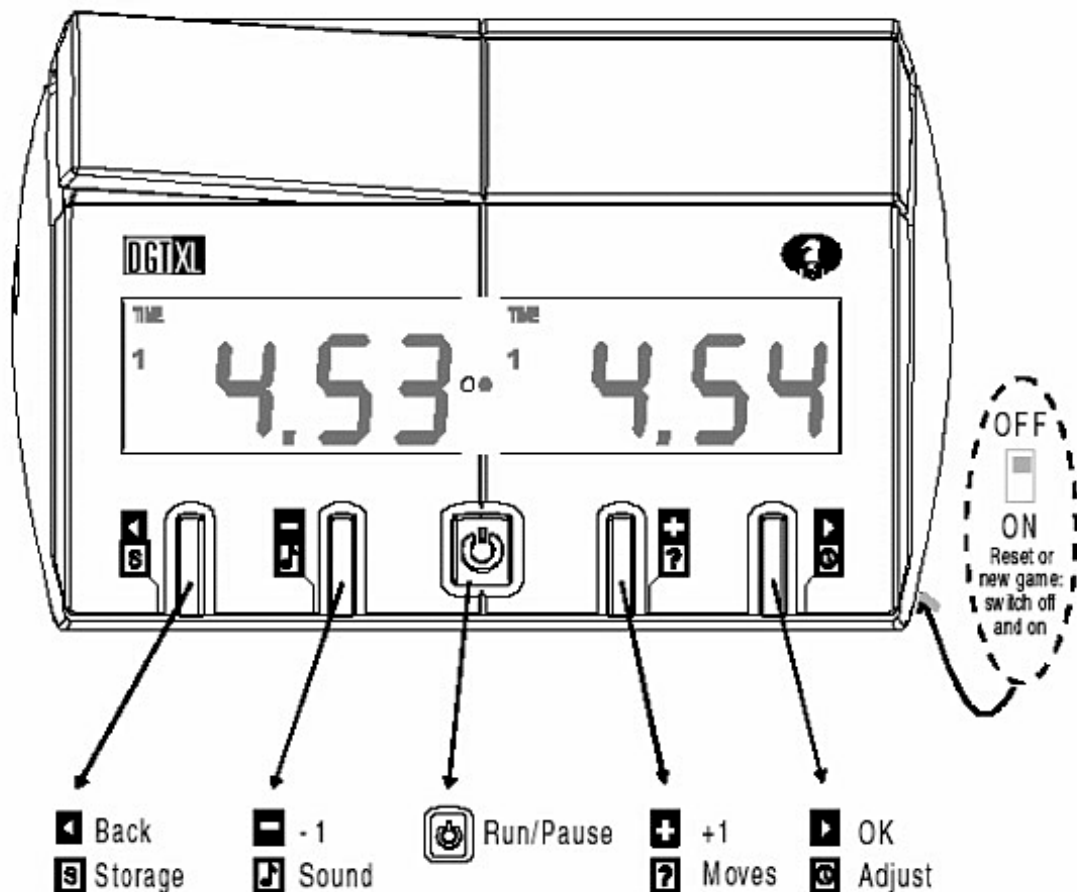


ЕЛЕКТРОНЕН ШАХМАТЕН ЧАСОВНИК DGT XL

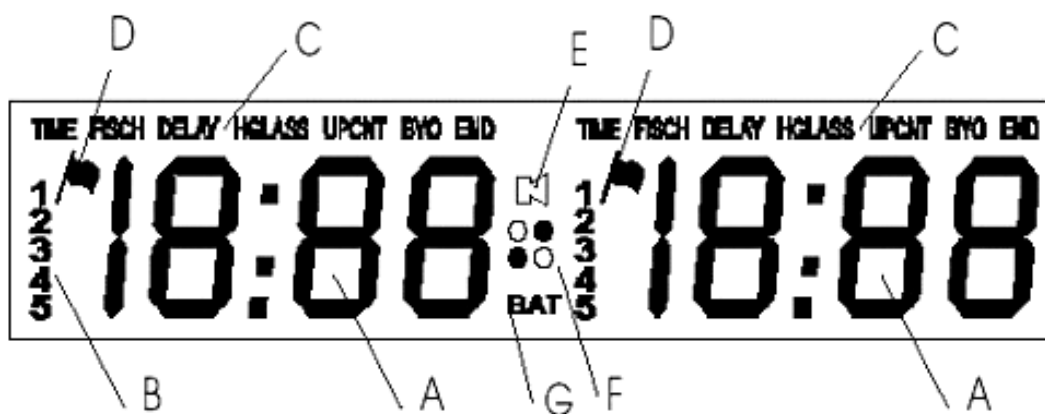


Функции на бутоните

- ◀ (Back) - За връщане към предишен етап или икона.
- Ⓢ (Storage) - За запазване на индивидуалната ръчна настройка в паметта на часовника (позиции от 1 до 5) и за зареждане за игра по съответната настройка.
- ▢ (-1) - За промяна на цифри или икони.
- 🔊 (Sound) - Задръжете бутона натиснат в продължение на 3 секунди до появата на индикатора 🗨️ за включване или до изчезването му, за изключване на звуковия сигнал.
- ⊕ (+1) - За промяна на цифри или икони.
- ❓ (Moves) - Натиснете бутона и на дисплея ще се изпише броят на изиграните ходове.
- ▶ (OK) - За потвърждаване и преминаване към следващ етап или икона.
- ⌚ (Adjust) - Задръжете бутона натиснат в продължение на 3 секунди, след което можете да коригирате времето за игра и броя на ходовете.
- ⏸ (Run/Pause) - Пускане, пауза или отново пускане на часовника.
- OFF / ON - Включване или изключване на часовника.



Фиг. 1






Фиг. 2

Означения на Фиг. 2:

- A – Цифри, които показват времето за игра. За време над 20 минути часовникът показва часове и минути, а за време под 20 минути - минути и секунди.
- B – Индикатор за номера на паметта (от 1 до 5) на запаметената ръчна настройка.
- C – Индикатор за метода за измерване на времето за игра.
- D – Индикатор за изтеклото време за игра.
- E – Индикатор за включен звуков сигнал.
- F – Индикатор за цвета на фигурите.
- G – Индикатор, че батериите са почти изтощени и са за смяна.

Основни предимства на шахматния часовник DGT XL в сравнение с DGT FIDE

1. Размерът на дисплея на **DGT XL** е увеличен с 50 %. Цифрите са високи 18 мм.
2. Подреждането на дисплея е изменено. Показана е следната допълнителна информация:
 - а. Използваният метод за измерване на времето за игра.
 - б. Периодът, в който се играе.
 - в. Индикатор за цвета на фигурите.
 - г. Икона показва дали зумерът е включен или изключен.
