

ÚTMUTATÓ

A DIGITÁLIS SAKKÓRÁK ALKALMAZÁSÁRA

SAITEK III.

SAITEK II.

DGT – XL

DGT 2010

DGT₂₀₀₀

MEREX⁵⁰⁰

RELOJ digitál

SILVER

2005 / 2006 / 2009

A DIGITÁLIS SAKKÓRÁK ALKALMAZÁSA

A digitális sakkórák a verseny- és a szabadidős sakkozás egyre nélkülözhetetlenebb segédeszközei, amelyek az időmérésben tanúsított nagyfokú precizitásuk és egyéb szolgáltatásaik révén egyre népszerűbbé válnak a sakkozók körében. Hazai elterjedésüket nagymértékben meggyorsította a FIDE versenyek túlnyomó többségén és a Nemzeti Bajnokságban való kötelező jellegű alkalmazásuk, valamint az új, divatos versenyformák amelyek nélkülük már szinte kivitelezhetetlenek.

Miután a hazai egyesületek - saját spontán adódó lehetőségeikkel élve – véletlenszerűen választották és vásárolták meg az egyes óra típusokat, amelyekhez magyar nyelvű kezelési útmutatót egyáltalán nem (legtöbbször még idegen nyelvűt sem) sikerült beszerezniük, ezért és az ez ideig felhalmozott alkalmazási tapasztalatok okán egyre sürgetőbben vetődött fel egy átfogó tartalmi és módszertani segédlet kiadásának – és rendszeres felülvizsgálatának szükségessége elsősorban a versenybírók tevékenységének elősegítésére, nem kevésbé a csapatvezetők és versenyzők tájékoztatására.

A fent jelzett célokat kívántuk elérni a digitális sakkórák üzemelésének és alkalmazásának általános leírása; a csapatoknál fellelhető készülék típusok összehasonlító táblója; s végül az egyes órátípusok alkalmazására kidolgozott részletes kezelési segédletek közreadásával.

I.

AZ ÜZEMELTETÉS ÉS ALKALMAZÁS ÁLTALÁNOS LEÍRÁSA

1. AZ IDŐMÉRÉS ÉS KIJELEZÉSÉNEK RENDJE ÉS FORMÁI

Az eddig megismert és itt ismertetésre kerülő digitális sakkórák többsége (továbbiakban: **óra, készülék**) az **üzembe helyezése** (az elemek behelyezése) után a **klasszikus villámjáték (Blitz)** időnormájára (a Saitek III. a *Hour Glass* /homokóra/ alapértékeire) áll és azt jelzi ki a **display**-n.

Amikor az órák különféle **versenyparti formákra** (pl. *Tournament, Time*, stb.) kerülnek beállításra, akkor a **display**-n mindig megjelenik az **I. periódus időnormája óra:perc** formátumban (pl. **2:00**). (a **Saitek II** a jobboldali kijelzőn a kötelező lépésszámot /40/ is jelzi.) A **játszma megkezdése** (az óra megindítása) **után** minden típus a működő órafélen a lépésen lévő versenyző még meglévő (rendelkezésére álló) gondolkodási idejét jelzi **óra:perc** mértékegységben, pl.: 1:59... 1:57... stb. (Az egész percek között a fogyatkozó másodperceket is méri, de nem jelzi.) A játszma végső szakaszában néhány típus (a **Saitek III.**, a **DGT₂₀₀₀**, 2010, XL, Top és a **MEREX⁵⁰⁰**) az utolsó 20 percen belül, a **Reloj** az utolsó 15 percen belül, a **Saitek II** az utolsó 5 percen belül áttér a **perc.másodperc** értékek /: 19.59..19.58..stb, 14.59...14.58... stb, ill. 4.59...4.58...stb :/ folyamatosan csökkenő, szemléletes kijelzésére.

A **lépésre következő játékos órájának működését** (gondolkodási idejének csökkenését) a különböző típusok más-más, eltérő formákban is **jelzik** (pl. Led lámpa; pulzáló **:** egyéb jel; a billenő váltókar felső helyzete, stb.)

Az un. **bonusz idő** (addíciós idő-hozzáadásos) játérendszerben olyan programokat alkalmazunk, ahol a versenyzők a lépés megtétele után azonnal megkapják a **+30 sec/lépés** addíciót, így meglehet, hogy a játszma kezdetén gondolkodási idejük (a **display**-n) nem csökken, hanem pl. 6-6 gyors nyitó lépés megtételét követően 1:40-ről 1:43-re növekszik. Hasonló okból a játszma vége felé (amikor a versenyzők az utolsó 5 percen belülre kerülnek) a kijelzőkön jól követhető a gondolkodási idő csökkenése, illetve addíciós növekedése.

Pl.: „A” óra: 0.29... 0.28...**0.27**... // lépés // órakezelés // **0.57**

„B” óra: 1.27... 1.26...**1.25**... // lépés // órakezelés // **1.55**

„A” óra: **0.57**...0.56...0.55 ... stb.

Az órák többsége alkalmas a **FIDE nemzetközi címszerzés céljából rendezett versenyek** /1.14 a) alpont/ előírásai szerinti játéktípus normáinak beállítására. Ez a **Silver** típusú óra esetében csak megszorítással igaz (lásd: 8. oldal!).

A gyártók az órák alap- vagy hátlapján **felsorolják valamennyi választható rezsime** (játéktípust, és időnormát) amelyet **gyárilag beprogramoztak**, és esetleg külön rezsime(ke)t az **egyedi játéktípusok manuális** betáplálására. Ezek a „gyárilag beégetett” programok a kezelőszervek megfelelő alkalmazásával akárhányszor lehívhatóak, vagy szükség szerint manuálisan „felülírhatóak,” s - típusonként eltérő módon - a memóriában tárolhatóak. Ezeket a manuálisan betáplált programokat - a **Reloj** kivételével - az órák az áramellátás megszakadásáig, rezsime váltásig, illetve a program újabb felülírásáig megőrzik.

A programok jelzett **„felülírhatósága” széleskörű lehetőséget biztosít** a versenyrendezők részére FIDE-től eltérő paraméterű versenyek rendezésére, a **saját versenykiírásban rögzített egyedi normatíváknak** megfelelő idők, lépésszámok, addíciók beállítására. Ennek megoldási módjait, és az órák által felkínált játéktípusokat (rezsimeket) az egyes típusok külön kezelési utasításai **0-dik fejezeteiben** egy áttekintő táblázatban bemutatjuk, és a legfontosabbakat az **A, B, C, D fejezetekben** részletesen tárgyaljuk.

