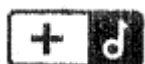


DGT2010



دکمه های کنترل



برای افزودن ارقامی که چشمک میزنند
برای فعال / غیرفعال کردن صدا



برای کاستن ارقامی که چشمک میزنند
برای نمایش تعداد حرکت



شروع / ایست
شروع به کار ساعت
ایست یا شروع دوباره به کار ساعت

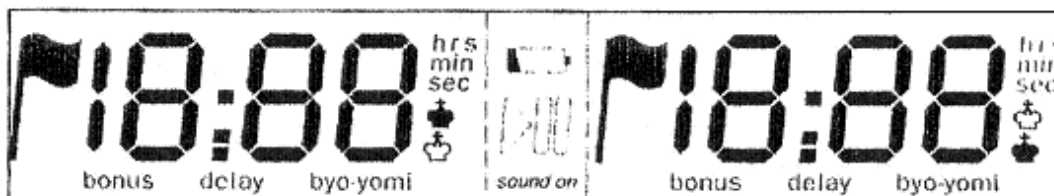


پذیرش. OK
فعال کننده شماره های اختیار شده
فعال سازی ارقامی که چشمک میزنند (جهت جابجایی)
بررسی شماره های اختیاری فعال زمانی که بازی در جریان است

ON/OFF

کلید روشن و خاموش

صفحه نمایش DGT 2010



پژوهشگر گرامی
درود بر شما

آنچه نگاشته شده برای آشنایی با زمانسنج DGT 2010 می‌باشد.
از دفترچه راهنما و داشته‌های شخصی استفاده شده. و هنگامی به
کیفیت خواهد رسید که دیدگاه شما پوششی برای نادرستی‌های آن
بیابد.

سپاسگزار خواهم بود اگر نکته‌سنجی خود را به آدرس:
Hr_psh@yahoo.com ارسال فرمائید.

نیکو بیاندیشید

نیک فرجام باشید .
حمید رضا پورشاهماری

ساعت شطرنج Chess Clock

نگاه کلی

در بسیاری از ورزش‌ها «زمان» عامل مهمی در ایجاد انگیزه و بالا برنده سطح هیجان است. این واقعیت در بازی‌هایی که بر روی صفحه اجرا می‌شود مانند شطرنج، گانگ، درافت، شوگی و اسکرابل به وضوح مشاهده می‌شود.

مهارت یک بازیکن در صحنه‌های ورزشی نه تنها در تصمیم عملی، بلکه در چگونگی سرعت بخشیدن به آن مشخص می‌شود.

ورزش به نظر می‌رسد که بیشتر یک رقابت است، اما صحنه این رقابت هنگامی آراسته‌تر می‌شود که ورزشکار مجبور می‌شود در زمان کمتری به رقابت خاتمه دهد.

DGT 2010 زمان‌سنجی است که 13 روش مختلف را در 34 انتخاب برای برنامه‌ریزی زمان یک مسابقه بین دو بازیکن در اختیار شما قرار می‌دهد که بسیاری از آنها شناخته شده و تعدادی دیگر کمتر مورد استفاده واقع شده‌اند.

چندین برنامه از این روش‌ها مدت زمان طولانی از عمر آنها می‌گذرد که از اولین تولد زمان‌سنج‌های دستی مورد استفاده بوده‌اند. ولی سایرین با ایجاد سبک الکترونیک مدرن امکان به کارگیری یافته‌اند. به هر حال هر شیوه‌ای علاوه بر جذابیت خاص خود تأثیر به‌سزایی در ایجاد تجارب ورزشی داشته‌اند.