3. **DGT XL** има зумер, който може да бъде включен или изключен и показва приближаването на края на определеното време за игра и изчерпването му.
4. Два допълнителни бутона са добавени, за да се направи по-лесно ползването на часовника:
 - а. Бутон  (-1), за да се улесни избора на програмата, ръчното програмиране и корекциите на времената.
 - б. Бутон  (**Back**), за да се даде възможност за връщане към предишен етап или икона.
5. Бутонът  (**Run/Pause**) е поставен в средата на реда с бутоните.
6. Броят на необходимите батерии е намален наполовина. Само две батерии от тип **AA** са необходими за същата цел.
7. Механизмът на лоста за превключване е подобрен. Тест показва стабилно и качествено превключване и след 1 000 000 превключвания.
8. Добавен е метод за измерване на времето “**Upcount**”. Този метод се използва в състезания по **Scrabble®**, но може да се използва и при други игри.
9. **DGT XL** може да запамети 5 определени ръчни настройки. Запаметените настройки могат лесно да се зареждат много пъти.
10. **DGT XL** позволява комбиниране на методите за измерване на времето за игра. Например първият период с нормално намаляване на времето може да се комбинира с втори период с измерване на времето за игра по метода на “**Fischer**” или “**Bronstein delay**”.
11. **DGT XL** може да комуникира с **DGT** електронно шахматно табло и персонален компютър. Комуникацията е двупосочна.
 - а. Данните за времето за игра могат да бъдат прехвърляни на компютър, например за предаване на партиите на живо. Освен това времето на часовника може да замени вътрешното време в компютърните шахматни програми като **Fritz**, **Junior** или **Genius**.
 - б. Компютърната програма може да изпраща данни до **DGT XL**. Създава се възможност да се играе срещу компютърни програми на големи разстояния от компютъра.
 - в. В шахматните двубои чрез Интернет, като например мача Париж – Санкт Петербург, може да се играе със същото време на часовниците, като времето на часовниците може да бъде синхронизирано чрез Интернет.