2. ÓRAHIBA, ÜZEMZAVAR ÉS HIBAEHLÁRÍTÁS

A digitális sakkórákon (különösen bonusz idő játéktípusban) bekövetkezett üzemzavar elhárítása, az ilyen óra cseréje, az új óra szakszerű és gyors beprogramozása nagy jártasságot és felkészültséget igényel a versenybíróktól. Az üzemzavar előállhat ritkán mechanikus, vagy elektronikus okból, de szerencsére legtöbbször csak az áramforrás (elem) lemerülésének következtében. Ez viszont a **jó gazda körülmények gondosságával** (tartós elemekkel való feltöltésükkel, üzemkésztségük rendszeres ellenőrzésével) **könnyű szerrel megelőzhető, s ezzel megkímélhető egyfelől a versenybírók a hibaelhárítás bonyolult feladataitól, másfelől a versenyzők a zavaró körülményektől, s a vélt és valós sérelmeketől.**

Az elemek lemerülésének parti közbeni kijelzése a **Saitek** családnál a **low** és a **Reloj** típusnál a **bat** csak **tájékoztató jellegűek**, és biztosítják a folyó játszma nyugodt befejezését, míg több típusnál (pl. a **DGT** családnál) **azonnali vészjelzésnek tekintendők**, mert az óra nagy valószínűséggel rövid időn belül le fog fagyni. A bonyodalmak kivédésére a jelzéssel egyidejűleg egy tartalék órát késedelem nélkül elő kell készíteni (a kijelzőkön látható adatok feljegyzésével és betáplálásával), s az óra fokozott figyelemmel kísérése után az óracserét egy arra alkalmas pillanatban (pl. lépésváltáskor) végre kell hajtani. Emiatt nem lehet eltekinteni a megfelelő számú (minden típusból legalább 1 db.) **tartalék óra** (és elemek) **kötelező biztosításától** a CSB mérkőzéseken és az egyéni versenyeken egyaránt.

A **már bekapcsoláskor is low** vagy **bat** kijelzést mutató óráknak új versenypartiba történő beállítása rendezői, csapatvezetői és versenybírói felelőtlenség! A parti folyamán ilyen jelzést mutató készülékekben a játszma befejezését követően az azonnali elemcsere kötelező.

Amennyiben CSB mérkőzéseken nem áll rendelkezésre tartalék óra, a meghibásodás miatt eltelő gondolkodási idő egészét a hazai játékosra kell terhelni, mely (a gondolkodási idő le- ill. elteltével) akár játszavesztéssel is járhat.

Amikor – minden elővigyázatosságunk ellenére – az „óra elnémulása” mégis bekövetkezik akkor **a versenybírónak a FIDE Versenyszabályzat 6.14 alpontja szellemében kell eljárni, a legjobb tudása és belátása szerint kell a hátralévő gondolkodási időket és lépésszámokat megállapítani és az új órába betáplálni.** Ehhez mindenképp előtte a saját óráján mért csillagászati időpontból, valamint a saját 30 percenkénti óraellenőrzési feljegyzéseiből kell kiindulnia. Ha a versenybíró lelkiismeretesen végrehajtja az **MSSZ Versenyszabályzat 6.§**-ban előírt rendszeres óraellenőrzést, s precízen feljegyzi minden óra állását és a játszmalapokról a befejezett lépések számát, akkor csak az utolsó óraellenőrzés és az órahiba között eltelt időt és lépésszámot kell „saját belátása szerint” elosztani a két játékos között, lényegesen kisebb torzítási esélyekkel.

A korrekciós idők megállapításához (nem kötelező érvénnyel!) felhasználhatja a két játékos szóbeli nyilatkozatait, játszmalapjait, valamint a gondolkodási idő elhasználására vonatkozó feljegyzéseit is, ha ezt a másik fél is elfogadja.

Amennyiben legalább az egyik félnek kevesebb, mint 10 perce maradt az időellenőrzésig // a parti végéig, akkor célszerű **a szabálytalan állások rekonstrukciójánál alkalmazott, vagy a FÜGGELEK-ben közreadott, még precízebb számítási metódusokat alkalmazni.**

3. A DIGITÁLIS SAKKÓRÁK KEZELÉSÉNEK SPECIÁLIS ESETEI ÉS ELJÁRÁSAI

A néhány digitális sakkóránál teljes egészében programozni kell az adott versenyparti alkalmazott játérendjének induló adatait, a többségüknel pedig kisebb módosításokat kell alkalmazni azokon. Ezeken túl a mérkőzés kezdetén, menetében és végén gyakran előfordulnak speciális esetek, amikor a versenybírónak intézkedni kell, és be kell avatkoznia a programba.

Az órák kezelésének alapfokú ismereti szintje valamennyi versenyzőtől, rendezőtől és csapatvezetőtől elvárható, a versenybíróktól a jártasság a kötelező, míg a készség a kívánatos ismereti szint. A Nemzeti Csapatbajnokság rendszerében a hazai csapatvezetők a szakosztályuk óra típusait kötelesek (időnorma nélkül) a jártasság szintjén ismerni és kezelni.

A versenybírók kötelesek elérni az órák induló adatainak beállításában a készülékenként 1,5 (legfeljebb 2) perc szintű jártasságot, s (szükség szerint az itt közzétett **elméleti-módszertani útmutató** és a **részletes kezelési segédletek** felhasználásával) gyorsan és hibátlanul megoldani minden várt és váratlan helyzetet és feladatot az alább következő speciális esetekben is.

A/ SPECIÁLIS ÓRAINDÍTÁSI ELJÁRÁSOK SPECIÁLIS ESETEKBEN:

1./ Játékosok egyedi késése esetén:

a) Világos késik: órája a verseny kitűzött kezdési időpontjában elindul és nyitó lépése befejezéséig jár.

b) Sötét késik: (órája nem indul, mert a visszakezelés hamis lépésszám bevitellel járna!)

A versenybíró: ×Világos óráját elindítja, majd azonnal leállítja (**STOP**, **PAUSE**, **Q** stb gomb),

×Sötét késési idejét saját, vagy tartalék órán méri,

×Sötét bejelentkezésekor belép a szerkesztés menübe,

×Világos alap gondolkodási idejét elfogadja,

×Sötét alapidejét a késés időtartamával + 2 (1,5) perc óraállítási idővel csökkenti,

×a lépésszámláló mutatott értékét elfogadja: a **DGT** családnál **00**

a **Saitek** családnál **01**

×Világos pulzáló óráját ismét elindítja, (**START / STOP** vagy **váltógomb**) aki ekkor megteszi nyitó lépését.

A versenybíró így jár el akkor is, ha az ellenfél csapata késve adja le összeállítását, és Világos addig nem szándékozik nyitó lépését megtenni, amíg Sötét neve nem válik ismertté számára.

c) Mindkettő késik:

* Világos előbb érkezik: Világos megteszi nyitó lépését, kezeli az óráját, ettől kezdve Sötét órája – a nyitó lépése befejezéséig – jár.

