

SEGÉDLET A DIGITÁLIS SAKKÓRÁK KEZELÉSÉRE

DGT 2010

2009

JÁTÉKMÓDOK / REZSIMEK

REZSIMEK	JÁTÉK FÁZISOK			HOZZÁADOTT IDŐ
	I.	II.	III.	
változatok	időnorma/ /kötelező lépés	időnorma/ /kötelező lépés	időnorma/ /kötelező lépés	időnorma / /játék fázis megjegyzés
**** RÖVIDÍTETT PARTIK				
1.) Villám	5.00			
2.) Rapid	0:25			
3.) Manuális	0.00			
GILOTIN PARTIK				
4.) (1+1)	2:00	1:00 (Gilotin)		
5.) Manuális	0:00	0:00 (Gilotin)		
6.) (2+1)	2:00	1:00	0:30 (Gilotin)	
7.) Manuális.	0:00	0:00	0:00 (Gilotin)	
FÁZIST ISMÉTLŐ PARTIK				
8.) (II.)	2:00	1:00		II.fázist ismétli
9.) Manuális	0:00	0:00		II.fázist ismétli
Bonusz „FISCHER” (+idő-adó)				Csak az alapidő letelte után!
10.)	25.00	5.00		0.10 lépés után
11.)	2:00	15.00		0.30 lépés után
12.) Manuális	0:00	0.00		0.00 lépés után
13.)	2:00	1:00	15.00	0.30 lépés után
14.) Manuális	0:00	0:00	0.00	0.00 lépés után
„FISCHER” (idő adó)				
15.) Villám	3.00			0.02 lépés előtt
16.) rapid	25.00			0.10 lépés után
*** slow (lassú) 17.	1:30			0.30 lépés után
18.) Manuális	0:00			0.00 lépés után
„FISCHER Verseny-parti” (i.a)				
19.) 2 idő fázis	1:30 00	15.00		0.30 I+II. lépés előtt
20.) 2 idő fázis	1:40 00	0:30		1.00 I+II. lépés előtt
* ** 4 fázis Manuális 21.	0:00 00	0:00 00	0:00 00	0.00 I-IV. lépés után
BRONSTEIN (halasztásos)				
22.)	5.00			0.03 ingyen
23.)	25.00			0.10 ingyen
24.)	1:55			0.05 ingyen
25.) Manuális	0:00			0.00 ingyen
VERSENYPARTIK (idő-adó)				
15.) FIDE	1:30	0:30		0.20 I+II. lépés után
16.) FIDE	2:00	1:00	0:30	0.20 I+II. lépés után
17.) FIDE Manuális	0:00	0:00		0.00 I+II. lépés után
BYO-YOMI (nem sakk játékok)				
26.)	1:00			0.20 1x
27.)	2:00			0.30 1x
28.) Manuális	0:00			0.00
CANADAI BYO –YOMI				
29.)	1:00			5.00
30.) Manuális	0:00			
HOMOKÓRA (átfolyó idő)				
31.)	1.00			
32.) Manuális	0:00			
GONG				
33.)	0.10			
34.) Manuális	0:00			

Alkalmazási területek:

NB BP (és néhány megyei) CSB I.

******* hagyományos időmérésű verseny-partik

******** bonusz-idős ifjúsági verseny

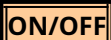
********* amatőr, szabadidős játékok

(Megfelelő program módosítások szükségesek!!)

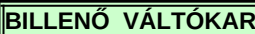
A készülék az **időtűllépést** egy  jellel **jelzi, és az órát blokkolja**; (a billenő váltóval nem engedi tovább kezelni és működni). A manuális programozás menübe belépve van mód **időtűllépés után is beavatkozni**: gondolkodási időt és lépésszámot korrigálni.

ÜZEMBE HELYEZÉS: Energia ellátás: 2 db. **tartós CERUZA** elem. A **polaritás** helyességre vigyázni!!
Hosszú (több hetes) **szünet** esetén kivenni! Gyenge elemet **BAT** cserélni!!
FIGYELEM!! Az elemcsere (ill. parti közben az óracsere) nem tűr halasztást, mert az óra percekben belül le fog állni!!
(Ezért tartalék elemet /tartalék készüléket/ szükséges állandóan készletben tartani!!)
Rendellenes működés esetén: (pl. **8888** - **8888** is) először elemcserével (esetleg ugyanazzal) kell próbálkozni.
Elemcsere után minden esetben a **01** rezsimit **05.00 - 05.00** kínálja fel.

