



DICHESSXT

Reloj digital de ajedrez

1	INTRODUCCIÓN.....	2
2	DESCRIPCIÓN TÉCNICA.....	3
	2.1 ELEMENTOS QUE COMPONEN EL RELOJ.....	3
	2.2 BATERÍAS.....	5
	2.3 CAJA.....	6
3	DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES.....	6
	3.1 MODOS DE JUEGO PREINSTALADOS.....	6
	3.2 CÓMO SELECCIONAR EL MODO DE JUEGO.....	10
	3.3 CÓMO PARAR EL RELOJ.....	10
	3.4 AJUSTE MANUAL.....	11
4	PUESTA EN MARCHA.....	13
5	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.....	13
6	GARANTÍA.....	13
7	FUNCIONES ESPECIALES DEL DICHESS XT (IN REVISIÓN)....	14

Enhorabuena, ha elegido un reloj muy cuidadosamente diseñado, que le aportara precisión, seguridad y sencillez. Su caja de ABS, aloja un conjunto fiable de elementos electrónicos y mecánicos, que incorporan las últimas tecnológicas. El resultado ha sido el reloj **DICHESS XT**, con una personalidad exclusiva que reúne sobriedad, calidad y robustez.

El diseño del modelo DICHESS XT ha tenido muy en cuenta la facilidad de uso, similar a los modelos de gama alta de uso habitual en torneos oficiales, con lo que el periodo de aprendizaje es prácticamente nulo.

1. INTRODUCCIÓN

El ajedrez es un juego que se desarrolla como deporte. La utilización de un reloj de control se ha convertido, por tanto, en un requisito imprescindible en toda partida jugada formalmente.

Desde hace más de un siglo, el reloj empleado habitual y masivamente es el convencional de cuerda. En la actualidad, sin embargo, resulta arcaico prescindir de la precisión y equidad que brinda el reloj electrónico digital a toda competición deportiva. Su necesidad se impone, día a día, por la proliferación de torneos que se juegan con muy distintos ritmos de juego.

La Federación Internacional de Ajedrez propició la introducción del reloj digital y se manifestó elaborando varias disposiciones concretas que regulan las características básicas, a las cuales se ciñe estrictamente este reloj.

Así mismo, el reloj DICHESS XT soporta otras versiones especiales, además de los conocidos *Fischer*, *Bronstein* o la de *Reloj de Arena*, que permiten a los jugadores romper la mecánica habitual del juego, introduciendo situaciones nuevas y atrayentes para el aficionado a este gran deporte-ciencia.

THE CLOCK HAS BEEN TESTED BY FIDE TECHNICAL COMMISSION AND IS IN FULL ACCORDANCE WITH FIDE RULES AND REGULATIONS



RELOJ OFICIAL DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AJEDREZ



RELOJ OFICIAL DE LA FEDERACIÓN IBEROAMERICANA DE AJEDREZ

2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA

2.1 ELEMENTOS QUE COMPONEN EL RELOJ

Como se aprecia en el diagrama, el reloj dispone de:



Figure 1: Botones de Modo y arranque / parada

Pulsadores de juego basculantes

Presionando hacia abajo el pulsador denominado de blancas, se para el reloj de la izquierda y se activa el de la derecha. Viceversa con el de negras. La ubicación del jugador con blancas puede ser definida antes de arrancar el cómputo, actuando el balancín de forma que la bandera señale a dicho jugador. **La nueva tecnología empleada garantiza una pulsación suave y extremadamente precisa.**

En la parte frontal, tres botones denominados

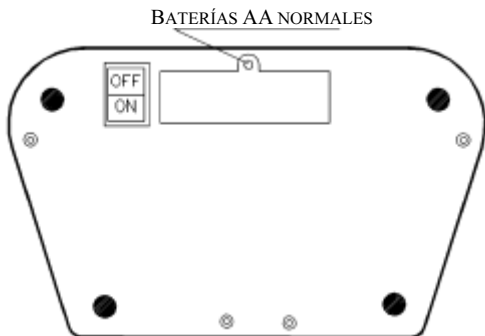
·/STOP El botón situado en la parte baja izquierda, para el reloj activo, presionando brevemente (0,3 segundos, para evitar presión errónea). Además sirve para decrementar. Presionando prolongadamente se entra en modo de ajuste manual.

