

# DGT XL

## DGT XL

Manual em Português



Manual do usuário



Traduzido por  
Celso L.R. Cruz  
Loja Xadrez Popular  
<http://loja.xadrezpopular.com.br>



Fig. 1

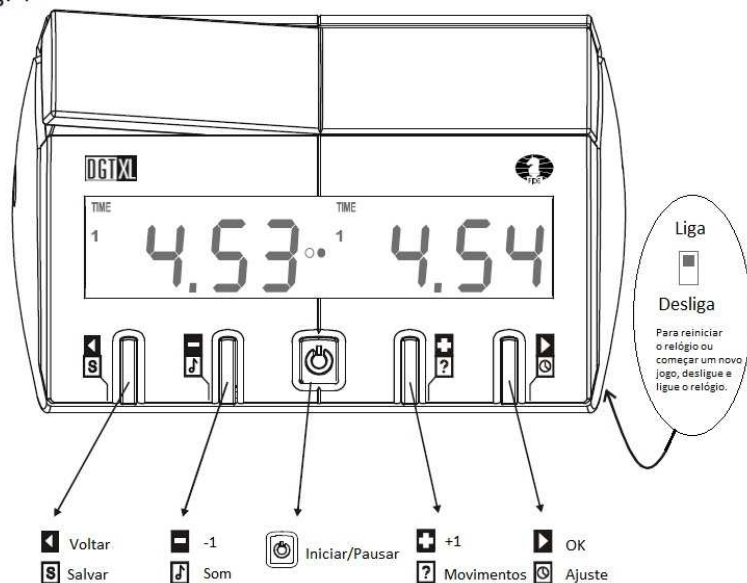
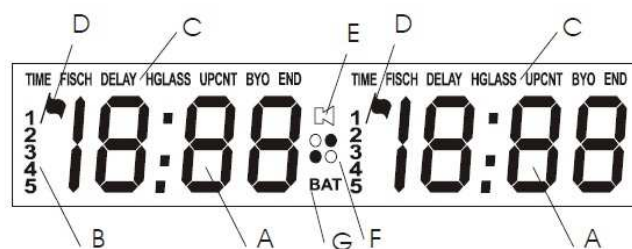


Fig. 2



**DGTXL**  
DIGITAL EXCELLENCE

Version 1.10

Copyright © 2003 - 2009 DGT BV Enschede, The Netherlands

## Manual do usuário

### I - Introdução: Métodos de tempo

- 1) Tempo (opções de 1 até 5)
- 2) 1 Período + Morte Súbita (opções 6 e 7)
- 3) 2 Períodos + Morte Súbita (opção 8)
- 4) 3 Períodos + Morte Súbita (opção 9)
- 5) Bônus Fischer – Ping, Rápidas e Pensado (opções 10, 11 e 12)
- 6) Bônus Fischer – Torneio (opção 13)
- 7) Delay Bronstein – Ping, Rápidas e Pensado (opções 14, 15 e 16)
- 8) 2 Períodos + Bônus Fischer (opções 17 e 18)
- 9) GO usando método Byo-yomi Canadense (opções 19 e 20)
- 10) Scrabble® + Contagem crescente de tempo (opção 21)
- 11) Ampulheta (opção 22)
- 12) Xadrez com Internet (opção 23)

### II - Operação

- 1) Pilhas
- 2) Ligando o DGT XL
- 3) Escolhendo uma opção de modo
- 4) Ativando uma opção de modo
- 5) Alarme
- 6) Iniciando um jogo
- 7) Indicação de cor
- 8) Pausando o relógio
- 9) Contador de movimento, Verificando a opção, Condição das pilhas
- 10) Ajuste do tempo
- 11) Mensagens no Display

### III - Configurações manuais: Opção 00

- 1) Ativando uma configuração pessoal
- 2) Configurações manuais
- 3) Um exemplo simples
- 4) Um exemplo complexo
- 5) Anexo: Legenda sobre os métodos de controle de tempo