KEZELŐ SZERVEK **GOMBOK** A KÉSZÜLÉK ALAPLAPJÁN, ELŐLAPJÁN ÉS FEDŐLAPJÁN

ALAPLAP  **Sülyesztett nyomógomb.** A készülék **Be- Ki-** kapcsolása.

ELŐLAP  a) Programozás és parti közbeni **korrekció** során a **pulzáló adatot** módosítja **(-1)** lefelé.
b) Hangjelzést be – ki kapcsolja.
 a) Programozás és parti közbeni **korrekció** során a **pulzáló adatot** módosítja **(+1)** felfelé.
b) Jelzi a megtett **lépések számát**.
 a) 1 sec.: **Start // Stop** (indítás // leállítás)
b) 3 sec.: **Edit** (belépés a korrekciós menübe).
 a) **Elfogadja a pulzáló adatot** és átlép a következő adatra (**>1**).
b) Megmutatja az alkalmazott program kódszámát.

FEDŐLAP  Lépés utáni órakezelés. /Jelzi, hogy a START után melyik óra fog elindulni.

SZÁMKÉPEK ÉS SZÁMKOMBINÁCIÓK ALAKJAI A **DISPLAY-N**

Játszma alapidő:	1'-en belül	Bonusz - idő	Lépésszám
20'-en kívül: 0 : 20 óra : perc	Programozáskor: . 00 . sec	Programozáskor: 0. 00 . sec	00 db
20'-en belül: 19 . 59 perc . sec	Játék közben: 0 . 59 . sec	Játék közben: . 30 . sec	000 db

„A” HAGYOMÁNYOS IDŐMÉRÉSŰ VERSENY-PARTIK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS, ALKALMASSÁG

A **21** rezsím alkalmas rá, hogy manuálisan beprogramozzuk a hagyományos időmérésű verseny-partik induló adatait, és játszma közben a szükségszerű korrekciókat végrehajtsuk (pl. szabálytalan lépés/állás miatt). A betáplált programokat (sajátos módon) a memóriájából is visszaadja.

A KEZELÉS ÉS PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-t (a betáplált /a display-n látható/ adatok módosítását) a korrekciós menübe való belépés  (3 sec.) után az  és a  # vagy a  gombokkal megfelelően operálva tudod végrehajtani. A módosítandó adatot a  gomb nyomkodásával kell megkeresned. Az adat kívánt értékre módosítását a  # vagy a  gomb nyomkodásával kell végrehajtani. Ha elvettél (a kívánt értéken túlhaladtál) akkor a gomb párjával tudod az adatot visszafelé korrigálni (ehhez nem kell egy kört megtenned).

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány	LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)	01	
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	+ # (20x)	21	
3./ PROGRAMOZÁS	 (1x)	0:00 0:00	Egy új (manuálisan még nem programozott) órán minden adatra pulzáló 0 számértékeket találasz. Ezeket a 0 értékeket – a korrekciós menübe való belépés  (3 sec) után - a  # és a  gombok megfelelő alkalmazásával (az itt vázolt algoritmusok szerint) állítsd át az I. periódus játékidőjét tekintve 2:00 órára (előbb a bal, majd a jobb oldalon) a kötelező lépésszámot tekintve 40 darabra mindkét fél számára (csak a jobb oldalon). A játékidő másodperceire és a bonusz időre felajánlott 0 értékeket az  gombbal egytől-egyet fogadd el.
a) I. PERIÓD játékidő BAL óra:perc	+ # /2/0/0/ x  (3x)	2:00 0:00	
. sec	 (2x)	.00 0:00	
JOBB óra:perc	+ # (2x)  (3x)	2:00 0:00	
. sec	 (2x)	2:00 2:00	
bonusz idő perc.sec	 (3x)	0.00	
kötelező lépésszám db	+ # (4x)  (2x)	1 00	
b) II. PERIÓD játékidő óra:perc	+ # (1x)  (3x)	2 1:00	
. sec	 (2x)	2 .00	
kötelező lépésszám db	 (2x)	2 00	
c) III. PERIÓD játékidő óra:perc	 (3x)	3 0:00	A III. periódusban minden 0 
. sec	 (2x)	3 .00	
kötelező lépésszám db	 (2x)	3 00	A IV. periódusban minden 0 
d) IV. PERIÓD	 (5x)	4 00000	
4./ START HELYZET	billenő váltókar	^ 2.00 ^ 2.00	Visszatérte az I. periódus elejére, azaz a startra. Állítsd a billenő váltókart a lépésre következő (itt most világos) oldalán felfelé.
5./ START		1:59 2:00	A világos órája megindul, a pulzál.
6./ MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐ (idő- elvonás) PROGRAMOZÁSA:			Pl. - a versenyterem késedelmes átvétele; - a játszmaírás szabálya alóli felmentés, - csapat késve érkezés, stb. esetén.
a) START helyzet létrehozása:		2:00 2:00	Lásd (és tedd) az 1-4. pontok szerint!
b) időelvonás betáplálása: (3 sec>	 + # (nx)  (nx)	2:00 2:00 1:30 2:00	Pl. a baloldali órán elvontál 30' alapidőt (az órák beállítására szánt összes időt is beleszámítva). Az összes többi felajánlott értéket fogadd el: másodperc: .00 lépésszám: 40
c) kötelező lépésszám elfogadása	 (2x)	1 40	