Mode El botón central selecciona el modo deseado de juego, presionando brevemente (0,5 segundos). Además se han definido funciones como botón para uso ARBITRAL (Penalti, visualización del contador de jugadas y de la primera bandera caída, etc.)

+/START Arranca el reloj del jugador en turno. Se activa al soltarlo. Su pulsación prolongada en juego permite visualizar los segundos (dígitos centrales). Además incrementa.

Interruptor de encendido, en la base.

Permite reducir significativamente el consumo de baterías, evitando la degradación ácida.



PANTALLA LCD DE ALTO CONTRASTE

Presenta 8 dígitos /caracteres, que visualizan el tiempo disponible, así como otros datos que se detallan en los siguientes apartados.



H.MM MODE DÍGITOS CENTRALES BATERÍAS M: SS

La pantalla se divide en dos grupos de tres caracteres, mostrando el tiempo disponible en todo momento para cada jugador, en formato Horas. Minutos o Minutos: Segundos.

Δ este icono (altavoz) indica que se ha modificado manualmente el tiempo de al menos uno de los contendientes (Manual, Penalti, etc.).

PRIM informa que todavía queda un periodo adicional.

SEC informa que aun quedan dos o más periodos después que acabe el que esta en curso.

Estos dos indicadores (◀ ▶) situados entre los relojes, señalizan el jugador en turno.



◀ es el indicador de que el reloj izquierdo esta activo.

▶ indica que el reloj derecho esta activo.

Banderas, aparecen cuando un jugador ha superado una fase del juego o ha consumido todo el tiempo asignado. También señalizan, antes de iniciar la partida, el jugador que llevara las piezas blancas, modificable con los pulsadores de juego. Esto es necesario para los modos *fischer* de más de un periodo.

2.2. BATERÍAS

Dos baterías tipo AA, 1,5 v son necesarias. Se recomiendan pilas alcalinas para un uso prolongado (más de 2000 horas de uso continuado, con interruptor en posición ON).

Para el acceso a las mismas se requiere un destornillador tipo *Philips*, apartando la tapa en la parte inferior y extrayendo el porta pilas. **Este cambio se debe hacer con el interruptor en la posición OFF.**

Cuando el indicador que aparece en la pantalla muestra la pila vacía, es preciso proceder al cambio de pilas. Normalmente este aviso se produce más de 10 horas antes que las pilas deban ser realmente sustituidas.

2.3 CAJA

Todos los elementos descritos se integran en una caja en material ABS, color granate, y con un acabado superficial que evita brillos molestos.

Este diseño mecánico y la aplicación informática (código embebido) están protegidos por patentes pendientes de concesión. El software está inscrito en el Registro de Propiedad Intelectual.

3. DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES

DICHESS XT incluye **26** controles de tiempo diferentes, también denominados Modos de Juego, cada uno de los cuales puede ser modificado adaptándolo a las necesidades de juego y que automáticamente se guarda en la posición 0. Se seleccionan presionando el Botón **MODE** brevemente (0,5 segundos), antes de activar los relojes.

3.1 MODOS DE JUEGO PREINSTALADOS

Los modos de juego los podemos agrupar por tipos en,

Blitz

- **5 minutos (MODE 1)** Cada jugador dispone de 5 minutos para hacer todos sus movimientos. Ambas banderas pueden caer.
- **10 minutos (MODE 2)** Cada jugador dispone de 10 minutos para todo el juego. Ambas banderas pueden caer.
- **25 minutos (MODE 3)** Cada jugador dispone de 25 minutos para hacer todos sus movimientos. Ambas banderas pueden caer.
- **1 hora (MODE 4)** Cada jugador recibe 1 hora para hacer todos sus movimientos. Ambas banderas pueden caer.

- **2 horas (MODE 5)** Cada jugador recibe 2 horas para hacer todos sus movimientos. Ambas banderas pueden caer.

