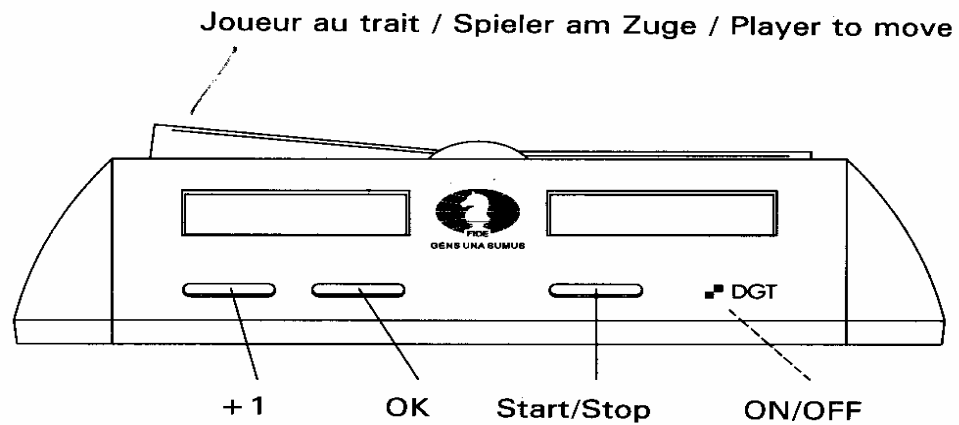


**ЕЛЕКТРОНЕН ШАХМАТЕН ЧАСОВНИК  
DGT 2000**





- +1** - увеличава мигащото число.
- OK** - потвърждава избраната програма за игра;  
 - потвърждава мигащото число;  
 - проверява номера на избраната програма по време на игра.
- Start/stop** - пуска часовника;  
 - спира часовника;  
 - отново пуска часовника;  
 - натиска се в продължение на 3 секунди,  
 за да се коригира времето;  
 - избягва потвърждаването на цифра по цифра при ръчното  
 настройване.
- ON/OFF** - включва и изключва часовника.

## ТЕХНИЧЕСКА ИНФОРМАЦИЯ

### 1. Батерии

Часовникът работи с 4 батерии LR6 (AA). Препоръчва се да се използват алкални батерии, с които ще работи повече от 5000 часа.

Батериите са поставени в отделение, разположено отдолу на часовника, под капачка закрепена с винтове. След поставянето на батериите е необходимо да се изчака 4 секунди, преди да се включи часовника.

*Препоръчва се да се изваждат батериите, когато часовникът не се използва продължително време.*

Когато на дисплея се появи **BAT** това показва, че батериите са изтощени и трябва да бъдат сменени своевременно. Все пак остава достатъчно време, за да се довърши партията, която се играе.

### 2. Включване на часовника

Часовникът се включва чрез бутона **ON/OFF**, намиращ се отдолу на часовника.

### 3. Избор на програма

Когато се включи часовника, на дисплея се вижда или номер **01** или номера на програмата, избрана за последната изиграна партия.

***01** съответства на програма номер 1 – блиц, 5 минути (**rapid/blitz 5 min**) от списъка, отпечатан на долната страна на часовника.*

Числото на дисплея се увеличава при всяко натискане на бутона **+1**. След номер **32** се появява отново **01**.

### 4. Потвърждаване на програмата

Когато на дисплея се появи желаната програма, тя се потвърждава с натискане на бутона **OK**. Тогава на дисплея се появява началното време за новата партия.

*Въвеждането на други желани времена, извън определените в програмите, ще се разгледа в т. 9.*

### 5. Започване на играта

След потвърждаването на избраната програма, отчитането на времето започва с натискането на бутона **Start/Stop**.

*Преди започването на играта проверете дали лостът за превключване на часовника е повдигнат от страната на играеция с белите фигури. Това е особено важно при методите **FIDE** и **Fischer**, при които според началното положение на лоста, часовникът "знае" кой от играещите е с белите фигури и кой е с черните.*

### 6. Временно спиране на часовника

По време на партията е възможно да се спре часовника, като се натисне бутона **Start/Stop**. Часовникът може да се пусне отново с повторно натискане на бутона **Start/Stop**.

#### 7. Проверка на номера на избраната програма

По време на партията е възможно, без да се пречи на измерването на времето за игра, да се провери номера на избраната програма, като се натисне бутона **OK**.

#### 8. Корекция на времената

Ако по време на партията е необходимо да се извърши корекция на времената, показвани на дисплеите, задръжте в продължение на 3 секунди натиснат бутона **Start/Stop**, докато първата цифра започне да мига. Мигащата цифра (броят на часовете, с които разполага играчът, който е разположен отляво на часовника) може да се промени като се натиска бутона **+1**. След като се появи най-голямата цифра (**5** или **9**, според програмата) при следващото натискане на бутона **+1** ще се появи цифрата **0**. Когато се постигне желаната стойност, потвърдете я с натискане на бутона **OK**, след което следващата цифра започва да мига.