* Sötét előbb érkezik: továbbra is az **1./a)** pont van érvényben.

2./ Csapatok késése esetén:

a) A csapatösszeállítás késedelmes leadása: A verseny kitűzött kezdési időpontjában minden Világos órája elindul, amelyek addig járnak, amíg a szabályosan leültetett csapat Világos játékosai – nyitó lépésük megtétele után – nem kezelik azokat. Ekkor a másik (a csapat összeállítását késedelmesen leadó) csapatnak már valamennyi órája jár, kivéve az első csapatból egyedileg késő játékosokat (rájuk vonatkozóan lásd: az **1./ a) b) c)** pontokat, közte a **világos elhalasztott kezdését** is). Egyéb kollektív óraállítási büntetés ez esetben nincs.

b) A mérkőzés időbeni megkezdésének akadályozása:

Alapeset: A versenybíró a hazai csapat hibájából késedelmesen vette át a versenyhelyiséget, a versenykészleteket, –órákat, stb.

A versenybíró a vétkes csapat minden óráján az alapidőből elvonja a késedelmi időt ($T_{\text{késés}}$), valamint a 12 db óra beállítására szánt $12 \times 2 = 24$ percet (vagy $12 \times 1,5 = 18$ percet).

Így az összes időelvonás valamennyi órán: $T_{\text{késés}} + 24$ perc (vagy $T_{\text{késés}} + 18$ perc).

(A technikai végrehajtásra lásd: az egyes készüléktípusok részletes kezelési segédletei: „**MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐK (időelvonás) PROGRAMOZÁSA**” alcímű pontok alatt.)

A valamennyi óra programozásának befejeztével a versenybíró egyidejűleg elindítja minden Világos óráját, a továbbiakban az **1./ a) b) c)**, vagy a **2./a)** pontok léphetnek érvénybe.

B/ PARTI KÖZBENI IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ:

A szabálytalan lépés / állás rekonstrukciójához tartozó idő- és lépésszám korrekció először is főleg mérlegelési és számítási probléma, amelyet a versenybírónak hatályos versenyszabályok értelmében, legjobb tudása és belátása szerint (ld. **FIDE Versenyszabályzat 6.14** pont) kell megoldania, s csak ezután válik óra-programozási feladattá. Amennyiben a játszma során bármikor (korábbi) szabálytalan lépésre, állásra derül fény, akkor a táblán vissza kell állítani a legutolsó szabályos állást, vissza kell adni az azóta elhasznált gondolkodási időket, és vissza kell vonni az azóta megtett lépések számát az alábbiak szerint.

FIGYELEM! A **Saitek** család és a **Silver** órák a soron következő lépés számát mutatják (megtekintése: gombnyomásra). A **DGT** család és a **Rejoj** órák a befejezett lépések számát mutatják (megtekintése: a szerkesztés menübe belépve).

1./ Hagyományos időmérésű versenyparti esetén a versenybíró:

a) Megállítja az órákat (**STOP**, **PAUSE**, **Q** stb gomb), feljegyzi annak csillagászati időpontját és a **display** -n mutatott értékeket időt (másodperc pontossággal) a lépésszámot és a táblaállást.

b) Kiszámítja a korrekciós (visszaállítandó) gondolkodási időket mindkét játékosra vonatkozóan:

$$\text{* egy lépés átlagideje} = \frac{\text{összes elhasznált gondolkodási idő}}{\text{összes megtett lépés}} = T_{\text{átlagidő}}$$

$$\text{* korrekciós (visszaállítandó) idő} = T_{\text{átlagidő}} \times \text{korrekciós lépések száma} = T_{\text{korrekciós idő}}$$

c) Belép a szerkesztés menübe: - mindkét játékos korrekciós gondolkodási idejét visszaadja,
- mindkét játékos korrekciós lépésszámát visszaveszi.

(A technikai végrehajtásra lásd: az egyes készüléktípusok részletes kezelési segédletei:

„IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS – KORREKCIÓ” alcímű pont.)

d) Újraindítja ugyanazt az órafelet, amelyet megállított: (**START / STOP** vagy **váltógomb**)

2./ Bonusz idő versenyparti esetén a versenybíró:

Elvileg az egy lépés átlagidejének számításakor a lépésekhez kapott (és elhasznált) addíciós időt is hozzá kell adni, ugyanakkor viszont a korrekciós (visszavont) lépésekre okafogyottan kapott addíciós időket vissza kellene tartani. Ezt a bonyolult oda-vissza számítást azonban van mód praktikusán leegyszerűsíteni. (Lásd: **FÜGGELÉK**)

a) Megállítja az órákat (**STOP**, **PAUSE**, **Q** stb gomb) feljegyzni annak csillagászati időpontját és a **display** -n mutatott értékeket: időt (másodperc pontossággal) a lépésszámot és a táblaállást.

b) Kiszámítja a korrekciós (visszaállítandó) gondolkodási időket mindkét játékosra vonatkozóan:

$$\text{* egy lépés átlagideje} = \frac{\text{összes elhasznált alap idő} + \text{összes bonusz idő}}{\text{összes megtett lépés}} = T_{\text{átlagidő}}$$

$$\text{* korrekciós idő} = (T_{\text{átlagidő}} \times \text{korrekciós lépések száma}) - \text{korrekció lépések bonusz ideje} =$$

c) Belép a szerkesztés menübe: - mindkét játékos korrekciós gondolkodási idejét visszaadja,
- mindkét játékos korrekciós lépésszámát visszaveszi.

(A technikai végrehajtásra lásd: az egyes készüléktípusok részletes kezelési segédletei:

„IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS – KORREKCIÓ” alcímű pont.)

d) Újraindítja ugyanazt az óra-felet, amelyet megállított. (**START / STOP** vagy **váltógomb**)

C/ IDŐTÚLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ:

A versenyzők órakezelési hibáiból (pl illetéktelen „visszafelelésből”/+/ , vagy figyelmetlen „melléütésből”/-/) adódóan előfordulhatnak a lépésszámlálással, s így **az időtúllépés**

kijelzésével kapcsolatos anomáliák, vitás esetek. Ekkor a versenybíró – az órák adatai (idők és lépésszámok) valamint a táblaállás feljegyzése után a két fél nyilatkozata, a játszalapok ellenőrzése, vagy egy másik táblán végrehajtott játszma-rekonstrukció alapján tisztázza a helyzetet, megállapítja az időtúllépés tényét, vagy annak hiányát.