Torneo

- **1 hora 45 minutos, con un periodo adicional de 15 minutos después del primer periodo (MODE 6).** Tiempo inicial y adicional pueden ser modificados en manual.
- **2 horas, con una hora adicional después del primer control (MODE 7).** Este es un modo OFICIAL FIDE de juego
- **2 horas, con 1 hora adicional después del 1^{er} control, seguido de un último periodo de 30 Minutos (MODE 8).**
- **2 horas, con una hora adicional después del 1er control, seguido de 2 periodos de una hora cada uno. (MODE 9).**

Fischer

Modos con incremento de tiempo por jugada

- **3 minutos más 2 seg/mov (MODE 10):** Cada jugador recibe in tiempo fijo más un bonus por jugada realizada, normalmente de segundos. Tanto el tiempo inicial como el incremento- regulable entre 1 y 99 segundos- pueden modificarse con el ajuste Manual, apartado 3.4.
- **25 minutos más 10 segundos por jugada (MODE 11)**
- **1 hora 30 minutos más 30 segundos por jugada (MODE 12)**
- **1 hora 15 minutos para 40 jugadas, seguido por un periodo de 15 min,** con incremento de 30 seg/jugada **durante toda la partida (MODE 13)**
- **1 hora 40 minutos para 40 jugadas, seguido por un periodo de 30 minutos,** con incremento de 30 seg/jugada **durante toda la partida (MODE 25).**

- **1 hora 30 minutos para 40 jugadas, seguido por un periodo de 15 minutos**, con incremento de 30 seg/jugada **durante toda la partida (MODE 26).**
- **2 horas sin incremento**, con un periodo adicional de **10 minutos más 30 seg/jugada**, después del 1^{er} control (MODE 17).
- **2 horas para 40 jugadas, 1 hora para 20 jugadas**, y con un periodo adicional de **15 minutos más 30 seg/jugada**, después del 2^o control (MODE 18).

Bronstein

Empieza a descontar pasado un pequeño periodo (normalmente 5 segundos)

- **5 minutos, espera 3 segundos (MODE 14):** Cada jugador dispone de un tiempo de gracia (espera) de 3 segundos antes que realmente empiece a decrementar su reloj, permitiendo un tiempo de reflexión mínimo para cada jugada. Ese tiempo de espera se representa en los dígitos centrales. Tanto el tiempo fijo como los de espera son ajustables en manual.
- **25 minutos, espera 10 seg. (MODE 15)**
- **1 hora 55 minutos, espera 5 seg. (MODE 16)**
- **1 hora 30 minutos, con un periodo adicional de 1 hora, siempre con un tiempo de espera de 5 segundos (MODE 24).** El tiempo de espera es fijo, pudiendo modificarse los dos periodos.

Modos especiales

- **DICHESS 3 minutos y 2 seg/jugada (MODE 19):** Este es un modo implantado por **Sistemco en 1994**. Es una combinación de Blitz con Bonos solo cuando algún jugador dispone de

menos de 10 segundos, donde se incrementa el tiempo en 2 seg/jugada.

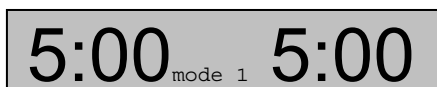
- **Go 1 hora & 30 seg/jugada (MODE 20):** Después de la caída de bandera, el jugador recibe 30seg/jugada.
- **Othello 25 minutos más 2 min/jugada (MODE 21)**
- **Reloj de arena (MODE 22):** Cada jugador tiene un periodo inicial de 1 minuto, el tiempo que se descuenta al jugador en turno, se le incrementa al oponente.
- **Campana (MODE 23):** Cada jugador dispone de 10 segundos para realizar cada movimiento.
- **Modos 27 y 28** Reservados para futuras implementaciones.
- **Modo modification (MODE 0).** Cuando un modo del 1 al 26 es modificado, automáticamente se guarda en la posición 0. Si al encender el reloj vamos a dicho modo 0, se tendrá el modo anterior reajustado y con las características propias de aquel, que permanecen incluso si quitamos las baterías.



Los textos con resalte **marrón** informan que hay que **mantener pulsado 1-3 segundos** para acceder a la función.