DGT 2010

روش‌های ثبت برنامه معرفی

- 1- سریع و برق‌آسا (انتخاب 1 ، 2 ، 3)
- 2- زمان مرحله اول + اتمام سریع (انتخاب 4 ، 5)
- 3- زمان مرحله اول + زمان مرحله دوم + اتمام سریع (انتخاب 6 ، 7)
- 4- زمان مرحله اول + زمان مرحله دوم (انتخاب 8 ، 9)
- 5- انتخاب‌های دارای پاداش (فیشر) از 10 تا 21 به شرح زیر:
 - 5a- زمان مرحله اول + زمان دارای پاداش (انتخاب 10 تا 12)
 - 5b- زمان مرحله اول + زمان مرحله دوم + زمان دارای پاداش (انتخاب 13 و 14)
 - 5c- زمان تک مرحله‌ای دارای پاداش (انتخاب 15 تا 18)
 - 5d- متعارف دارای پاداش از اولین حرکت شامل 4 مرحله: زمان اول با پاداش + زمان دوم با پاداش + زمان سوم با پاداش + زمان چهارم با پاداش (انتخاب 19 تا 21)
- 6- تأخیر زمان (برونشتاین) (انتخاب 22 تا 25)
- 7- زمان مرحله اول + بیویومی حرفه‌ای (انتخاب 26 تا 28)
- 8- زمان مرحله اول + بیویومی کانادایی (انتخاب 29 و 30)
- 9- آورگلاس (انتخاب 31 و 32)
- 10- گانگ (انتخاب 33 و 34)

آشنایی با علائم تنظیم

پس از انتخاب برنامه‌هایی که نیاز به تنظیم دستی می‌باشد لازم است با علائم مربوطه آشنا شویم. (این علائم به شکل 0 و در تعداد متغیر ظاهر می‌شوند.)

یگان دهگان

0 : 0 0

یک و ساعت و سی

مثال ←

دقیقه 1:30

دقیقه : ساعت

یگان دهگان

0 . 0 0

یک دقیقه و سی

مثال ←

ثانیه 1.30

ثانیه . دقیقه

یگان دهگان

. 0 0

بیست و پنج

مثال ←

ثانیه 0.25
ثانیه

0 0

چهل حرکت

مثال ←

40

حرکت شمار

این بخش **0.00** برای ثبت مقدار پاداش مورد استفاده قرار می‌گیرد و در صورت برنامه‌ریزی در هر مرحله که ظاهر شود تمام مراحل بعدی تا پایان زمان بازی مقدار پاداش برای هر حرکت اعمال می‌شود.

مثال: **0.30** یعنی هر حرکت **30** ثانیه

برای هر گونه تغییر در اعداد ریاضی ظاهر شده بر روی صفحه **▶▶▶** دیجیتال ابتدا ساعت متوقف و سپس **3** ثانیه دکمه یا دکمه

را به حالت فشرده نگه دارید. $\frac{Start}{Stop}$

آشنایی با سایر علائم

علامت پایان زمان (روشن و خاموش می‌شود)



hrs

ساعت

دقیقه

min

ثانیه

sec

پاداش

bonus

دیرکرد

delay

در حال کار (زمان‌سنج)



ایست (زمان‌سنج)