A játszma folytatásának elrendelése előtt a versenybíró:

a) Megállítja az órákat (**STOP**, **PAUSE**, **Q** stb gomb) feljegyzni annak csillagászati időpontját és a **display** -n mutatott értékeket időt (másodperc pontossággal) lépésszámot és a táblaállást.

b) Belép a szerkesztés menübe: *beállítja a következő játékperiódusra járó alap-időket és 40 feletti lépésszámokat, s elrendeli a játszma folytatását.*

c) Újraindítja ugyanazt az óra-felet, amelyet megállított. (**START / STOP** vagy **váltógomb**)

(A technikai végrehajtásra lásd: az egyes készüléktípusok részletes kezelési segédletei:

IDŐTÚLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ” alcímű pontok).

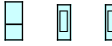
D/ ÜZEMZAVAR UTÁNI ÓRACSERE:

Szükségessé válását lásd: **2. cím** (3. oldal)

Számításait lásd: **FÜGGELÉK**

Technikai végrehajtását lásd: „IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS – KORREKCIÓ”

4. A JÁTÉKPERIÓDUS VÁLTÁSSAL, AZ IDŐTÚLLÉPÉS JELZÉSEL KAPCSOLATOS SAJÁTOSSÁGOK

- A **Saitek II és III.**, valamint a **Silver** készülékek az **I. játékerőidő** idejének az egyik órán való leteltekor (nem a 40. lépés teljesítéséhez kötve) adják meg a **II. periódusra** biztosított gondolkodási alap-időt mindkét órára (a másik órán a megtakarított időhöz hozzáadva).
- A többi órátípusok (**DGT XL, DGT 2010, DGT₂₀₀₀, MEREX⁵⁰⁰ Reloj,**) a **40. lépés teljesítése után** azonnal megadják (személyenként) a **II. időperiódusra** járó gondolkodási alap-időt (hozzáadva az első fázisban megtakarított gondolkodási időkhöz). Ez segítség (súgás) a versenyzőknek, de a bonusz idő játékrendben (ahol a játszmaírás a parti végéig kötelező) ennek jelentősége csökken.
- Az egyes készülék típusok eltérő módon jelzik az **időtúllépést** (és a kötelező lépésszám hiányát). Vannak készülékek (pl. a **DGT** családban), amelyek egyértelmű – **0.00** jellel, s vannak, amelyek egyéb (pulzáló) szimbólumokkal (pl: ) vagy a **display** totál pulzálásával is jelzik, hogy melyik óra-fél „esett le” előbb. Ez után időt mérnek, de a kezelést blokkolják. Mások ezeket nem teszik, (pl a **Saitek III.** csak a parti legvégén ad piros fényjelzést) így súlyos, kettős időzavarban előfordulhat, hogy - figyelmetlenség esetén – végül a másik fél gondolkodási ideje is letelik (mindkét zászló leesik).

Ezért az időtúllépés megállapításában a versenybíró szerepe és felelőssége nem csökkent!

Az órák indulási helyzete és ellenőrzési módjának sajátosságai:

Az órák indulási adatai helyességének ellenőrzése a versenybírók és a rendezők részére kötelesség, de a csapatvezetők és a versenyzők részére is ajánlatos. (**MSSZ Versenyszabályzata 20.§** utolsó bekezdés.) Ez az egyes típusoknál az alábbi módon történhet:

- A **Saitek II** órán a kiválasztott rezsím ellenőrzésére az alaplapon található kétállású kapcsoló **MODIFY** helyzetbe állítását követően a homloklap **NEXT//MOVE** gombja ismételt megnyomogatásával lehet az egyes időperiódusokra beállított értékeket ellenőrizni.
- A **hagyományos** csapatbajnoki mérkőzésre választott **Tournament 1** rezsím esetén:

alaphelyzet:	I. periódus	2:00 (gond. idő)	40 (kötelező lépés)
1. nyomás:	II. periódus	01:00 (gond. idő)	ALL (összes lépés)
2. nyomás:	alaphelyzet:	02:00 (gond. idő)	40 (kötelező lépés)
- A **bonusz idő** (addíciós) csapatbajnoki mérkőzésre választott **Tournament 4** rezsím esetén:

alaphelyzet:	I. periódus:	1:40 (alapidő)	40 (kötelező lépés)
1. nyomás:	I. periódus:	01:40 (alapidő)	0.30 (bonusz)
2. nyomás:	II. periódus:	00:30 (alapidő)	00 (kötelező lépés)
3. nyomás:	II. periódus:	00:30 (alapidő)	0.30 (bonusz)
4. nyomás:	III. periódus:	00:00	ALL (összes lépés)
5. nyomás:	III. periódus:	00:00	0.30 (bonusz)
6. nyomás:	alaphelyzet:	01:40 (alapidő)	40 (kötelező lépés)

Ennek elmulasztása esetén rejtve maradnának például az alábbi típus-hiba lehetőségek:

- A **II. időperiódusra** az alapidő nem került átállításra **00:50-ről 00:30-ra** és ez csak a periódus váltáskor derülne ki. (Ekkor kötelező a + (20-20) percek visszavonni (és ezt mindkét órán beállítani), de zavaró és problémás.)
- A **II. időperiódusra** nem csak a kötelező lépésszám (20), hanem az alapidő (00:50) is **0** –ra lett beállítva, ezért az óra az I. periódus végén leáll. (Zavar, új programozás és nagy szégyen.)
- A **Saitek III.** órán a versenyparti játékfázisai adatainak ellenőrzését szintén a **MODIFY** bekapcsolásával kell kezdeni, majd a **4 utas navigációs gomb** jobb irányba mozgatásával kell az egyes játékerőidőkre beállított értékeket (a bonusz időt minden periódusra!) lekérdezni,

végül a **LOCK** bekapcsolásával lezárni. A kiegyenlített állásba helyezett váltógombok sötét oldali lenyomásával lehet a játszmát elindítani.

- A **DGT₂₀₀₀**, a **DGT 2010** és a **MEREX⁵⁰⁰** típusú órák induló adatainak ellenőrzése bonyolultabb: a készülék **be-** (üzemi állapotból **ki-be**) -kapcsolása (**alsó gomb**) után be kell állítani és el kell fogadni a **25** rezsimet (**+1**, **OK** gombok). A **START / STOP** kezelő gomb 3-4 másodperces folyamatos nyomására a bal kijelzőn megjelenik az első játékperiódus alapideje: **2:00** ill. **1:40** és az első szám pulzál. Ezt követően az **OK** kezelő gomb sorozatos (vagy folyamatos) lenyom(ogat)ásával ellenőrizhető minden játékperiódusba betáplált valamennyi részadat, melynek végén a kijelző visszaáll az induló helyzetre: **2:00** illetve **1:40** értéket mutat. Ez a helyzet biztosítja a játszma kezdését. Ekkor **Világos** oldalán az óra váltókarját felső helyzetbe kell állítani, és a **START / STOP** kezelő gomb megnyomásával kell az óráját elindítani.
- A **DGT XL** típusú óra ellenőrzését is **be-** (illetve **ki-be**) -kapcsolással kell kezdeni. A **00/Fischer** rezsime elfogadása  után be kell lépni a programozás menübe ( gomb 3-4 sec), majd a **DGT₂₀₀₀** típusnál leírt módon lehet minden periódus adatait ellenőrizni. A felső váltókar megfelelő helyzetbe állítása után a **Q** (**START / STOP**) gombbal indítható világos órája.
- A **Reloj** típusú óra alaphelyzetben az első időperiódusra állított gondolkodási időt (2:00 vagy 1:40) mutatja mindkét kijelzőn. A beállított adatok helyességét nincs mód kontrollálni, egyszerűen el kell fogadni, hogy a **24**-es rezsimben sem a készülék, sem a kezelője nem tévedett. A világossal kezdő versenyző váltógombja álljon felső helyzetben. A **START/PAUSE** gomb megnyomásával indul el **Világos** órája.