3.2 CÓMO SELECCIONAR EL MODO DE JUEGO

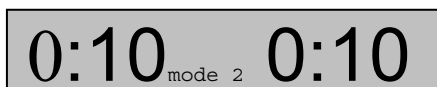
Después de encender el reloj, pulsando brevemente **Mode** aparece un icono "MODE XX" indicando el modo actual, que se describe detalladamente en la documentación y en la pegatina situada en la cara inferior del reloj. La escala va del número 1 al 26.



Aquí se ve la información que presenta en el **Modo 1**.

Una vez se ha elegido el modo de juego que se quiere utilizar, se puede acceder a el por dos caminos:

- Pulsando mantenido el **+ / Start** se incrementa el contador de modo. Si estamos en Modo 1 pasaremos al modo 2:



- Pulsando mantenido el **- / Stop** se decrementa el contador de modo.

Una vez alcanzado el modo deseado, pulsando **Mode** de nuevo, se acepta la opción que aparece en pantalla y podemos empezar el juego, ajustando los pulsadores de juego, en la parte superior, y pulsando **+ / Start** para arrancar el reloj de blancas.

3.3 COMO PARAR EL RELOJ

Durante una partida, la presión simultánea durante un corto espacio de tiempo del **- / STOP** provocará el bloqueo de los relojes, hasta que una nueva activación con **+ / START** permita reanudar el funcionamiento normal. Esto es útil en caso de reclamación al árbitro. El

estado de parada se detecta por que no aparecen indicadores en los dígitos centrales.

En esta situación de parada, si se pulsa el botón central se reinician los relojes, salvo que nos encontremos en modo manual.

3.4 AJUSTE MANUAL

La opción de ajuste manual permite **en cualquier momento de la partida** ajustar los tiempos de ambos contendientes, así como los incrementos / jugada que correspondieran en su caso con ese modo. Una vez concluido el ajuste aparece un icono Δ que avisa se ha producido una modificación de los tiempos.

El conjunto de información tal cual quedo tras la modificación se almacena además de forma automática en la posición 0, de forma que el arbitro puede consultar al final de la partida dicho ajuste si así lo desea.

Para acceder a esta función es preciso pulsar **- / Stop** mantenido (2 segundos). En caso estuviera algún reloj activo, primero desaparecería el icono indicador de reloj activo \blacktriangleleft o \blacktriangleright , y posteriormente aparece en caracteres centrales "HD" (hand) y parpadeando el primer dígito por la izquierda.

Se puede modificar hacia arriba con **+ / Start**. Si se mantiene pulsado los dígitos irán avanzando a un ritmo prefijado. Pulsando **- / Stop** se descuenta.

Con el botón **Mode** se desplaza el parpadeo al siguiente grupo de dígitos (minutos o segundos, según informe " . / : ". Si esta ajustando minutos **solo terminara** la modificación cuando se pulse **Mode** y se inicia el parpadeo del siguiente dígito o grupo de dígitos a su derecha.

Finalmente quedan parpadeando los caracteres centrales, que permiten ajustar los incrementos / jugada o tiempos extra según el caso, con un rango de variación de 0 a 99 (normalmente indica segundos).

Ejemplo: Vd. Desea jugar a 100 minutos mas 20 seg./jugada. Una opción es elegir el modo **12** , "90 minutos mas 30 seg./jugada".

Una vez en dicho modo, manteniendo 2 segundos presionado **- / Stop** , aparece '**Hd**' en los caracteres centrales, y parpadeando el 1 de la izquierda (una hora).

1.30 Hd 1.30

Presionando **Mode** inician el parpadeo el grupo de minutos del reloj de la izquierda, y con el botón **+ / Start** pulsado de forma mantenida o con toques sucesivos alcanzamos el valor de 40 (minutos). Pulsando de nuevo **Mode** dos veces se inicia el parpadeo de los dígitos de minutos del reloj de la derecha, donde haremos la misma operación. Si aceptamos con **Mode** aparece la siguiente pantalla:

1.40 30 1.40

La cifra que aparece en caracteres centrales "30", representa el bonus correspondiente al modo 12, que son 30 segundos.

Pulsamos **- / Stop** hasta que aparezca 20, bien manteniendo o con toques sucesivos.

1.40 20 1.40

Finalmente aceptamos pulsando **Mode**. El reloj esta preparado para jugar a 100 minutos con un bonus de 20 seg./jugada.