МЕТОДИ ЗА ИЗМЕРВАНЕ НА ВРЕМЕТО ЗА ИГРА

Електронният шахматен часовник **DGT XL** предлага 11 различни метода за измерване на времето за игра между двама играчи. Времената за игра, които най-често са използвани, са препрограмирани в часовника **DGT XL** – програми от 1 до 22, но също е възможно да се комбинират различните методи според предпочитанията, чрез ръчно настройване в **Option 00 (Програма 00)**.

1. **TIME (Options 1 to 5)**

Период от време (Програми от 1 до 5)

Това е най-простият метод за измерване на времето за игра. Всеки играч разполага с един период от време, в който трябва да изиграе всички свои ходове.

2. **TIME fb. Guillotine (Options 6 and 7)**

1 Период + “Гилотина” (Програми 6 и 7)

През първия период трябва да се изиграят най-малко предварително определен брой ходове. Вторият период е “Гилотина”, в който завършва партията. Методът **TIME fb. Guillotine**, може да се използва, като алтернатива на традиционните “**Rapid**” и “**Blitz**”, но с по-спокойно начало. (“Гилотина” е такъв период от време, в който играчът трябва да изиграе всички свои ходове.)

3. **TIME (2x) fb. Guillotine (Option 8)**

2 Периода + “Гилотина” (Програма 8)

За още по-спокойно начало на играта партията може да се играе с два периода, преди “Гилотината”.

4. **TIME (3x) fb. Guillotine (Option 9)**

3 Периода + “Гилотина” (Програма 9)

Спокойното завършване на партията също има своите предимства. Традиционните шахматни часовници позволяваха да се дава, неопределено колко пъти, по един час за изиграване на предварително определен брой ходове.

В продължение на повече от 50 години, практика беше една сериозна партия да се играе в два периода разделени с пауза. Това имаше два недостатъка:

- Партиите не завършваха винаги след двата периода.
- От 1990 г. нарастващата мощ на шахматните компютри и базата данни за ендшпилите довеждаха до това, че се считаше за несправедливо предимство възможността да се анализират отложените партии.

Различни предложения бяха правени за начина на завършване на партиите в един сеанс, без да се използва метода “Гилотина”, защото този метод влияе на крайния резултат на партията, което не задоволява играчите.

Методите “**Bronstein**” **Delay** и “**Fischer**” дадоха решение на този проблем, като на играчите се добавя предварително определено допълнително време след всеки ход.

След появяването на електронния шахматен часовник **DGT** през 1994 г., в шахматния свят се разгърна дискусия за приложението на тези методи за контрол на времето за игра. Резултатите от тези спорове успешно са отразени в модела **DGT XL**.

5. **“Fischer”- Blitz, Rapid and Slow (Options 10, 11 and 12)**

“Фишер” - Блиц, Ускорен шах и Класически (Програми 10, 11 и 12)

При този метод от самото начало на партията играчите получават за всеки ход допълнително време към основното. Ако играчът изпълни хода по-бързо от определеното допълнително време, той увеличава своето време за мислене за следващите ходове.

*Забележка: Електронните шахматни часовници **DGT XL**, според положението на лоста за превключване в началото на играта, “запомня” кой играч е на ход. Това има значение, когато играчът изчерпи времето за мислене за първия период. Ако играчът с черните фигури пръв изчерпи своето време за първия период, играчът с белите фигури получава двоен бонус от допълнително време. Правилното положение на лоста в началото на играта има важно значение при методите “Fischer” и “Fischer” - Tournament.*

6. **“Fischer” Tournament (Option 13)**

“Фишер” Турнир (Програма 13)

Методът “Fischer” Tournament е най-сложният за контролиране на времето за игра.