d) II-III-IV. periódus elfogadása	☒ (19x)	2/3/4	00000	A ☒ sorozattal térj vissza az I. periódus elejére.
e) Módosított START helyzet:	billenő váltókar	1:30	2:00	A billenő váltókar álljon fent a világos oldalán.
f) Módosított START (1 sec>)	☐	1:29	2:00	A START - ra az ő órája megindul, a pulzál.
8./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ				1./ Szabálytalan lépés/ állás esetén az óra játékidő/ lépésszám helyreigazítása. 2./ Lépésszám ellenőrzés a parti közben/végén
a) leállítás (1 sec>)	☐	1:11	1:22	Az órák megállnak, a pulzálás megszűnik.
b) korrekció (3 sec>)	☐	1:11	1:22	Belépsz a korrekcióba, az első szám pulzál.
* játékidő: BAL / óra:perc .sec JOBB/ óra:perc .sec * kötelező lépésszám: db LÁSD ÉS HAJTSD VÉGRE A 3./a) PONT SZERINT!				Szabálytalan lépés korrekciójához: 1. Megállapítod a legutolsó szabályos álláshoz tartozó játékidőket és lépésszámokat. 2. A + # és ☒ megfelelő alkalmazásával - visszaadod a feleslegesen elhasznált időket, - adsz a véten félnek +2' extra időt, - visszavonod a szabálytalan állás óta megtett lépések számát. A befejezett lépések sorszámát mutatja!
c) Korrigált START helyzet	billenő váltókar	1:33	1:44	A billenő váltókar a lépésre következő fél oldalán álljon felfelé!
d) Korrigált START	☐	1:33	1:44	Az ő órája megindul, a pulzál.
8./ IDŐTÜLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ				Időtüллépés és lépésszám vita esetén:
I. fázis végén:				1.) az óra minden adatát feljegyzed; 2.) Belépsz a szerkesztés menübe; 3.) Manuálisan beállítod: (7./b,c,d, pont) - gondolkodási időt: (+1)-(+1) óra hozzá - lépésszámot (40 fölé) 4.) Újraindítod a partit.
9./ KIKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)			Minden kialszik, elnémul.
10./ a) ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS azonnal vagy néhány órán belül programozás nélkül				Visszaadja (felkínálja) a 21 rezsimit. Mutatja az I. periódus játékidőjét. Felkínálja a korrekció lehetőségét (2 pulzál). A ☒ gombbal ellenőrizd, és fogadd el a 4 (!) játépperiódus valamennyi számértékét!
b) ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS hosszabb szünet után programozás nélkül				Az 1 rezsimit kínálja fel.
(amennyiben a 25 rezsimben lévő „hagyományos” program időközben érintetlen maradt.)				+ # gombbal léptesd a 21 -re, azt fogadd el! ☒ gombbal ellenőrizd, és fogadd el a 4 (!) játépperiódus valamennyi számértékét! Ha ismét visszaértél az I. periódus értékeire, (és semmi nem pulzál) az a START helyzet.

„B” BONUSZ-IDŐS VERSENY-PARTIK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS ALKALMASSÁG

A 21 rezsim alkalmas rá, hogy manuálisan beprogramozzuk az NB bármely osztályára, valamint a BP (és néhány megyei) CSB I osztályára a versenykiírásokban meghatározott bonusz-idős verseny-partikinduló adatait (0 -ról, vagy az előzőleg betáplált más számadatokról) és parti közben a süükségszerű korrekciókat végrehajtsuk (pl. szabálytalan lépés/állás miatt)

Játépperiódus:	I.			II.		
	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám
Új órában lévő:	0:00	0.00	00	0:00	0.00	00
Programozandó:	1:40	0.30	40	0:30	0.30 (automatikus)	00

A KEZELÉS ÉS A PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-val kapcsolatos tudnivalókat lásd és tedd az „A” fejezet azonos pontja szerint!