**DGTXL**  
DIGITAL EXCELLENCE



Este produto da DGT Projects está em conformidade com os regulamentos para a compatibilidade eletromagnética EMC 89/336/CEE

# Manual do usuário

## I - Introdução: Métodos de tempo

Tempo é um aspecto interessante de muitos esportes. Isto é certamente verdadeiro em jogos como xadrez, go, draughts, shogi e Scrabble<sup>®</sup>. A habilidade dos jogadores é determinada não apenas pelas decisões, mas pela rapidez com que as elas são tomadas. Quanto mais um esporte é visto como uma competição, mais importante se torna controlar o tempo que um jogador tem para executar uma ação. Isto deve ser realizado de uma forma próxima e de acordo com as características típicas da competição e do esporte que é praticado.

O DGT XL oferece 11 diferentes métodos para o controle de tempo de jogo entre dois jogadores. Os tempos que são mais comumente usados estão pré-programados no relógio como opções de 1 a 22. Também é possível combinar diferentes métodos definindo manualmente suas próprias preferências pessoais (usando a opção 00).

Embora existam vários métodos bem conhecidos, outros podem ser menos familiares para você. Vários desses métodos têm sido utilizados por um longo tempo, outros são resultado das possibilidades agora oferecidas pela eletrônica moderna.

Cada método tem seu próprio charme e tem uma influência sobre a maneira em que um esporte é jogado.

O Ping tradicional de 5 minutos é diferente do Ping de 3 minutos utilizando "Bronstein" ou "Fischer", onde cada movimento acrescenta 3 segundos ao tempo, embora o tempo total para pensar no jogo seja praticamente o mesmo. Nós recomendamos aos jogadores experimentar os vários métodos que o DGT XL oferece. Isso pode adicionar uma dimensão extra para ao seu esporte favorito.

### 1) Tempo (opções de 1 a 5)

Esta é a maneira mais simples de controlar o tempo. Para cada jogador é dado um período para ser utilizado na execução dos movimentos.

### 2) 1 Período + Morte Súbita (opções de 6 e 7)

O primeiro período é utilizado para reproduzir um número pré-determinado de movimentos. O segundo período (Morte Súbita), é usado para terminar o jogo. Este modo pode ser usado como uma alternativa para o tradicional "Rápida e Ping", com um começo tranquilo.

### 3) 2 Períodos + Morte Súbita (opção 8)

Para um jogo menos frenético, é possível jogar um jogo com dois períodos antes da Morte Súbita.

### 4) 3 PERÍODOS Morte Súbita (opção 9)

Um final tranquilo para o jogo também tem suas vantagens. O relógio simples e tradicional dá aos jogadores períodos repetidos de uma hora em que necessitam completar um número pré-determinado de movimentos.

Por mais de 50 anos, era um padrão em xadrez, para jogar um jogo sério, usar dois períodos separados por um intervalo. Isto tinha duas desvantagens:

- Os jogos nem sempre podiam ser decididos após dois períodos.
- A partir de 1990, a força crescente de computadores e bancos de dados sobre finais de xadrez, fez com que alguns considerassem uma vantagem injusta poder analisar o jogo suspenso.



Várias propostas foram feitas para maneiras de terminar os jogos em uma única sessão sem ter que recorrer ao método de Morte Súbita, pois este método pode influenciar o resultado final do jogo de uma forma que pode ser insatisfatória para os jogadores.

Métodos o Delay Bronstein e o Bônus Fischer forneceram uma solução, dando aos jogadores uma quantidade pré-determinada de tempo extra na execução de um lance.

Após a introdução do Relógio Digital para controle de tempo em 1994, a aplicação dos métodos acima referidos passaram a ser um tema importante nas discussões no mundo do xadrez. Os resultados dessas discussões foram traduzidos com sucesso para o novo DGT XL.