Освен допълнителното време за ход, на играча се добавя допълнително основно време за игра, след като са изиграни предварително определен брой ходове. При този метод има брояч на ходовете. Той отчита броя на изиграните ходове, т.е. броя на изиграните ходове, както от белите, така и от черните. Добавянето на ново допълнително време за игра се извършва в подходящия момент само при внимателно боравене с шахматния часовник **DGT XL**.

7. **“Bronstein” Delay - Blitz, Rapid and Slow (Options 14, 15 and 16)**

“Бронщайн” - Блиц, Ускорен шах и Класически (Програми 14, 15 и 16)

Методът се прилага от първия ход. Основното време за игра се използва с известно отлагане. Преди да се използва основното време, играчът има за всеки ход допълнително време, за да изпълни хода. Не е възможно да се увеличи времето за игра, ако се играе по-бързо, както е при методите “FIDE” и “Fischer”.

8. **TIME fb. “Fischer” (Option 17), TIME (2x) fb. “Fischer” (Option 18)**

1 Период + “Фишер” (Програма 17), 2 Периода + “Фишер” (Програма 18)

При този метод партията започва по традиционния метод и играчът трябва да изиграе предварително определен брой ходове за определено време. Използването в последния период от време на метода “Fischer” елиминира силното влияние на недостига от време на резултата от партията.

Проверявайте винаги дали лоста за превключване е в правилно положение преди началото на партията.

Забележка: За програма 17 на часовника е отбелязано неправилно, че се добавят 10 минути в последния период, а часовникът добавя 15 минути.

9. **Go: Canadian Wyo-yomi (Options 19 and 20)**

“Го” с канадски “Байоми” метод (Програми 19 и 20)

Този метод произлиза от японската метод “Wyo-yomi” в играта “GO”. Когато се е играло с традиционните часовници, съдия е контролирал времето за игра с хронометър. След като основното време за игра е изтекло, играчът получава 5 или 10 минути допълнително време, за да изиграе предварително определен брой ходове (обикновено 10 или 15). Вж. т. 11 в “Указания за употреба”.

10. **Scrabble® (Option 21)**

Scrabble + Upcount (Програма 21)

В играта **Scrabble** партиите трябва да се довършат даже, ако играчът е изчерпал своето време за игра. Колкото повече време играчът е изразходвал след установеното време за игра, толкова повече точки му се намаляват.

*Можете да използвате **Upcount**, като самостоятелен метод, като изберете ръчното настройване (Option 00). В началото на партията на дисплея се изписват 0 секунди.*

11. Hour Glass (Option 22)

Пясъчен часовник (Програма 22)

Времето за игра на играча, който е на ход намалява, докато времето на противника му се увеличава. Този метод се явява една вълнуваща алтернатива на традиционния “Блиц”.

12. Шахмат по Интернет (Програма 23)

DGT XL може да се използва в комбинация с електронното шахматно табло **DGT**, за да се играят партии по Интернет чрез шахматни сървъри. Часовниците също могат да се използват при игра срещу шахматни програми, които при това контролират времето на часовника. Когато се използва програма 23, часовникът приема съобщения или инструкции за контрола на времето за игра от сървъра. Подробности по тази функция и информация за съвместим софтуер може да се намери на www.dgtprojects.com

УКАЗАНИЯ ЗА УПОТРЕБА

1. Батерии

Електронният шахматен часовник **DGT XL** работи с 2 батерии тип “AA”. Препоръчва се да се използват алкални батерии. За да поставите батериите, отворете капака на отделението за тях, което се намира отдолу на часовника, като го натиснете.

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



Когато на дисплея се появи **BAT** (Фиг. 2G), това показва, че батериите са изтощени и трябва да бъдат сменени своевременно. Когато този знак се появи за първи път, остава достатъчно време, за да се довърши партията, която се играе.

За да проверите състоянието на батериите, вижте по-долу т. 9.


2. Включване на часовника

Часовникът се включва чрез бутона **ON/OFF**, който се намира отдолу на часовника. Ако след завършване на партията искате да промените настройката на часовника, първо трябва да го изключите чрез бутона **ON/OFF**.