По този начин може да се промени всяка цифра в следната последователност:

1. Часове;
2. Минути (десетици);
3. Минути (единици);
4. Секунди (десетици);
5. Секунди (единици).

Най-напред се появява времето на играча отляво на часовника, а след това и на играча отдясно. Когато и последната стойност е потвърдена, пуснете отново часовника с помощта на бутона **Start/Stop**. Тогава часовникът показва коригираните времена. Ако по време на коригирането на времето за игра се променя положението на лоста за превключване на часовника, това не води до промяна на времето за игра.

Когато е използван методът **Fischer tournament**, корекцията на времената може да бъде последвана и от корекция на броя на изиграните ходове. Показаното на дисплея число ще покаже броя на изиграните ходове от играещия с черните фигури.

Ако по време на партия, изиграна по метода **FIDE** или **Go with byo-yomi**, се прави корекция, когато играта е във фаза, при която се добавя време за всеки ход, тогава показанията на дисплея ще се връщат винаги в края на основното време. Ако партията се играе по метода **FIDE** и ако тя трябва да продължи във фаза, при която се добавя време за всеки ход, единственият начин да се направи корекция е да се прехвърлят времената на играчите в програмата **23** по метода **Fischer rapid**. Запишете времената, натиснете бутона **ON/OFF**, за да преминете към избор на програма, потвърдете програма **23** и поставете времената и допълнителните времена за всеки ход.

## 9. Ръчно настройване

Възможно е, разбира се, да се избере каквото и да е желано време. Това става, както следва:

Натиснете бутона **ON/OFF**, за да преминете към избор на програма. С помощта на бутона **+1**, намерете номера на съответната програма (**Manual set**) на желания метод и я потвърдете с **OK**. При първото избиране, дисплеят ще показва нули. Най-лявата от тях ще мига.

*По-късно, когато се потвърждава тази програма, дисплеят ще показва времената, които са избрани предишния път. Ако желаете да запазите избраните времена без промяна, достатъчно е да държите натиснат бутона **OK**, докато напълно спре мигането.*

Мигащата цифра може да се промени с помощта на бутона **+1**. Когато се появи желаната стойност натиснете бутона **OK**. След потвърждаването на тази цифра, започва да мига следващата и по този начин всички цифри на дисплея могат да бъдат променени. Редът, по който се въвеждат времената е същият, по който ще се използват в играта.

Най-напред въведете първия период за играча отляво на часовника. Последователността на мигащите цифри е както следва:

1. Часове;
2. Минути (десетици);
3. Минути (единици);
4. Секунди (десетици);
5. Секунди (единици).

След това въведете стойностите за първия период на играча отдясно.

*С изключение на първия период, едно число отляво на дисплея показва периода, за който се въвеждат времената.*

След като се въведат времената за първия период за играча отляво на часовника и след това за този отдясно, се продължава в следния ред:

<b>№.</b>	<b>Метод</b>	<b>Последователност</b>
3	<b>rapid/blitz</b> (Ускорен шах и блиц)	Настройването е приключило.
5	<b>1 period + guillotine</b> (1 период + “гилотина”)	“Гилотина” за двамата играчи.
7	<b>2 periods + guillotine</b> (2 периода + “гилотина”)	1. Вторият период за двамата играчи. 2. “Гилотина” за двамата играчи.
9	<b>repeating 2nd period</b> (Повтаряне на втория период)	Вторият период за двамата играчи.
14	<b>FIDE rapid</b> (ФИДЕ-ускорен шах)	1. Допълнително време за ход на играча отляво. 2. Допълнително време за ход на играча отдясно.
17	<b>FIDE tournament</b> (ФИДЕ-турнир)	1. Втори период за двамата играчи. 2. Допълнително време за ход на двамата играчи.
20	<b>"Bronstein"</b> (Бронщайн)	1. Допълнително време за ход на играча отляво. 2. Допълнително време за ход на играча отдясно.
23	<b>"Fischer" rapid</b> (Фишер-ускорен шах)	1. Допълнително време за ход на играча отляво. 2. Допълнително време за ход на играча отдясно.
25	<b>"Fischer" tournament, up to 4 periods</b> (Фишер-турнир, до 4 периода)	1. Допълнително време за ход за двамата играчи. 2. Брой на ходовете за първия период. 3. Втори период за двамата играчи. 4. Брой на ходовете за втория период. 5. Трети период за двамата играчи. 6. Брой на ходовете за третия период. 7. Четвърти период за двамата играчи.
28	<b>Go with byo-yomi</b> (Го с био-йоми)	1. <b>Byo-yomi</b> време за ход на двамата играчи. 2. Брой на <b>byo-yomi</b> периоди.
30	<b>Hour-glass</b> (Пясъчен часовник)	Настройването е приключило.
32	<b>Gong</b> (Гонг)	Времето е изтекло преди гонга.