روشن بودن صدای اخطار در 5 ثانیه پایانی

sound on

آشنایی با نحوه کار در چندین انتخاب

- 1- سریع و برق آسا (انتخاب 1، 2، 3)
این بخش ساده ترین روش تعیین زمان است که در آن هر بازیکن یک زمان تک مرحله ای دریافت می کند که باید تمام حرکات در آن زمان به اجرا درآیند.
انتخاب های 1 و 2 به صورت خودکار و انتخاب 3 به صورت دستی می باشد.
- 2- زمان مرحله اول + اتمام سریع (انتخاب 4 و 5)
در مرحله اول بازیکن تعداد حرکات مشخص شده از قبل را به انجام می رساند (این برنامه حرکت شمار ندارد). و در مرحله دوم، اتمام سریع، کل حرکات باقیمانده اجرا خواهد شد.
نکته اینکه در صورت انجام تعداد حرکات در مرحله اول آنچه از زمان باقی می ماند به زمان تعیین شده مرحله دوم افزوده خواهد شد.
انتخاب 4 در مرحله اول 2 ساعت و به دنبال آن 30 دقیقه به صورت خودکار و انتخاب 5 در هر دو مرحله با دست تنظیم خواهد شد.
- 3- زمان در 2 مرحله + اتمام سریع (انتخاب 6 و 7)
این برنامه امکان بازی در یک مسابقه را با 2 مرحله قبل از اتمام سریع با آرامش خاصی فراهم می کند.
نکته اینکه هر مرحله هنگامی قابل عبور است که بازیکن مقررات پیش بینی شده در آن مرحله را به انجام رسانده باشد.
همچنین پس از عبور از هر مرحله زمان باقیمانده به زمان مرحله بعد اضافه می گردد.
در این برنامه مراحل اول و دوم حرکت شمار ندارند.
انتخاب 6 به صورت خودکار و انتخاب 7 به صورت دستی قابل تنظیم است
انتخاب 6 (خودکار) برای 2 ساعت + 1 ساعت و به دنبال آنها 30 دقیقه تنظیم شده است.
- 4- زمان در 2 مرحله (انتخاب 8 و 9)
یک شروع و پایان ساده و بی پیرایه که مزایای خاص خود را دارد.
حتی با یک ساعت سنتی نیز می توان این برنامه را تنظیم کرد.
در انتخاب 8 به صورت خودکار 2 ساعت و به دنبال آن 1 ساعت پیش بینی شده است که در آن بازیکن مرحله دوم نیز حرکات بعدی را کامل خواهد کرد.
انتخاب 9 به صورت دستی تنظیم می گردد.
این برنامه حرکت شمار ندارد.
- 5- پاداش (فیشر) (انتخاب های 10 تا 21)
روش پاداش یا فیشر یک سیستم زمانی است که در آن برای هر حرکت که انجام می شود یک زمان برنامه ریزی شده به صورت پاداش به زمان اصلی اضافه می گردد. این روش همواره به بازیکنان فرصت و امکان

ادامه بازی را حتی در شرایط بحرانی می‌دهد. با هر بار کامل کردن یک حرکت این امکان وجود دارد که زمان‌های بسیار کوتاه نیز به حد متعارف و مورد دخواه تبدیل شود.

نکته اینکه زمان تنظیم شده در پاداش بلافاصله از اولین حرکت به زمان اصلی اضافه می‌شود.

در تمام انتخاب‌هایی که دارای پاداش هستند هر گاه بازیکنی در مرحله پایانی زمان او به پایان برسد ساعتش متوقف می‌شود و استفاده از پاداش نیز مقدور نمی‌باشد. هم چنین ساعت حریف او نیز مسدود می‌شود «پایان بازی»

5a- در زمان مرحله اول (بدون پاداش) + پاداش (فیشر) (انتخاب 10 تا 12)

*** دقت فرمائید:**

هر گاه **فقط یکی از بازیکنان** پس از اجرای مقررات مرحله اول وارد مرحله دوم شود هم‌زمان هر دو بازیکن از امکانات موجود در مرحله دوم (پاداش) بهره‌مند خواهند شد.

صرفنظر از این که بازیکن دوم چه مقدار از زمان را مصرف کرده است آن چه ذخیره کرده به مرحله دوم انتقال می‌یابد. این برنامه حرکت‌شمار ندارد.

انتخاب 10 خودکار و برای 25 دقیقه در مرحله اول و به دنبال آن 5 دقیقه با 10 ثانیه برای هر حرکت تنظیم شده است.

انتخاب 11 خودکار و برای 2 ساعت و به دنبال آن 15 دقیقه با 30 ثانیه برای هر حرکت تنظیم شده است.

انتخاب 12 به صورت دستی تنظیم خواهد شد.

5b- زمان در 2 مرحله + پاداش (انتخاب‌های 13 و 14)

*** دقت فرمائید:**

هر گاه **یکی از بازیکنان** پس از اجرای مقررات مربوط به مراحل اول و دوم وارد مرحله سوم شود، هم زمان هر دو بازیکن از مزایای این مرحله (پاداش) بهره‌مند خواهند شد.

* زمان در نظر گرفته شده برای پاداش تنها پس از کامل کردن هر حرکت (زدن ساعت) قابل بهره‌برداریست.*

انتخاب 13 به صورت خودکار 2 ساعت به دنبال آن 1 ساعت و به دنبال آن 15 دقیقه با هر حرکت 30 ثانیه تنظیم شده است.