### 5) Bônus Fischer – Ping, Rápidas e Pensado (opções 10, 11 e 12)

Neste modo, aplica-se o Bônus Fischer a partir do primeiro movimento, permitindo que um jogador ganhar tempo extra, além do período normal, pois cada movimento completado é acrescentado um bônus. Ao completar movimento em um tempo mais curto do que o tempo extra, um jogador pode, na verdade, aumentar o seu tempo disponível para usar nos movimentos subsequentes.

Nota: O DGT XL mostra, se a alavanca estiver posicionada corretamente no início do jogo, qual o jogador que está jogando brancas e qual jogador está de negras. Os ícones  e  no display (Fig. 2 F) mostram isso claramente. Isto tem consequências para definir o jogador que excedeu primeiro o tempo disponível. Se o jogador de negras é o primeiro a ultrapassar o tempo previsto para o primeiro período, então o jogador de brancas recebe um bônus duplo. O correto uso da alavanca também é importante nas opções Bônus Fischer comum e Bônus Fischer Torneio.

### 6) Bônus Fischer Torneio (opção 13)

O método Fischer Torneio é o mais complexo modo de controle de tempo regulamentado. Além do tempo extra adicional por jogada, o jogador também recebe um tempo adicional após um número pré-determinado de movimentos ter sido concluído.

*Nesta opção é mostrado no display um contador de movimentos. Ele conta o número de lances executados (isto é: a soma total dos movimentos jogado por brancas e negras). Se o DGT XL for utilizado corretamente, o acréscimo de tempo ao tempo principal ocorre apenas no momento apropriado.*

### 7) Delay Bronstein – Ping Rápidas e Pensado (Opções de 14, 15 e 16)

A mais antiga proposta do mundo do xadrez de uma solução para o problema do tempo pensamento limitado veio do GM David Bronstein.

Seu método se aplica a partir do primeiro movimento. O tempo de pensamento principal somente começa a decrementar após um tempo de retardo (delay).

Antes do tempo pensando principal ser decrementado, o jogador tem uma quantidade fixa de tempo para executar uma jogada. Não é possível aumentar o tempo principal se o jogador jogar mais rápido que o tempo adicional como ocorre no modo Bônus Fischer FIDE. O tempo principal não se altera pois o Delay serve somente para retardar o início do decremento. Se o jogador jogar antes do término do Delay, ele não perde tempo mas também não ganha.

### 8) 2 Períodos + Bônus Fischer (opções 17 e 18)

Este método também se aplica a partir do primeiro movimento. Iniciando o jogo de uma forma tradicional, o jogador tem que completar um número pré-determinado de movimentos dentro de um período fixo de tempo.

O último período é jogado usando o Bônus Fischer, que ajuda a diminuir a influência do problema do tempo no resultado do jogo.


*Deve-se sempre ter o cuidado para que a alavanca esteja na posição correta antes do jogo começar.*

### 9) GO usando o método Byo-yomi Canadense (opções 19 e 20)

Este método é derivado do método original Byo-yomi japonês do jogo GO.

Quando jogavam com os relógios tradicionais havia um método que era mais comumente usado, onde um arbitro ficava no controle do tempo usando um cronômetro que sempre acompanhando os jogadores.

O jogador recebe um tempo extra de 5 ou 10 minutos para completar um determinado número de movimentos (geralmente 10 ou 15 movimentos), após o tempo principal ter sido utilizado.

*Quando o método Byo-yomi está ativo, é possível recarregar o tempo Byo-yomi para o jogador cujo tempo está em contagem regressiva, pressionando e segurando o botão VOLTAR  por três segundos. Após este tempo Byo-yomi aparecer no display, o jogador deve indicar que seu turno terminou.*

### 10) Scrabble® + Contagem crescente de tempo (opção 21)

No Scrabble, a jogada tem que ser terminada quando o jogador exceder o tempo disponível. Quanto mais tempo um jogador usa após exceder o tempo de disponível maior será o número de pontos que serão subtraídos.