## 10. Потвърждаване на съществуващите показания

По време на ръчното настройване или на корекцията на времето е възможно да се избегне потвърждаването на съществуващите показания цифра по цифра като се натиска директно бутона **Start/Stop**.

## 11. Символи на дисплея

Освен цифри дисплеят може да показва и следните символи:

**BAT** Показва, че батериите трябва да бъдат сменени.

- ▲ Триъгълник: Показва, че за всеки ход се добавя допълнително време. За методите **Bronstein** и **Fischer** - от началото на партията, а за методите **FIDE** и **buo-yomi** - след като изтекат традиционните начални периоди.
- Фиксирано тире: Промеждутъчно падане на флага. Показва кой играч първи е преминал в следващия период.
- Мигащо тире: Окончателно падане на флага. Показва кой играч първи е изчерпал цялото свое време за игра.
- : Две точки: Показва, че времето на дисплея е в часове и минути (1 : 45 означава 1 час и четиридесет и пет минути).
- . Точка: Показва, че времето на дисплея е в минути и секунди (17.22 означава 17 минути и двадесет и две секунди).

*Максималното време, което може да бъде показано на дисплея е 9:59.59. Не превишавайте тази стойност, защото часовникът **DGT 2000** няма да работи точно.*

## 12. Показвано време на дисплея

За времена повече от 20 минути, часовникът показва часове и минути. За времена под 20 минути часовникът показва минути и секунди.

## 13. Неизправност

В случай на неизправност на часовника, извадете и поставете отново батериите (евентуално ги сменете). Ако проблемът продължава, обърнете се към вашия продавач.

## МЕТОДИ ЗА ИЗМЕРВАНЕ НА ВРЕМЕТО ЗА ИГРА

### Въведение

Времето е неразделна част от много игри и спортове като **Шахмат, Дама, Go, Shogi** и **Scrabble**.

Разликата между играчите се определя не само чрез техните индивидуални постижения, но и чрез времето за реализацията им. Колкото по-важно е в един спорт да се измерват постиженията, толкова по-важно е лимитирането на времето за игра. Това трябва да се извърши по начин, който е най-подходящ за дадена игра или спорт.

Часовникът **DGT 2000** предлага 12 различни метода за измерване на времето за игра между двама играчи. Тези методи се прилагат чрез 32 програми.

Някои от тези методи са добре известни, а други са много по-малко известни. Някои са използвани от дълго време, а други са резултат от възможностите, предлагани от съвременната електроника.

Всеки от тези методи има своето очарование и особено въздействие върху начина, по който протича играта.

Например, въпреки че общото време за игра е почти идентично, традиционният блиц на 5 минути се играе твърде различно от този на 3 минути по методите на **Bronstein** или **Fischer**, където за всеки изигран ход се дават допълнителни секунди. Ние препоръчваме на играчите да изпробват различните методи и програми, които предлага часовникът **DGT 2000**. Това ще донесе ново измерение на нашия любим спорт.

#### 1. Ускорен шах и блиц (програми 1, 2, и 3)

Това е най-простият метод за измерване на времето. Всеки играч разполага с един период от време, в който трябва да изиграе всички свои ходове. Такъв период се нарича "гилотина" (**Guillotine**) и който пръв изразходва своето време губи партията.

#### 2. Един период плюс "гилотина" (програми 4 и 5)

През първия период трябва да се изиграят най-малко предварително определения брой ходове. През втория период, "гилотина", трябва да се изиграят всички ходове до края на играта. Методът **1 период + "гилотина"** е подобен на метода **ускорен шах и блиц**, но началото на играта е по-спокойно.

#### 3. Два периода плюс "гилотина" (програми 6 и 7)

За още по-спокойно начало на играта може да се играе с два периода преди "гилотината".

#### 4. Неопределено повтаряне на втория период (програми 8 и 9)



Спокойното завършване на партията също има своите предимства. Традиционните шахматни часовници позволяваха да се дава, неопределено колко пъти, по един допълнителен час за изиграване на определен брой ходове. Едно от последствията на този метод, който се е прилагал повече от 50 години, е че партиите не винаги завършват без прекъсване. Непрекъснатото усъвършенстване на компютрите и наличните бази с данни за ендшпилите оказват все по-голямо влияние върху резултатите на отложените партии.

При тези условия определянето на съотношението между силите на играчите става все по-трудно.