3. Избор на програма

Когато включите часовника, на дисплея се изписва номера на последната избрана програма. Сменете номера на програмата чрез бутоните  (+1) и  (-1) (Фиг. 1).


4. Активиране на програмата


След като сте избрали желаната програма, можете да я активирате, като натиснете бутона  (OK). На дисплея ще се появи съответстващото на тази програма време за началото на партията.

За ръчното настройване вж. “Програма за ръчно настройване: Option 00 (Програма 00)”.


За да проверите номера на програмата по време на партията, вижте по-долу т. 9.

5. Звуков сигнал

Часовникът **DGT XL** има автоматичен звуков сигнал, който показва приближаването на края и изтичането на определеното време за игра. Звуковият сигнал се включва или изключва, като се натиска бутона  (**Sound**) в продължение на 3 секунди.

Символът на дисплея  (Фиг. 2 E) показва, че звуковият сигнал е включен.



6. Начало на партията

След като е активирана желаната програма, за да започне отчитането на времето на игра се натиска бутон  (**Run/Pause**). Преди да започне партията проверете дали лоста за превключване е в правилно положение. Това е особено важно при методите “**Fischer**” или “**Bronstein**”, защото часовникът “знае” кой играе с белите и кой играе с черните фигури, според положението на лоста за превключване в началото на партията. На дисплея може да се види от коя страна на часовника е започнал играта играещият с белите фигури.

7. Индикатор за цвета на фигурите



В средата на дисплея на часовника **DGT XL**, иконите ● и ○ показват кой с какъв цвят фигури играе (Фиг. 2 F). Това се определя от правилното положение на лоста за превключване в началото на партията. Играчът с белите фигури е винаги от страната, където лостът е повдигнат преди началото на партията. Автоматичният брояч на ходовете “реагира” на това положение. При метода “**Fischer**”, когато има повече от един период и преминаването от един период в друг зависи от предварително определения брой ходове, правилното определяне на цвета е изключително важно, защото добавянето на допълнителното време за ход може да бъде неправилно.

8. Временно спиране на часовника






По време на игра може да се спре часовника, като се натисне бутон  (**Run/Pause**). За да се пусне, натиснете отново бутон  (**Run/Pause**).

Ако се превключи лоста при спрян часовник, процедурата по корекция на времето е започнала. Може да се провери или промени основното време, броят на ходовете или броят на периодите.

9. Брояч на ходовете, проверка на номера на активираната програма, състояние на батериите



По време на партията може да проконтролирате броя на ходовете, като натиснете бутон  (**Moves**). На дисплея ще се изпише броят на изиграните ходове. Ако задържите натиснат бутон  (**Moves**) в продължение на 3 секунди ще се появи номерът на активираната програма. Ако е активирана една от индивидуалните настройки, то на дисплея се появява “P”. След допълнително натискане на бутон в продължение на 3 секунди, ще се появи показание за състоянието на батериите. При показател 100 или по-малко на дисплея ще се появи предупреждение **BAT** и трябва да смените батериите. При показание около 85 часовникът спира да работи. По време на тези проверки часовникът продължава да работи нормално.

10. Корекции на времената

По време на партията може да се коригира времето за игра, като се спре часовника с бутон  (**Run/Pause**). След това се натиска бутон  (**Adjust**) в продължение на 3 секунди, докато на дисплея лявата цифра започне да мига. Мигащата цифра, която показва броя на часовете на играча отляво на часовника, може да се измени, като се натискат бутоните  (+1) или  (-1). Когато на дисплея се появи желаната цифра, натиснете бутон  (**OK**). Започва да мига следващата цифра.


Последователността на цифрите е: часове, минути (десетици), минути, а след това на същите позиции на дисплея – секунди (десетици), секунди.

Първо коригирайте времето на играча отляво на часовника, а след това и на този отдясно.


След корекцията на времената, на дисплея се появява броят на ходовете, който също може да се коригира с бутоните  (+1) или  (-1). Когато се коригира броя на ходовете на играча отдясно, иконите ● и ○, показващи цвета на фигурите, могат

да се сменят също, като логичен резултат на въведения брой на ходовете и положението на лоста за превключване.

Ако броят на програмираните и активирани периоди от време в избрания метод е по-голям от единица, номера на периода може да се измени. При метода “Fischer” номерът на периода зависи от броя на въведените ходове.