*Você pode usar a Contagem crescente de tempo como um método independente na escolha das configurações manuais (opção 00). Desta forma, a exibição vai mostrar 0 segundos ao iniciar o jogo.*

### 11) Ampulheta (opção 22)

Enquanto o tempo para o movimento de um jogador diminui, o tempo do seu adversário aumenta.

Este método oferece uma alternativa interessante para o Ping tradicional.

### 12) Xadrez com Internet (opção 23)

Em combinação com um tabuleiro de xadrez DGT Eletrônico, o DGT XL pode ser usado para jogar jogos de Xadrez em servidores de Internet, ou como um relógio controlado por computador para jogar contra os programas de xadrez.

Quando a opção 23 é ativada, o relógio aceita instruções de tempo de jogo ou mensagens do servidor. Para estas funções é preciso usar um driver de tabuleiro (dgtebdll.dll) com versão 1.10 ou posterior. Este driver e informações adicionais estão disponíveis no site <http://www.dgtprojects.com>

## II - Operação

### 1) Pilhas

O DGT XL requer 2 pilhas pequenas (tipo AA). Recomendamos pilhas alcalinas.

Para inserir as pilhas, retire a tampa do compartimento de pilhas na parte inferior do relógio.

Nota: Se você não planeja usar o seu relógio por um longo período, recomendamos que você remova as pilhas.



Se aparecer no display do relógio a indicação *BAT* (Fig. 2G), isto significa que as pilhas estão quase descarregadas e devem ser substituídas o mais rapidamente possível. Quando esta mensagem aparece pela primeira vez, as baterias ainda contêm energia suficiente para permitir que o jogo atual seja concluído.

*Para saber como verificar a condição das pilhas, veja a seguir, no item 9.*


### 2) Ligar o DGT XL

Use o interruptor ON / OFF na parte inferior do relógio DGT XL para ligá-lo ou desliga-lo. Se você deseja redefinir o relógio depois de um jogo você terá que desligar o primeiro relógio usando o botão ON / OFF.

### 3) Escolhendo uma opção de modo



Quando você liga o temporizador, o display mostra o número da opção que foi utilizado pela última vez. Pressione os botões  (+1) ou  (-1), a fim de alterar o número no display do relógio (Fig. 1).

### 4) Ativando uma opção de modo


Quando o número de opção selecionada aparecerá no visor, pressione o botão OK  para ativá-la. O tempo de início irá aparecer no display. Para verificar o número de opção durante um jogo, veja o item 9, a seguir

*Para mais detalhes sobre as configurações manuais (opção 00), consulte a seção Configurações Manuais.*

## 5) Alarme



O DGT XL tem um sinal sonoro automático que indica que um jogador se aproxima ou ultrapassa o limite de tempo. Para ligar ou desligar o alarme, pressione e segure firmemente o botão de som  por três segundos. O símbolo  no display (Fig. 2 E) mostra o sinal de som está ligado.

## 6) Iniciando um jogo

Depois de ativar uma opção de modo, pressione o botão Iniciar / Pausar  para iniciar o relógio.


Esteja certo que a alavanca está na posição correta antes do jogo começar. Isto é especialmente importante quando se joga Bônus Fischer ou Delay Bronstein para o relógio reconhecer quem está de brancas ou negras através da posição inicial da alavanca. O display mostrará o lado que começou o jogo (o lado de brancas).


## 7) indicação de cor

Na posição central do display do DGT XL os símbolos  e  indicam as cores dos jogadores (Fig. 2 F). Para definir corretamente esta informação, garanta que a alavanca está na posição correta antes de iniciar o timer. O branco é sempre o lado onde a alavanca está levantada antes do início de um jogo. O contador de movimentos automático irá responder conforme esta posição.


Ao jogar usando Bônus Fischer com vários períodos, onde as transições para o próximo período são dependentes de um número pré-determinado de movimentos, é extremamente importante que a indicação de cor esteja correta, caso contrário a adição automática de tempo extra por jogada irá falhar durante as transições.