Правени са различни предложения, за да се играят партиите без прекъсване и без гилотина, за да не се окаже нежелано влияние на крайния резултат. Методите **FIDE**, **Bronstein** и **Fischer** допринасят за решаването на този проблем, като при тях се добавя допълнително време за всеки изигран ход.

**5. FIDE rapid** (програми 10, 11, 12, 13 и 14)

Една партия, която се играе по метода **FIDE rapid**, започва с един традиционен период, в който трябва да се изиграят най-малко предварително определения брой ходове. Когато този период изтече за един от играчите, на дисплеите им се появяват триъгълници и от този момент на играчите се добавя допълнително време за всеки изигран ход. Играейки ходовете за по-кратко време от допълнително добавяното време за всеки ход, играчът може да увеличи наличното време за игра за следващите ходове.

***Забележка:** Часовникът **DGT 2000 "запомня"**, според положението на лоста за превключване в началото на партията, кой играч играе с белите фигури. Това е важно, когато един от играчите изчерпи своето време от традиционния период. Ако играещият с черните фигури изчерпи пръв основното време, то играещият с белите фигури ще получи в повече един период от допълнителното време за ход. Това е валидно за методите **FIDE tournament**, **Fischer rapid** и **Fischer tournament**.*

**6. FIDE tournament** (програми 15, 16 и 17)

При този метод са предвидени два традиционни периода преди да се добавя допълнително време за всеки изигран ход.

**7. Bronstein** (програми 18, 19 и 20)

Най-старото предложение за решаване на проблема за ограниченото време за игра е на международния гросмайстор Давид Бронщайн. Неговият метод се прилага от първия ход, така че на дисплея веднага се появява триъгълник, като е показано основното време за игра, към което е добавено допълнителното време за ход. Допълнителното време изтича преди основното, но това не води до увеличаване на основното време с неизползаното допълнително време, както е при методите **Fischer** и **FIDE**. След като се изчерпи допълнителното време, започва да тече основното време, ако е останало. След изиграването на следващия ход се добавя ново допълнително време към основното и т. н.

## 8. Fischer rapid (програми 21, 22 и 23)

При този метод също се добавя допълнително време към основното. Разликата между него и метода на **Bronstein** е, че при метода на **Fischer rapid** неизползваното допълнително време за ход се добавя към основното.

*Проверете дали лостът за превключване на часовника е добре нагласен в началото на играта.*

## 9. Fischer tournament (програми 24 и 25)

Методът на **Fischer tournament** е най-сложният метод за измерване на времето за игра на една партия. Освен допълнителното време за всеки изигран ход, което се добавя към основното време за игра, дадено в началото, играчът получава допълнително основно време, когато е изиграл предварително определен брой ходове.

*При този метод има брояч на ходовете. Той отчита броя на ходовете, изиграни и от двамата играчи.*

---

Програмите от 26 до 32 не са предмет на разглеждане тук.

## Методи и програми, отбелязани на часовника DGT 2000

Option:	clock type:	basic time/extra times:
1	rapid/blitz	5 min
2	rapid/blitz	25 min
3	rapid/blitz	manual set
4	1 period + guillotine	2 hr + 1 hr
5	1 period + guillotine	manual set
6	2 period + guillotine	2 hrs + 1 hr + 30 min
7	2 period + guillotine	manual set
8	repeating 2nd period	2 hrs + 1 hr (repeating)
9	repeating 2nd period	manual set
10	FIDE rapid	3 min, followed by 2 sec/move
11	FIDE rapid	20 min followed by 5 sec/move
12	FIDE rapid	1 hr, followed by 10 sec/move
13	FIDE rapid	2 hr, followed by 20 sec/move
14	FIDE rapid	manual set
15	FIDE tournament	1:30 hr + 30min, f.b. 20 sec/move
16	FIDE tournament	2 hr + 1 hr, f.b. 20 sec/move
17	FIDE tournament	manual set
18	"Bronstein"	5 min, 3 sec/move free
19	"Bronstein"	20 min, 10 sec/move free
20	"Bronstein"	manual set

21	"Fischer" rapid	3 min + 2 sec/move
22	"Fischer" rapid	20 min + 10 sec/move
23	"Fischer" rapid	manual set
24	"Fischer" tournament, 2 periods	period 1: 80 min/40 moves, period 2: 40 min/20 moves, 1 min/move always added
25	"Fischer" tournament, up to 4 periods	manual set
26	Go with byo-yomi	1 hr + 1x20 sec byo-yomi
27	Go with byo-yomi	2 hr + 1x30 sec byo-yomi
28	Go with byo-yomi	manual set
29	Hour-glass	1 min
30	Hour-glass	manual set
31	Gong	10 sec
32	Gong	manual set

***Здравко Недев, международен съдия на ФИДЕ***