5. GYAKORLATI TAPASZTALATOK A MEGFELELŐ ÓRATÍPUS VÁSÁRLÁSÁHOZ

A beszerzés előtt álló csapatvezetők figyelmébe ajánljuk az alábbiakat:

★ A **Saitek II.** típus a legszélesebb körben elterjedt, mert beszerzése hosszú ideig a legkönnyebb volt. Működése egyszerű szolgáltatásai sokoldalúak (pl. a **NEXT // MOVE** gomb: az egyes játékperiódusok induló adatai, ill. a lépésszám parti közbeni ellenőrzése). A **gyárilag beprogramozott hagyományos időmérésű** verseny-partik változtatás nélkül, a **bonusz idős verseny-partik** programja kis változtatással alkalmazható. A manuálisan szerkesztett program egy memória helyre **tárolható** és szükség esetén lehívható. Az óra **24 darab** (a legtöbb) gyárilag beprogramozott üzemmódot tartalmaz. A kötelező (40) lépés teljesítését nem jelzi, csak az egyik óra idejének leteltével lép át a II. játék periódusba. Az óra **meghibásodási gyakorisága** elenyésző, üzemideje az előírt tartós elemek alkalmazásával több hónap is lehet.

★ A **Saitek III.** a család továbbfejlesztett változata, mely – túl a Saitek II. által biztosított előnyökön - lehetőségeket nyújt az egyes játék-periódusokra eltérő bonusz idők betáplálására is.

A készülék kezelése és programozása lényegesen egyszerűbb, kényelmesebb:

- a működés megszakítása és az újraindítása ugyanazzal a **PAUSE** gombbal történik, ez kivédi a véletlen átváltásokkal járó hamis lépésszám bevitelt,
- a szerkesztésbe belépés és kilépés ugyanazzal az **EDIT** gombbal történik, ez lehetővé teszi, hogy az utolsó szükséges adatmódosítás után azonnal kiléphess a szerkesztésből,
- a programozáskor a helyi érték kiválasztási és adatmódosítási léptetés is ugyanazzal a 4 utas navigációs gombbal **4 WAY CONTROL PAD** jobbra-balra és .le-fel  és  tetszés szerint történhet, nincs kötelező körbejárás minden programozási adat-elvétel esetén,
- a készülék mérete és váltógombjai is felhasználó barátok lettek.
- a kezelőgombok zöld fényjelzése lehetővé teszi a versenybíró részére, hogy távolról is kontrollálhassa az órák működését, a piros fény pedig a parti végének észlelését.

- a készülék **3 memória** tárhellyel (**FA, FB, FC**) rendelkezik a felhasználó által betáplált / módosított **user** programok számára.

★ A **DGT₂₀₀₀** típusú készülékben beprogramozott adatok az általunk használt **25**-ös rezsimben részlegesen memorizáltak. Ezért az óra **rövid idejű** (1-2 órás) **kikapcsolását** követő üzembe helyezése után a bal oldali kijelzőn újból megjelenik a használt rezsim pulzáló kódszáma **25** amelyet az **OK** gomb lenyomásával elfogadva a **display**-n megjelennek a kikapcsolás előtti beállított program induló értékei. Ezzel a programozás akár kész is lehet. Az óra **tartós** pl.: több hetes **kikapcsolását** követő újabb bekapcsolás után a bal kijelzőn a pulzáló **1** rezsimet ajánlja fel. A mutatott értéket a **+1**-es gombbal **25**-re növeljük, majd ezen üzemmódot az **OK** lenyomásával elfogadjuk. A kijelzőkön ekkor mégis megjelennek az utolsó alkalommal beállított adatok, tehát az óra készen áll a régebben betáplált üzemmód szerinti versenyjátszma újbóli kiszolgálására (ha időközben más beavatkozás, más rezsim használat, program módosítás nem történt).

★ A **DGT „Top...”** típus technikai jellemzői és ellenőrzésének mozzanatai az előzővel egyezők, azokon túl nagy előnye, hogy internetes közvetítésekhez is alkalmazható.

★ A **MEREX⁵⁰⁰** típusú készülék kezelése mindenben megegyezik a **DGT₂₀₀₀** -el.

★ A **DGT 2010** készülék a **DGT₂₀₀₀** alaptípus továbbfejlesztett változata: ugyanazokat a rezsimeket és menüket tudja, mint az előző. Előnyére válik, hogy a programozás / korrekció során (menün belül) az **+/-** irányban is lehet adatokat változtatni.

★ A **DGT XL** óra előnyös tulajdonsága a kényelmes programozási lehetőség (**+ / -** irányban is lehet léptetni és adatokat változtatni). Egyedi képessége, hogy valamennyi időperiódusra külön-külön (akár különböző nagyságú) addíció (bonusz idő) is beállítható rajta. Ez lehetőséget nyújt a szuper nagymesterek páros mérkőzéseinek alkalmazott játékind megkiszolgálására is (pl. két periódusban hagyományos időméréssel /kötelező lépésszámmal/, a harmadikban bonusz idővel). Ezen típus a **00/Fischer** programozással betáplált értékeket (**ki**-bekapcsolás után is) hosszú időre, részlegesen memorizálja.

★ A **Reloj** típus memória hiány miatt gyárilag betáplált rezsimekkel nem rendelkezik, a manuális programot sem tárolja ezért minden játszma előtt a teljes programozási procedúrát végre kell rajta hajtani. Manuális programozással minden játékindre beállítható, valamennyi FIDE versenyhez alkalmazható. Beszerzési ára kedvező, strapabírása mérsékelt, meghibásodási gyakorisága számottevő.