## 8) Pausando o relógio


Durante o curso de um jogo você pode temporariamente parar o temporizador pressionando o botão Iniciar / Pausar .

Para reiniciar o contador, pressione novamente o botão Iniciar / Pausar . Se a posição da alavanca é alterada com o relógio parado, o procedimento de correção de tempo é iniciado permitindo verificar ou alterar os tempos principais, número de movimentos ou número de períodos.

## 9) Contador de movimento, Verificando a opção, Condição das pilhas



Durante o curso de um jogo você pode verificar o número de lances executados pressionando o botão  (informação). O display mostrará o número de movimentos jogados até o momento.




Ao segurar o botão  por 3 segundos, será mostrado o número da opção ativa. Se um dos programas do usuário armazenado estiver ativo, isto será informado

pelo indicador . Mantendo pressionado por mais 3 segundos a condição das pilhas será mostrada como um valor, onde a carga máxima equivale a 100. Se o aviso de pilha fraca estiver aceso, as pilhas devem ser substituídas. Com o valor aproximado de 85 relógio para de funcionar.





Durante estas verificações, o tempo, se ativado, continuará normalmente.

## 10) Ajuste do tempo


Durante um jogo você pode mudar o tempo que é mostrado atualmente pressionando o botão Iniciar / Pausar  e, posteriormente, segurando o botão Ajuste  por três segundos até piscar o dígito esquerdo.

Para alterar o dígito que está piscando (o número de horas de o jogador à esquerda), pressione  ou . A medida que cada dígito desejado aparecer no display, pressione . Isso faz com que passe a piscar o próximo dígito.

A sequência de dígitos é a seguinte: Horas, dezenas de minutos, minutos, e na posição similar no display, dezenas de segundos e segundos. O primeiro ajuste de tempo é do jogador à esquerda, passando depois para o tempo o jogador à direita.

Quando você tiver ajustado e conferido os tempos de ambos os jogadores, o contador de movimentos aparecerá no display. Você pode mudá-lo pressionando os botões  ou . Ao mudar o contador de movimentos do jogador da esquerda, é possível que os indicadores de cor de jogador  e  mudem também, como o resultado lógico da informação do número e movimentos e da posição da alavanca.

Se um ou mais períodos estão programados ou ativos, o número do período é apresentado e pode ser alterado. O Programa do Torneio Fischer é completamente derivado da informação do número de movimentos.




Quando os dígitos pararem de piscar, você pode iniciar o relógio pressionando o botão Iniciar / Pausar . O relógio vai recomeçar usando os tempos e configurações ajustadas.

### 11) Mensagens no display








Em combinação com um Tabuleiro Eletrônico de Xadrez DGT, o DGT XL pode exibir mensagens ou ainda movimentos do computador ou erros, quando utilizado também em combinação com programas de xadrez. Em todos os modos o relógio aceita mensagens do computador. Veja *Métodos Temporização*, Item 12 *Xadrez com Internet* para mais informações.

### Configurações manuais: Opção 00

A opção 00 oferece a máxima liberdade para definir o DGT XL de acordo com suas preferências pessoais. É possível escolher entre os métodos de tempo diferentes, bem como para definir suas próprias configurações preferenciais, e ainda combinar os diferentes sistemas. O número máximo de configurações pessoais é 5; todas elas podem ser salvas e recuperadas sempre que desejado.

Ao iniciar a DGT XL, selecione a opção 00 usando as teclas  ou  e pressione  para ativá-lo.

### 1) Ativação de uma configuração pessoal

Para ativar uma configuração pessoal segure o botão Salvar  por alguns segundos no momento em que o dígito de opção estiver piscando. O símbolo  (Ler) aparecerá no display esquerdo. Em seguida, selecione uma das cinco configurações pessoais (1 .. 5, Fig. 2. B) usando os botões  ou . Ao final, pressione  para confirmar a sua escolha. Ao pressionar botão Iniciar / Pausar  brevemente, essa configuração pessoal será ativada. Pressionando botão Iniciar / Pausar  novamente, o cronômetro será ativado para o início de um novo jogo.