Когато цифрите на дисплея престанат да мигат, можете да пуснете часовника, като натиснете бутона  (Run/Pause). Часовникът продължава да работи с направените корекции.

11. Канадски Byo-yomi




Когато е активиран метода **Byo-yomi** е възможно да се зареди времето **Byo-yomi** за играча, на когото времето намалява, като се натиска бутона  (Back) в продължение на една секунда. След като времето **Byo-yomi** се появи на дисплея, играчът трябва да сигнализира, че неговият ред е приключил.

12. Съобщения на дисплеите








DGT XL, когато се използва в комбинация с електронното шахматно табло **DGT**, може да показва съобщения, например ходовете на един компютър или неправилни ходове, когато е използван в комбинация с шахматни програми. При всички методи за измерване на времето за игра часовникът приема съобщения от компютъра. В програма 23 компютърът управлява измерването на времето за игра с часовника. За допълнителна информация вижте по-горе в “Методи за измерване на времето за игра”, т. 12. **Шахмат по Интернет (Програма 23)**.

Програма за ръчно настройване: Option 00 (Програма 00)

Програмата **00** предлага максимална свобода, за да се настрои шахматния часовник **DGT XL** според личните предпочитания. Може да се избира между различните методи за измерване на времето за игра, да се въведат предпочитани програми, а също и да се комбинират различни методи. Може също да се запаметят 5 индивидуални настройки в паметта на часовника и да се заредят отново, когато е необходимо.

Когато сте включили часовника **DGT XL**, изберете програмата **00** с помощта на бутоните  (+1) или  (-1) и потвърдете вашия избор с бутона  (OK).

1. Активиране на индивидуалните настройки




За да активирате предварително запаметените индивидуални настройки в паметта на часовника е необходимо при мигащ номер на програмата на дисплея да се натиска бутона  (Storage) в продължение на няколко секунди. Отляво на дисплея се появява символа  (Load) и сега може с помощта на бутоните  (+1) или  (-1) да се избере една от петте настройки (1...5, Фиг. 2 В). Потвърдете избора с бутона  (OK). Като натиснете за кратко време бутона  (Run/Pause) избраната програма се активира, а като се натисне отново бутона  (Run/Pause) се пуска часовникът за начало на нова партия.





2. Ръчно настройване

При ръчното настройване може да се създадат до 5 последователни периода, като за всеки от тях може да се използва един от основните методи (TIME, “Fischer”, “Bronstein” Delay, Hour Glass, Upcount, Byo-yomi) с желани стойности за времето и броя на ходовете.

Ръчната настройка може да бъде запаметена, след като е въведена.

Изберете програма 00.




Отляво се появява номер **1** (Фиг. 2 В), което показва, че се настройва първия период. Изберете желаня метод (Фиг. 2 С) за контрол на времето за игра чрез бутоните  (+1) или  (-1). Потвърдете вашия избор с бутона  (**OK**).

Въведете основното време за игра за играча отляво на часовника. Използвайте бутоните  (+1) или  (-1) и потвърдете с бутона  (**OK**). Възможно е да се върнете към предишната цифра, като натиснете бутона  (**Back**). Въведете последователно часове, минути (десетици), минути, секунди (десетици), секунди. Същото се повтаря на десния дисплей за играча отдясно.

Когато се използва метода “**Fischer**” или “**Bronstein**” **Delay**, трябва съответно да се въведат допълнителното време за ход или времето за отлагане за ход в минути и секунди. Ако се използва метода “**Fischer**”, трябва също да се въведе и броя на ходовете за първия период.






Когато използвате метода “**Fischer**” е особено важно следното: Можете да определите кога да започне следващия период. Ако въведете броя на ходовете да е равен на 0, то следващият период ще започне, когато изтече времето на първия играч. Ако въведете за брой на ходовете от 1 до 99, следващият период ще започне, когато играч изиграе определения му брой ходове.

Програмирането на брой на ходовете различен от нула за период, в който се прилага метода “**Fischer**” има смисъл само, когато всички предишни периоди, ако има такива, са програмирани за игра по метода “**Fischer**” с брой на ходовете различен от нула.