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány	LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)	0	
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	+ # (20x)	21	
3./ PROGRAMOZÁS	✓ (1x)	0:00	0:00
a) I. PERIÓD alapidő BAL óra:perc	+ # /1/4/0/ x ✓ (3x)	1:40	0:00
. sec	✓ (2x)	.00	0:00
JOB B óra:perc	+ # /1/4/0/ x ✓ (3x)	1:40	0:00
. sec	✓ (2x)	1:40	1:40
bonusz idő perc.sec	✓ (2x)	1:40	.00
kötelező lépésszám db	+ # /0/3/0/ x ✓ (3x)		0.30
	+ # /4/0/ x ✓ (2x)	1	00
		1	40
b) II. PERIÓD játékidő óra:perc	+ # /0/3/0/ x ✓ (3x)	2	0:00
. sec	✓ (2x)	2	0:30
kötelező lépésszám db	✓ (2x)	2	.00
	✓ (2x)	2	00
c) III. PERIÓD játékidő óra:perc	✓ (3x)	3	0:00
. sec	✓ (2x)	3	.00
kötelező lépésszám db	✓ (2x)	3	00
d) IV. PERIÓD	✓ (5x)	4	00000
4./ START HELYZET	billenő váltókar	▲ 1.40	▲ 1.40
5./ START	▶	▶ 1:40	▶ 1:40
6./MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐ (idő- elvonás) PROGRAMOZÁSA:			
a) START helyzet létrehozása:	billenő váltókar	▶ 1:40	▶ 1:40

Egy új (manuálisan még nem programozott) órán minden adatra pulzáló 0 számértékeket találasz.. Ezeket a 0 számértékeket – a korrekciós menübe való belépés - ▶ (3 sec) után a + # és a ✓ gombok megfelelő alkalmazásával (az itt vázolt algoritmusok szerint) állítsd át:

az I. periódus játékidőjét tekintve 1:40 órára (előbb a bal, majd a jobb oldalon) a kötelező lépésszámot tekintve 40 darabra mindkét fél számára (csak a jobb oldalon). A játékidő másodperceire felajánlott 0 számértékeket fogadd el! A bonusz időre tápláld be a 0.30 sec-t mindkét fél számára, mindkét periódusra (csak a jobb oldalon).

A II. periódusban 0:30 óra játékidőt állíts, a többi adatra felkínált 0 értékeket az ✓ gombbal fogadd el! A bonusz idő automatikusan: 0.30 sec.

A III. periódusban minden 0 ✓

A IV. periódusban minden 0 ✓

Visszatérél az I. periódus elejére, azaz a START-ra. Állítsd a billenő váltókart a lépésre következő (itt világos) oldalán felfelé.

A világos órája megindul, a ▶ pulzál.

Pl. - a versenyterem késedelmes átvétele;
- a játszmaírás szabálya alóli felmentés,
- csapat késve érkezés, stb. esetén.

A „hagyományos csapatbajnoki”-hoz hasonlóan!

Lásd (és tedd) az 1-4. pontok szerint!

b) időelvonás betáplálása (lásd: A/6./ pont)	(3 sec)			Lépj be a korrekciós menübe, s táplálj be (pl. 30') alapidő - elvonást a vetkes csapat minden óráján.
8./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ				1./ szabálytalan lépés/ állás esetén az óra játékidő/ lépésszám helyreigazítása. 2./ lépésszám ellenőrzés a parti közben/végén! Lásd és tedd: Hagyományos csapatbajnoki...A/7.
a) leállítás				Szabálytalan lépés korrekciójához: Lásd és tedd a A/ 7./ b pont szerint, de az alábbi bonusz idős eltérésekkel:
b) korrekció betáplálása (lásd: A/7./pont)	(3 sec)	 	 	a) az elhasznált össz. idő számításakor hozzá kell adni a megtett lépésekre kapott bonusz időket is (+ n x 0.30) b) az óra - visszaállítás számításakor viszont (a szabálytalan lépésekre elhasznált idő visszaadásakor) vissza kell tartanod az ezekre a lépésekre kapott bonusz időket. (- m x 0.30)
8./ IDŐTÚLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ	(3 sec) # (nx) (nx) billenő váltókar	 	 	Időtúllépés és lépésszám vita esetén: 1.) az óra minden adatát feljegyzed; 2.) Belépsz a szerkesztés menübe; 3.) Manuálisan beállítod: (7./b.) pont) - gondolkodási időt: (30)-(30) perc hozzá - lépésszámot (40 fölé) 4.) Újraindítod a partit.
9./ KIKAPCSOLÁS	/ (alul)			Minden kialszik, elnémul.
10./ a) ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS azonnal vagy néhány órán belül programozás nélkül	/ (alul) (1x) (34x)	 	 	Visszaadja (felkínálja) a rezsimit. Mutatja az I. periódus játékidőjét. Felkínálja a korrekció lehetőségét (pulzál). A gombbal ellenőrizd, és fogadd el a 4 (!) játékerőszakos valamennyi számértékét!
b) ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS hosszabb szünet után programozás nélkül (amennyiben a 25 rezsimben lévő „bonusz - idős” program időközben érintetlen maradt.)	/ (alul) # (20x) (1x) (34x)	 	 	Az rezsimit kínálja fel. # gombbal léptesd a -re, azt fogadd el! gombbal ellenőrizd, és fogadd el a 4 (!) játékerőszakos valamennyi számértékét! Ha ismét visszaértél az I. periódus értékeire, (és semmi nem pulzál) az a START helyzet .