### 2) Configurações manuais

Em uma configuração manual você pode criar até cinco períodos consecutivos, estabelecendo um método padrão (Tempo, Bônus Fischer, Delay Bronstein, Ampulheta, Contagem crescente de tempo, Byo-yomi) para cada período, com valores desejados para o tempo e o número de movimentos.





A configuração manual pode ser armazenada.

Escolha a opção 00.

À esquerda, o número 1 vai aparecer (Fig. 2 B) para indicar o primeiro período a ser definido.

Selecione um método de tempo (Fig. 2 C) desejado usando os botões  ou .

Confirme pressionando .

Defina o tempo desejado para o jogador à esquerda no display da esquerda. Use os botões  ou  e confirme pressionando . É possível voltar ao dígito anterior usando o botão Voltar . Defina um após o outro: Horas, dezenas de minutos, unidades de minutos, dezenas de segundos e unidades de segundos. Continue no display direito e repita o procedimento para o jogador à direita.




Na sequência, quando usar Bônus Fischer ou Delay Bronstein, será pedido para definir o tempo de bônus ou atraso por jogada em minutos e segundos. Quando

usar Bônus Fischer, você também terá de definir depois o número de movimentos para o primeiro período.

Quando escolher Bônus Fischer o que se segue é de uma importância particular: Ao usar 'Fischer', é possível escolher quando começa o período seguinte. Se você definir 00 para o número de jogadas pré-determinadas, o próximo período terá início tão logo o primeiro jogador não tenha mais tempo.





No entanto, se você definir um número entre 01 e 99, o próximo período terá início logo que um dos jogadores tiver concluído este número de movimentos.



*A programação de uma quantidade diferente de zero de movimentos para um período do tipo Bônus Fischer só tem efeito se todos os períodos anteriores (se houver) foram programados como Bônus Fischer com movimentos diferentes de zero.*

Se você quiser apenas para definir um período, quando perguntado o método de tempo, selecione Fim (pressionando botões  ou ) e confirme pressionando .

Se você deseja definir vários períodos, escolha o método de tempo que deseja usar e conclua o processo, a cada período, como indicado acima. Depois de ter definido o último período, termine selecionando Fim para o método.

*Nota: Nem todas as sequências de métodos podem ser definidos. Se logicamente uma sequência de configurações é impossível, não será permitido marcar essas configurações. Se, por exemplo, o segundo período foi especificado como Contagem crescente de tempo, é impossível estabelecer um terceiro período após ele, pois não tem como o relógio saber quando ele termina.*
















Se você quiser salvar esta configuração, segure o botão Salvar  por alguns segundos. Aparecerá  (Programa) no display esquerdo. Continue escolhendo um número (1-5) (Fig. 2 B) da configuração pessoal usando botões  ou  e

confirme pressionando . Você pode começar o jogo pressionando Iniciar / Pausar .

A seguir você encontrará dois exemplos de configuração de um programa. No nosso site Internet, <http://www.dgtprojects.com>, você vai encontrar mais exemplos.

### 3) Um exemplo simples

Suponha que você queira jogar um jogo com 15 minutos para o jogador na esquerda e 30 minutos para o jogador (um pouco mais fraco) à direita. Suponha que você queira guardar esse número como configuração pessoal 3.

- Selecione a opção 00
- Confirme pressionando 
- Selecione o método Tempo
- Confirme pressionando 
- Defina como segue:  
0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, 
- Selecione Fim para o método
- Confirme pressionando 
- Segure o botão  por alguns segundos
- Selecione a configuração pessoal número três
- Confirme pressionando .












