte volbu 00
- . potvrďte tlačítkem OK
- . zvolte TIME (čas)
- . potvrďte tlačítkem OK.
- . nastavte jak uvedeno: 1, OK, 3, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK, 1, OK, 3, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK
- . toto ukončí 1. periodu
- . znovu zvolte čas (TIME)
- . potvrďte tlačítkem OK
- . nastavte jak uvedeno: 0, OK, 3, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK
- . tímto ukončíte 2. periodu
- . zvolte „FISCH“
- . nastavte jak uvedeno: 0, OK, 1, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK, (= 10 minut standartního času) 0, OK, 2, OK, 0, OK, 0, OK, 0, OK, (=20 vteřin navíc za krok) 0, OK, 0, OK (množství kroků 0, pro konečnou periodu při použití „Fischer“ jako množství kroků nastavte 0, pro vícero period, nastavte množství kroků za periodu)
- . zvolte END (konec)
- . potvrďte tlačítkem OK.
- . několik vteřin podržte tlačítko S (tl. 1)
- . vyberte implicitní nastavení č. 5
- . potvrďte tlačítkem OK.

Dovozce pro ČR:

..

TOPO Plus s.r.o.  
Hodonínská 231  
696 21Prušánky

tel./fax: 518 374 071  
tel: 518 374 328

## Záruční list

Výrobce opraví/vymění nebo Váš prodejce vymění za nový výrobek nebo část (součást) výrobku bezplatně, pokud vada (defekt) je důsledkem špatné výroby nebo materiálu či pochybení je prokazatelně na straně výrobce, ovšem pouze v průběhu **24-ti měsíců** po zakoupení výrobku.

Záruční povinnost je striktně omezena na vady, které jsou důsledkem špatné výroby nebo materiálu.

Jestliže zákazník (kupující) bez předcházejícího vyjádření nebo písemného povolení výrobce, provádí jakékoli opravy a/nebo změny nebo provedl jakékoli opravy a/nebo změny na zakoupeném výrobku, pak naše celá záruční povinnost zaniká.

Záruční povinnost také zaniká, pokud výrobek byl předmětem špatného používání, špatného zacházení, nehody, demontáže, nevhodného uložení nebo přepětí.

K uznání záruky, vadný výrobek, tento záruční list a kopie stvrzenky/dokladu o prodeji musí být zaslána Vašemu prodejci. Prosím vyplňte také dolní část tohoto záručního listu týkající se popisu vady.

Datum zakoupení/prodeje: .....

Jméno kupujícího: .....

.....

.....

Sériové číslo: .....

Razítko obchodníka/prodejce (nebo údaje o něm jako jméno, adresa, tel./fax):

## Formulář popisu vady

Pokud vracíte výrobek na opravu, prosím vyplňte následující formulář, což nám pomůže poskytovat Vám lepší služby a kvalitnější výrobky.

Datum vrácení:	Popis vady	Výskyt vady	
1.		ÿ Vždy	ÿ Občas
2.		ÿ Vždy	ÿ Občas
3.		ÿ Vždy	ÿ Občas