4. PUESTA EN MARCHA

- Instalar dos pilas de 1.5v tipo AA (normalmente incluidas de serie)
- Actuar el interruptor situado en la parte inferior a I (on). La pantalla debería mostrar el modo 1, "5.00 5.00" (ajuste de fabrica).
- Pulsar uno de los botones superiores, para seleccionar el jugador que irá con Blancas. Si se desea otro modo de juego, pulsar brevemente **Mode** y seguir instrucciones apartado 3.2
- Pulsar **+ / START** y comenzara a descontar el reloj de blancas.

5. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Precisión menos de un segundo de error por hora.

Caja: ABS

Baterias: dos pilas 1,5 v tipo AA (2000 horas)

Manufacturer: Sistemco. F. Caballero 64, 2C – 28034 – Madrid Spain

6. GARANTÍA

El reloj tiene una garantía de 2 años desde la fecha de venta, contra todo defecto o vicio oculto debido a los componentes o proceso de fabricación. Dicha garantía cubre los gastos de mano de obra y materiales, siendo los portes de envío hasta el distribuidor autorizado por cuenta del comprador, siempre que se reciba el justificante de venta que acompaña al reloj, en la dirección arriba citada, antes de 30 días de realizada la compra.

7. FUNCIONES ESPECIALES

Para hacer más atractivo el diseño funcional del reloj, se han añadido un conjunto de prestaciones, desarrollando un nuevo concepto, como es el apoyo a la labor arbitral en torneos, habilitando para ello dos nuevas funciones en el botón **Mode**.

Dicho botón **Mode** sería de exclusiva utilización del árbitro en Torneos.

Pulsando **Mode** se realizan distintas funciones, siguiendo un criterio contextual.

Así, cuando **el reloj se arranca**, **Mode** permite cambiar de modo.

Si la **partida ha comenzado**, la pulsación de **Mode** informara del numero de jugadas realizadas por el jugador en turno señalado con el icono ◀ o ▶, apareciendo el contador en la zona de información (caracteres centrales). Además informa la primera bandera caída, aspecto útil en final de partida con ambas caídas bajadas.

Manteniendo pulsado **Mode** (3 seg.) desaparece el indicador, parando el reloj en turno, y permitiendo modificar dicha cifra. Finalmente pulsando de nuevo **Mode** confirmamos la aceptación.

Durante la partida, es posible ver el contador de segundos del jugador en turno, par por ejemplo confirmar los incrementos en modo Bonus. Pulsando brevemente (2 seg.) el botón **+ / START**, aparecerá en dígitos centrales la información de los segundos del jugador cuyo icono ◀ o ▶ este activado.

Si la **partida esta interrumpida**, por pulsación del **- / STOP**, pulsando **Mode** (3 seg.) aparece el indicador PE en dígitos centrales, informando que el reloj esta preparado para penalizar por decisión arbitral. Hasta que se pulse de nuevo **Mode**, se pueden incrementar o decrementar minuto a minuto exclusivamente, ambos relojes. Para ello con el **- / STOP** se incrementa el reloj izquierdo o se decrementa **manteniendo pulsado**. Idénticamente **+ / START** actúa sobre el reloj derecho.

En nuestro deseo de transmitir un sentido de propiedad de su reloj, hemos añadido un número de serie específico para cada reloj, que puede visualizarse al arrancar pulsando el botón **Mode** brevemente, hasta que aparezca MODE xx, y a continuación pulsar los botones **- / STOP** y **+ / START**.

Aparece en pantalla:



1764 es el número de serie, exclusivo para su reloj.
Los minutos **5.4** indican la versión de software.

Utilizando **Ajustes al encender**, se acceden a más de 48 modos. Utilizando el Ajuste Manual, se abren nuevas posibilidades de expansión. Al salir del ajuste el modo elegido se almacena automáticamente en la posición 0.



Parar reloj
Decrementar
Ajuste Manual



Cambio Modo de juego
contador de jugadas
Penalty
aceptar -ok



arranque reloj
Incrementar
ver segundos



La casa del ajedrez

www.lacasadelajedrez.com

Distribuidor exclusivo España, Reino Unido y América