### 4) Um exemplo complexo

Suponha que você queira jogar em três períodos: 40 movimentos em 1 hora e 30 minutos, seguido por 20 movimentos em 30 minutos, e terminar de jogar com 10 minutos no método Bônus Fischer, com um acréscimo de 20 segundos por lance. Suponha que você salvá-lo como número configuração pessoal 5.

Observe que não é possível definir o número de movimentos neste exemplo, isto só é possível em um ritmo Fischer. Quando um período de Fischer é precedido por um outro método que não permita definir o número de movimentos (o método



Tempo não tem contador de movimentos), não é possível controlar o número de movimento das etapas seguintes.

- Selecione a opção número 00 (  ou  ) e confirme com 
- Selecione o método Tempo (  ou  ) e confirme com 
- Defina o tempo para o jogador lado esquerdo para 1:30.00 (os segundos irão aparecer depois de terminar os minutos)
- Defina o tempo para o jogador à direita da mesma maneira
- Isso completa o período 1
- , Selecione novamente o método Tempo e confirme
- O tempo para o jogador do lado esquerdo e direita são definidos simultaneamente para 0:30.00
- Isso completa o Período 2
- Selecione o método Fischer e confirme
- Defina o tempo como 0:10.00 (10 minutos)
- Defina a próxima tela com 0.20 (20 segundos por movimento)
- Selecione o método Fim e confirme
- Pressione o botão  /  por 3 segundos
- Selecione o número configuração pessoal 5 (  ou  )
- Confirme pressionando .
- As suas definições estão guardadas na posição 5 da memória do relógio

### 5) Anexo: Legenda sobre os métodos de controle de tempo

Os nomes dos métodos foram traduzidos neste manual. Abaixo seguem suas siglas correspondentes utilizadas na configuração do modo 00.

Sigla Opção 00	Tradução usada no manual
TIME	Tempo
FISCH	Bônus Fischer
DELAY	Delay Bronstein
HGLASS	Ampulheta
UPCNT	Contagem crescente de tempo
BYO	Byo-yomi
END	Fim

### Opções

00	Configuração manual para armazenar até 5 configurações pessoais com 5 períodos, no máximo. Permite misturar diferentes métodos (tempo principal, tempo adicional e contador de movimentos)	
01	TEMPO	5 min
02	TEMPO	10 min
03	TEMPO	25 min
04	TEMPO	1 h
05	TEMPO	2 h
06	TEMPO + Morte Súbita	1h 45 min + 15 min
07	TEMPO + Morte Súbita	2h + 1h
08	TEMPO (2x) + Morte Súbita	2h + 1h + 30 min
09	TEMPO (3x) + Morte Súbita	2h + 1h + 1h + 1h
10	Bônus Fischer Ping	3 min + 2 seg/mov
11	Bônus Fischer Rápidas	25 min + 10 seg/mov
12	Bônus Fischer Pensado	90 min + 30 seg/mov
13	Bônus Fischer Torneio	1h40/40 mov + 50 min/20 mov + 10 min Todos com 30 seg/mov
14	Delay Bronstein Ping	5 min + 3 seg/mov
15	Delay Bronstein Rápidas	25 min + 10 seg/mov
16	Delay Bronstein Pensado	1h 55 min + 5 seg/mov
17	Tempo + Bônus Fischer	2h Tempo + 15 min Fischer c/ 30 seg/mov
18	Tempo (2x) + Bônus Fischer	2h Tempo + 1h Tempo + 15 min Fischer c/ 30 seg/mov
19	GO: Byo-yomi Canadense	1h + 5 min byo-yomi
20	GO: Byo-yomi Canadense	2h + 10 min byo-yomi
21	Scrabble ©	25 min Tempo + Contador crescente de tempo
22	Ampulheta	1 min cada
23	Xadrez c/ Computador (internet)	Controlado pelo computador

Developed by DGT  
Digital Game Technology  
The Chess Innovators

<http://digitalgametechnology.com>

P.O. BOX 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

Manual traduzido por: Celso L.R. Cruz

<http://loja.xadrezpopular.com.br>