★ A **Silver** típus leginkább az egyfázisú és kötelező lépésszám nélküli játékindben jól használható. A hagyományos és a bonusz-idős verseny partikban való alkalmazhatóságát nagy mértékben rontja, hogy menet közbeni idő és lépésszám korrekciót nem tesz lehetővé, azt csak (időigényes és zavaró) új programozással lehet megoldani. Programozása viszonylag egyszerű, könnyíti a **display**-ek közötti oda-vissza átváltási lehetőség. Az utoljára betáplált felhasználói programot **user** automatikusan elmenti a memóriájába. Néhány egyedi kiegészítő szolgáltatással is rendelkezik (pl. tudja mérni a késve érkező játékos várakozási idejét)

Ezen **elméleti-módszertani útmutatóval** egyidejűleg ismét közreadjuk az általunk megismert **készüléktípusok** felújított (kiegészített és a szükséges mértékben átdolgozott) **részletes kezelési segédleteit** (és két új típus segédletét), valamint a **digitális sakkórak összehasonlító tablóját**, A kezelési segédleteken és a tablón bemutatjuk az adott típus által nyújtott szolgáltatásokat, a kezelő szerveket, a rendeltetésüknek való megfelelésüket, illetve annak elérési útját, módját, a

kezelési fogásokat és sajátosságokat, ezzel is elősegítve a legszimpatikusabb típus kiválasztását a tervezett beszerzéskor, és a birtokba vett készülék kezelésének elsajátítását, begyakorlását.

A kezelési segédletekben (terjedelmi és célszerűségi okokból) csak a 4 legfontosabb és közérdeklődésre számot tartó programmal foglalkoztunk:

- A** A hagyományos időmérésű verseny-partik játérendjének programozása.
- B** A bonusz idős (addíciós) verseny-partik játérendjének programozása.
- C** A villám, rapid és egyedi rövidített idejű (kötelező lépésszám nélküli) játérendek.
- D** Az MSSZ által rendezett ifjúsági bonusz idős verseny-partik játérendje.

Az egyéb, pl. a Bronstein, a homokóra, a különböző bonusz idős, vagy késleltetett, stb. játérendeket itt nem tárgyaljuk, mivel ezek a versenygyakorlatban nem elterjedtek

A kezelésnél felsoroljuk az elvégzendő feladatok listáját **protokoll** a kezelő szervekkel végzendő műveleteket **operáció** a kijelzőn **display** -n megjelenő és az elérendő szám-, betű- jel kombinációt **demonstráció** és a szükséges megjegyzéseket **legenda** .

A demonstrációban a **display** általában egy (négyféle színárnyalatú) zárt mező (ablak), amelyben különféle számkombinációk kerülnek kijelzésre. Kivétel az az eset, amikor azt akarjuk demonstrálni, hogy a kezelő beavatkozására valamilyen kép megjelent a **display**-n, amiből nekünk a jelzett operációval egy másik számkombinációt kell létrehoznunk. Ilyenkor a kiindulási- és az elérendő kép egymás alatt helyezkedik el, s közöttük csak szaggatott vonal húzódik, ily módon is demonstrálva a köztük lévő átmenetet.

- * Világos színárnyalattal jelöltük az aktív **display**-ket, amelyek figyelmet érdemelnek, mert rajtuk folyik az operáció, vagy valami új képet jelenítenek meg.
- * Sötétebb színárnyalattal jelöltük a passzív **display**-ket, amelyek hordoznak ugyan képet, de az pillanatnyilag érdektelen számunkra.
- * Egészen sötét színárnyalattal jelöltük a „néma,” kikapcsolt **display**-ket.
- * Teljesen világos színárnyalattal jelöltük azt a **display**-t, amelyiken egyáltalán nincs kép.

Az algoritmusokban foglalt lépések szerintünk alkalmassá teszik a kezelési útmutatókat, hogy a **kezdő órakezelő** megismerje, s az utasításokat követve végrehajtsa, begyakorolja a kezelést: a programozást és a szükségessé váló korrekciókat; a **haladó órakezelő** pedig gyorsan felidézze, memorizálja és végrehajtsa azt a mozzanatot, amelyikben elbizonytalanodott, vagy elakadt.

A digitális sakkórak további alkalmazása során összegyűjtött tapasztalatok elemzése, illetve újabb (korszerűbb) típusok megjelenése szükségessé teheti a kiadvány egyes elemei további felülvizsgálatát, rendszeres tartalmi és módszertani kiegészítését, vagy átdolgozását.

A kiadvány korszerűsítését, naprakésszé tételét évente tervezzük, s szükség szerint végezzük.

A szerző és a lektor továbbra is szívesen veszi, és várja, hogy az útmutatókat tanulmányozó és segítséget váró érdeklődők előre egyeztetett időpontban és helyszínen, egyénileg vagy csoportosan, személyesen vagy telefonon, levélben vagy e-mail-en konzultatív kérdéseikkel, észrevételeikkel megkeressék őket.

A tanulmányozáshoz és a gyakorlati hasznosításhoz sok sikert kíván a szerző és a lektor.

Budapest, 2005. november, 2006. október, 2009. február

Dr. Nagy Sándor
szerző, szerkesztő

Fazekas György
szaklektor

II.

FÜGGELÉK

1. SZÁMVETÉSEK AZ IDŐ // LÉPÉSSZÁM KORREKCIÓKRA**A/ HAGYOMÁNYOS IDŐMÉRÉSŰ VERSENYPARTIK ESETÉBEN**

A 12. lépésben kiderül, hogy a 8. lépésben szabálytalanság történt.
4 lépést vissza kell állítani.

VILÁGOS óra állása: 1: 30	LÉPÉSEK	SÖTÉT óra állása: 1:10
$2:00 - 1:30 = 30' = 1\ 800''$	Elhasznált összes idők	$2:00 - 1:10 = 50' = 3\ 000''$
$1\ 800'' / 12 = 150'' = 2' 30''$	T átlagidők	$3\ 000'' / 12 = 250'' = 4' 10''$
$4 \times 150'' = 600'' = 10'$	Korrektációs idők	$4 \times 250'' = 1\ 000'' = 16,6' = 16' 36''$
$1:30 + 10' = 1:40$	Korrigált óraállások	$1:10 + 16' 36'' = 1: 26^{36''}$
$12 - 4 = 8$	Korrigált lépésszámok	$12 - 4 = 8$

B/ ADDÍCIÓS (BONUSZ IDŐ HOZZÁADÁSOS) VERSENYPARTIK ESETÉBEN

A 18. lépésben kiderül, hogy a 12. lépésben szabálytalanság történt.
6 lépést vissza kell állítani.