Ако искате да програмирате само 1 период, то използвайте бутоните  (+1) или  (-1) до появата на **END** и потвърдете с бутона  (**OK**).

Ако искате да въведете повече от един период, то за всеки период първо изберете желаня метод за измерване на времето за игра, а след това всеки път изпълнете същата процедура. Когато програмирате и последния период, завършвате програмирането с **END**.

***Забележка:** Не всички методи могат да бъдат програмирани един след друг. Когато последователност от програмирования е логически невъзможна, то невъзможно е и тяхното избиране. Например, ако е избран метода **Upcount** като втори период, не е възможно след това да се програмира трети период.*

Ако искате да запазите въведеното време, натискайте бутона  (**S**) (**Storage**) в продължение на няколко секунди. На левия дисплей се появява **P** (**Program**). Изберете номер на паметта от 1 до 5 (Фиг. 2 В), чрез бутоните  (+1) или  (-1) и потвърдете с бутона  (**OK**). Може да започнете партията, като натиснете бутона  (**Run/Pause**).

По-долу са дадени два примера на ръчно настройване на часовника. Някои допълнителни примери можете да намерите на Интернет страницата www.dgtprojects.com.














3. Елементарен пример

Да допуснем, че искате да се играе партия:

с 15 минути за играча отляво на часовника и

с 30 минути за този отдясно (който играе по-слабо) и

искате да запазите тази програма в памет номер 3 на часовника.

- Изберете програма **00**.
- Потвърдете с бутона  (**OK**).
- Изберете метода **TIME** за измерване на времето за игра.
- Потвърдете с бутона  (**OK**).
- Програмирайте: 0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, .
- Изберете **END**.
- Потвърдете с бутона  (**OK**).

- Натискайте бутона **S** (**Storage**) в продължение на няколко секунди.
- Изберете за паметта номер 3.
- Потвърдете с бутона **OK**.

4. Сложен пример

Да допуснем, че искате да се играе партия с 3 периода:

първи период – 40 хода за 1 час и 30 минути,

втори период – 20 хода за 30 минути и

трети период по метода на “**Fischer**” с 10 минути основно време и 20 секунди за ход.

Искате да запазите това програмиране в памет номер 5.

- Изберете програма **00**.
- Потвърдете с бутона **OK**.
- Изберете метода **TIME** за измерване на времето за игра.
- Потвърдете с бутона **OK**.
- Програмирайте: 1, **3**, **0**, **0**, **0**, **0**, **1**, **3**, **0**, **0**, **0**, **0**.
- С това завършва програмирането на първия период.
- Изберете метода **TIME** за измерване на времето за игра.
- Потвърдете с бутона **OK**.
- Програмирайте: 0, **3**, **0**, **0**, **0**, **0**.
- С това завършва програмирането на втория период.
- Изберете метода “**FISCH**” (**Фишер**) за измерване на времето за игра.
- Програмирайте: 0, **1**, **0**, **0**, **0**, **0**, (= 10 минути основно време), 0, **2**, **0**, **0**, (= 20 секунди допълнително време за ход), 0, **0**, **0**, (= брой на ходовете 0, за последния период при метода “**Fischer**” въведете 0 за броя на ходовете, а при повече от един период, въведете броя на ходовете за периода).
- Изберете **END**.
- Потвърдете с бутона **OK**.
- Натискайте бутона **S** (**Storage**) в продължение на няколко секунди.
- Изберете за паметта номер 5.
- Потвърдете с бутона **OK**.

МЕТОДИ И ПРОГРАМИ, ОТБЕЛЯЗАНИ НА ЧАСОВНИКА DGT XL

Option 00: Manual set to store max 5 personal settings of max 5 periods Free mix of timing systems (main time, add. time, amount of moves).

Програма 00: Ръчно настройване за запаметяване на максимум 5 индивидуални настройки с максимум 5 периода. Свободно комбиниране на методи (основно време, допълнително време, брой ходове).

Option Програма	Clock type Метод	Basic + extra time Основно + допълнително време
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	1H 55min, 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

H = Hours (Часове)

fb. = Followed by (Следван от)

Здравко Недев, международен съдия на ФИДЕ