انتخاب 14 به صورت دستی قابل تنظیم می‌باشد.

5c- پاداش (فیشر) تک مرحله ای (انتخاب 15 تا 18) در روش تک مرحله ای فیشر از اولین حرکت بازی پاداش اجرا می‌گردد. انتخاب 15 برای مسابقات برق‌آسا به صورت خودکار 3 دقیقه با 2 ثانیه پاداش در هر حرکت. انتخاب 16 برای مسابقات سریع به صورت خودکار 25 دقیقه با 10 ثانیه پاداش برای هر حرکت. انتخاب 17 برای مسابقات معمولی به صورت خودکار 90 دقیقه با 30 ثانیه پاداش برای هر حرکت. انتخاب 18 به صورت دستی قابل تنظیم می‌باشد.

5d- پاداش در همه مراحل در مسابقه معمولی (انتخاب 19 تا 21) این روش کامل‌ترین مورد از روش‌های پاداش و دارای مقررات ویژه ایست. نمایش 4 مرحله ای زمان و اضافه شدن پاداش در همه مراحل برای هر حرکت مشخصه آنست. انتخاب 19 به صورت خودکار 90 دقیقه و به دنبال آن 15 دقیقه (همه حرکت‌ها با 30 ثانیه پاداش برای هر حرکت) انتخاب 20 به صورت خودکار 100 دقیقه و به دنبال آن 30 دقیقه (همه حرکت‌ها با 30 ثانیه پاداش برای هر حرکت) این دو انتخاب حرکت‌شمار دارند ولی اختیاری نیست و فقط قابل بازبینی است. همچنین بازیکن پس از سپری کردن هر مرحله وارد مرحله بعد شده و ضمن اضافه شدن باقیمانده زمان قبلی همچنان از پاداش برخوردار می‌باشد. همانند بخش‌های مشابه قبلی در این بخش نیز هرگاه یکی از بازیکنان از مرحله ای عبور کند هم‌زمان بازیکن دیگر نیز وارد آن مرحله خواهد شد. انتخاب 21 (پاداش 4 مرحله ای) امکان برنامه‌ریزی دستی را در 4 بخش مختلف به وجود می‌آورد. این 4 بخش «با زمان اولیه متفاوت» از همان مزایای مربوط به پاداش به شکل مشابه برخوردارند. از بخش 1 تا 3 حرکت‌شمار نیز قابل برنامه‌ریزی است و در صورت برنامه‌ریزی بازیکنی موفق به عبور از هر مرحله است که تعداد حرکت‌های مشخص را در زمان مقرر انجام داده باشد. برای عملکرد صحیح برنامه‌های داده شده به زمان‌سنج، لازم است هر بازیکن پس از انجام هر حرکت روی صفحه اقدام به توقف ساعت خود و به کار انداختن ساعت حریف نماید تا اخلاقی در درست انجام شدن برنامه ایجاد نشود. *لازم است داوران محترم قبل از شروع مسابقه از درست بودن تمام ارکان ساعت اطمینان حاصل نمایند.

6. تأخیر زمان (برونشتاین) (انتخاب‌های 22 تا 25) قدیمی‌ترین برنامه پیشنهادی جهان شطرنج که برای سرپوش نهادن بر مشکلات زمان تفکر اصلی برملا شد، توسط استاد بزرگ دیوید برونشتاین ارائه شده است. روش او از اولین حرکت بازی مصرف می‌شود. قبل از شروع به کار زمان اصلی هر بازیکن یک وقت ثابت اضافه دریافت می‌کند. اما این زمان اضافه هیچ شباهتی به سیستم فیشر ندارد و نمی‌توان با سرعت بخشیدن به بازی زمان‌های بیشتری انباشته نمود و در واقع زمان تفکر اصلی داده شده ارتقا نمی‌یابد. در روش تأخیر زمان آنچه بازیکن از زمان تفکر اصلی از دست می‌دهد قابل جبران نیست و برای ثابت نگه داشتن و یا حفظ زمان به شکل بهتر باید از زمانی که به عنوان زمان اضافه در اختیار دارد استفاده کند.