Szabályos számítással:	LÉPÉSEK	Egyszerűsített számítással:
VILÁGOS óra állása: 1:10	HELYZETELEMZÉS	VILÁGOS óra állása: 1:10
$1:40 - 1:10 = 30'$	Az elhasznált össz idő <u>látszólag</u>	$1:40 - 1:10 = 30'$
$30' + (18 \times 30'') = 30' + 9' = 39'$	Az elhasznált össz. idő <u>tényleges</u>	
$1:10 + 39' = 1: 49$	<u>Látszólagos óra indulás(mint ha)</u>	
$39' / 18 = 2340'' / 18 = 130''$	T átlagidő	$30'/18 = 1800''/18 = 100''$
	OPERÁCIÓ	
$18 - 6 = - 12$	Visszavenni 6 lépést	$18 - 6 = - 12$
$6 \times 130'' = 780'' = + 13'$	Odaadni 6 lépés idejét	
$6 \times 30'' = 180'' = - 3'$	Visszatartani 6 lépés bonuszát	
$6 \times 100'' = 600'' = + 10'$	<u>Odaadni tehát 6 lépés alapidejét</u>	$6 \times 100'' = 600'' = + 10'$
$39' - 10' = 29'$	Számított korrektációs idő tehát	$30' - 10' = 20'$
$1: 49 - 0:29 = 1: 20$	Korrigált óraállás tehát	$1: 40 - 0:20 = 1: 20$

<i>Szabályos számítással:</i>	<i>LÉPÉSEK</i>	<i>Egyszerűsített számítással:</i>
SÖTÉT óra állása: 1:15	HELYZETELEMZÉS	SÖTÉT óra állása: 1:15
1:40 – 1:15 = 25'	Az elhasznált össz idő <u>látszólag</u>	1:40 – 1:15 = 25'
25' + (18 x 30'') = 25' + 9' = 34'	Az elhasznált össz. idő <u>tényleges</u>	
1:15 + 34' = 1: 49	<u>Látszólagos óra indulás(mint ha)</u>	
34' / 18 = 2040'' / 18 = 113,3''	T átlagidő	25'/18 = 1800''/18 = 83,3''
	OPERÁCIÓ	
18 – 6 = - 12	<u>Visszavenni 6 lépést</u>	18 – 6 = - 12
6 x 113,3'' = 680'' = + 11' 20''	Odaadni 6 lépés idejét	
6 x 30'' = 180'' = - 3'	Visszatartani 6 lépés bonuszt	
6 x 83,3'' = 500'' = + 8' 20''	<u>Odaadni tehát 6 lépés alapidejét</u>	6 x 83,3'' = 500'' = + 8' 20''
2040'' – 500'' = 1540'' = 25' 40''	Számított korrekciós idő tehát	30' – 10' = 16' 40''
1: 49 – 0:25 ^{40''} = 1: 23 ^{20''}	<u>Korrigált óraállás tehát</u>	1: 40 – 0:20 = 1: 23 ^{20''}

MEGJEGYZÉS: Az *egyszerűsített* (a bonusz idők oda-vissza adásától eltekintő) *számítással ugyanazt a végeredményt kapjuk, mint a szabályos, precízen levezetett számítással.*

2. SZÁMVETÉSEK ÜZEMZAVAR UTÁNI CSERE ÓRA BEÁLLÍTÁSÁRA

A/ HAGYOMÁNYOS IDŐMÉRÉSŰ VERSENYPARTIK ESETÉBEN

I. játékperiódus: 2 óra / 40 lépés

II. játékperiódus: 1 óra / összes lépés

a) Az I. játékperiódusban bekövetkező üzemzavar esetén a hiba csillagászati időpontjának feljegyzéséből (valamint a játszma kezdésének csillagászati idejéből) viszonylag egyszerűen megállapítható az első időszakra megmaradó összjátékidő, míg a lépésszámok alapját a két versenyző játszmalapja szolgáltatja.

Például a 10⁰⁰-kor kezdődő játszma 27. lépését követően, 13¹³-kor az óra meghibásodása után az órák beállításának rendje:

- Meg kell állapítani az összes eltelt gondolkodási időt: ez esetben 13¹³ – 10⁰⁰ = **3:13**
- Meg kell határozni az első időperiódus végéig hátralévő összes játékidőt: ez esetben 4:00 – 3:13 = 0:47 = **47 perc.**
- Meg kell felelni az első időperiódus végéig hátralévő összes játékidőt: ez esetben 47 : 2 = **23 perc és 30 másodperc.**
- Be kell állítani a tartalék óra mindkét felén az I. időperiódusra a kiszámított gondolkodási időket (0:23...23.30), valamint a 27 lépésszámot, majd a II. periódusra az előírt értékeket: a gondolkodási időt és a kötelező lépésszámot (ha van).
- Meg kell indítani a lépésre következő versenyző óráját, s folytatni kell a játszmát.

b) A II. időperiódusban bekövetkező üzemzavar esetén a korrekció lényegesen egyszerűbb. Az I. időperiódus kijelzett időértékei helyére be kell táplálni a II. időperiódusból még megmaradt gondolkodási időket; a többi időperiódusokra vonatkozó valamennyi értéket pedig törölni kell („0”-ra kell állítani)!

Például a 10⁰⁰-kor kezdett játszmában 14¹⁰-kor bekövetkező órahiba esetén a teendők rendje a következő:

- Meg kell állapítani a visszamaradó gondolkodási időt: $16^{00} - 14^{10} = 1:50 = \mathbf{110}$ perc.
- Be kell állítani a tartalék órán fele-fele arányban a versenyzők gondolkodási idejét: $\mathbf{0:55}$ (0.00) – $\mathbf{0:55}$ (0.00) és a lépésszámlálót „00” értéken kell elfogadni. A többi időperiódusra vonatkozó értékeket törölni kell („0-„ra kell állítani)!
- Meg kell indítani a lépésre következő versenyző óráját, s folytatni kell a játszmát.

B/ ADDÍCIÓS (BONUSZ IDŐ HOZZÁADÁSOS) VERSENYPARTIK ESETÉBEN

*** ELŐZETES KALKULÁCIÓK:**

A hibák korrigálására szolgáló gyakorlati példák ismertetése előtt, szükségesnek látszik az ilyen játékmód gondolkodási időivel (annak lehetséges szakaszolásával) kapcsolatos spekulatív számvetés. A kiinduló bázis az NB -ben alkalmazott versenyrend:

I. játékperiódusra: 40 lépés / (1:40) = 100 perc + 40 x 30 sec addíció;

II. játékperiódusra: összes lépés / (0:30) = 30 perc + n x 30 sec addíció;

a továbbiakra: 00 lépés / 0:00 (0.00) játékidő + 0 x 30 sec „virtuális” addíciós (bonusz) idő volt.