„C” VILLÁM – RAPID – EGYEDI IDŐNORMÁK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS ALKALMASSÁG

Az illetve a rezsimek - a **gyárilag beprogramozott időnormák** alapján - alkalmasak **egy villám- és egy rapid** versenyparti forma mérésére. Mind a **két rezsimek programja módosítható**, és a **manuálisan programozható** rezsimmal együtt a készülék végtelen sok változatban képes az egy játékerőszakos, kötelező lépésszám nélküli (esetleg a két oldalon eltérő időnormájú) partikra való alkalmazásra.

A KEZELÉS ÉS A PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-val kapcsolatos tudnivalókat lásd és tedd az „A” fejezet azonos pontja szerint!

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány	LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	/ (alul)		
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	(1x)	 	„VILLÁM”

2	# (1x)	02		„RAPID”
	(1x)	0:25	0:25	
3	# (2x)	03		MANUÁLISAN BEÁLLÍTHATÓ „EGYEDI” IDŐNORMÁK
	(1x)	0:00	0:00	
3./ EGYEDI IDŐNORMÁK BETÁPLÁLÁSA (Pl. 10' - 10')	# (1x)	0:00	0:00	
	BAL: (3x)	0:10	0:00	
	óra: perc sec (2x)	.00	0:00	
	JOBB: (1x)	0:10	0:00	
	óra: perc sec (3x)	0:10	0:10	
	(2x)	0:10	.00	
4./ START HELYZET		10.00	10.00	Annak az órája indul, akinek az oldalán a felfelé áll. START-ra az óra megindul és (20.00 alatt) mutatja a fogyó másodperceket, vagy (afelett) a pulzál.
5./ START		9.59	10.00	
6./ KIKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)			Minden kialszik, elnémul.
7./ ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS (azonnal, vagy szünet után)	ON / OFF (alul)			Lásd és tedd az A/9./ ill. a B/9./ szerint (az általa választott rezsimekkel).

„D” BONUSZ-IDŐS IFJÚSÁGI VERSENY-PARTIK

A **17 „FISCER” Slow** rezsím be van programozva az MSSZ által szervezett **ifjúsági egyéni és csapat-**versenyek kiszorgálására (az egy időfázisú, bonusz idő, kötelező lépésszám nélküli partik mérésére).

A KEZELÉS ÉS A PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-val kapcsolatos tudnivalókat lásd és tedd az „A” fejezet azonos pontja szerint!

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány		LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)	0:00	1:11	Megjelenik a kikapcsolás előtti kép (az utolsó parti záró adatai)..
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	# (16x) (1x)	17		Kiválasztod a 17 „FISCER” Slow bonusz idő rezsímet
3./ START HELYZET		▲ 1:30	▲ 1:30	Állítsd be a billenő -t úgy, hogy a világos oldalán felfelé mutasson. Ez a START helyzet.
4./ START	(1x)	1:29	1:30	A START / STOP gombbal világos óráját megindítod. A pulzál.
5./ ÚJ PARTI	ON / OFF (alul)	xy		A ki-be- kapcsolás után az utoljára használt rezsím sorszáma pulzál. A mért partit törli, de a legutoljára használt rezsímet az újbóli bekapcsoláskor felkínálja. A START helyzetet az 1-4. pontok szerint kell újból létrehozni.
6./ KIKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)			