A fenti versenyrendben a következő paraméterek kalkulálhatóak a lehető legreálisabb korrekció végrehajtásához:

az I. játékperiódus végére a **40 lépésre kapott 1:40 = 100 perc** gondolkodási idő 2:00-ra = **= 120 percre növekszik:** (40 lépés x 30sec = 1200sec = 20 perc)

a II. játékperiódusban az összes lépésre kapott 0:30 = **30 perc** gondolkodási idő a **60. lépésig 0:40-re = 40 percre növekszik:** (20 lépés x 30sec = 600sec = 10 perc)

a **80. lépésig 50 percre** (20 lépésre kapott újabb 10 perc bonusz idővel)

a **100. lépésig 60 percre bővül** (...stb.).

Így valószínűsíthető tehát, hogy:

- a 40. lépés a 4 órai játékidő vége felé: 14^{00} közelében,
- a 60. lépés 5 óra 20 perc játékidőhöz közeledve: 15^{20} tájékán,
- a 80. lépés 5 óra 40 perc játékidőhöz közeledve: 15^{40} tájékán,
- a 100. lépés a 6 órás játékidő végéhez közeledve: 16^{00} tájékán következhet be.

Míg az első időperiódus játékritmusa nagyobb pontossággal kalkulálható a megtett és jegyzett lépésszámok alapján, addig a második időperiódus spekulatív normatívái csak iránymutató valószínűségként elfogadhatóak, amelyek bekövetkezése nagymértékben függ a lépés sebességtől (az időegység alatt váltott lépések számától) és az így nyert bonusz időktől.

Viszont – tekintettel azon elvi követelményre, hogy egy folyó versenypartit célszerű (az óra hiba ellenére is) további játékkal befejezni - szükségeszerű az órakorrekciót az üzemzavar bekövetkezésének csillagászati időpontjából kiindulva a fenti spekulatív normatívák alkalmazásával végrehajtani.

Amennyiben addíciós játékrendben következik be az órahiba, előrebocsátható, hogy a lépésenkénti 30 sec többletidők levonását kell alkalmazni a 40. (60., 80., 100 stb.) lépésig hátralévő lépésszámok alapján („n” lépés x 30 sec).

*** RÉSZLETES SZÁMVETÉSEK:**

a) Az I. játékperiódusban: például egy 10^{00} -kor kezdődő versenypartiban 12^{20} -kor a 26. lépésnél (játszmalap!) bekövetkező órahiba esetén a versenybíró tevékenysége a következő:

- **Meg kell állapítani** az eltelt játékidőt: $12^{20} - 10^{00} = 2$ óra 20 perc : 2 = **1 óra 10 perc** / versenyzőnként.
- **Ki kell számítani** az időellenőrzésig hátralévő kötelező lépésszámmal tartozó addíciós időket: $40 - 26 = \mathbf{14}$ lépés x 30 sec = 420 sec, vagyis **7 perc** versenyzőnként;
- **Meg kell állapítani** az időellenőrzésig hátralévő kalkulált játékidőt:
 4 óra – 2 óra 20perc = 1 óra 40 perc = 100 perc : 2 = **50 perc** versenyzőnként.

- **Be kell állítani** a tartalék órán **# az I. időperiódusra:**
 - * az időellenőrzésig hátralévő alapidőket: $50 - 7 = 43$ **perc** / versenyző,
 - * az addíciós (bonusz) időket: **30 sec** (0.30) / lépés
 - * a hátralévő kötelező lépésszámot: **14.**
- **# a II. időperiódusra** a 30 perc alapidőt „00” lépésszámmal;
- **# a többi időperiódusra** valamennyi adat helyébe „0” értékeket.
- **Meg kell indítani** a lépésre következő játékos óráját, s folytatni kell a játszmát.

b) A II. játékperiódusban: például egy NB I-es játszma 54. lépésénél (játszmalap alapján!) 15⁰⁴-kor 5 óra 04 perc játékidő után bekövetkező órahiba esetén a versenybíró számvetése és korrekciós tevékenysége a következő lehet:

- az elvi 60. lépés 15²⁰-kor következhetett volna be, ehhez a hátralévő idő: **16 perc**;
- a 60. lépésig kalkulált 6 lépésre a versenyzőnek $6 \times 30 \text{ sec} = 180 \text{ sec} = 3$ **perc addíciós időt** kell kapnia;
- a spekulatív összes játékidőből (5 óra 20 perc) hátralévő 16 percből versenyzőnként elvileg **8-8 perc gondolkodási időt** lehetne biztosítani;
- az adható játékidőkből el kell vonni a kalkulált addíciós időket: így $8 - 3 = 5$ **perc** alapidőt, s lépésenként 30 sec addíciós időt kaphat mindkét játékos;
- az előzőek alapján a versenybíró a tartalék órán az első időperiódus értékeinek felülírásával beállítja az 5-5 perc alapidőt (5.00), a 30 sec (0.30) addíciót és a 00 kötelező lépésszámot.
- a többi időperiódusra programozott adatokat „0” értékekre állítja, s a talált „0” értékeket pedig elfogadja.
- a lépésre következő versenyző órájának megindításával egyidejűleg **elrendeli a játszma folytatását.**

c) A II. játékperiódus végén, „kettős időzavar” esetén sajátos helyzet alakulhat ki, amikor már csak néhány perc (vagy) másodperc van hátra a játszmából, s még viszonylag sok (6-10) lépést kell megtenni a következő spekulatív határértékig (a 60., 80. stb. lépésig). Például: amikor 15¹⁵-kor, 5 óra 15 percnyi játékidő leteltével, az 52. lépést követően „némul el” az óra. Ez esetben a versenybíró számvetése sajátos, a korrekciós tevékenysége egyedi lesz, a következők szerint:

- az elvi 60. lépésig hátralévő játékidő 5 perc (versenyzőnként: $5:2 = 2,5$ **perc**);
- az elvi 60. lépésig megteendő **8 lépés** / versenyzőnként;
- az addíciós idő $8 \times 30 \text{ sec} = 240 \text{ sec} = 4$ **perc**, versenyzőnként;

Ilyen esetben az előző két példa során végzett korrekciós tevékenység analóg módon nem alkalmazható, hiszen a versenyzőnként 2,5 perc gondolkodási időből kellene 4 perc addíciós időt levonni, ami „-1,5 perc alapidő értéket adna. Erre az esetre a FIDE sakkjáték szabályzat 9.5(b) alpont elvi előírása („... egy percnél kevesebb ideje van, akkor az ... nem csökkenthető.”) alkalmazandó. Versenyzőnként 1-1 perc alapidő és a 30 sec. addíció állításával - az előző példa többi korrekciós tevékenységének végrehajtásával - kell elrendelni a játszma folytatását.

Budapest, 2005. november, 2006. október, 2009. február

Dr. Nagy Sándor
szerző, szerkesztő

Fazekas György
szaklektor