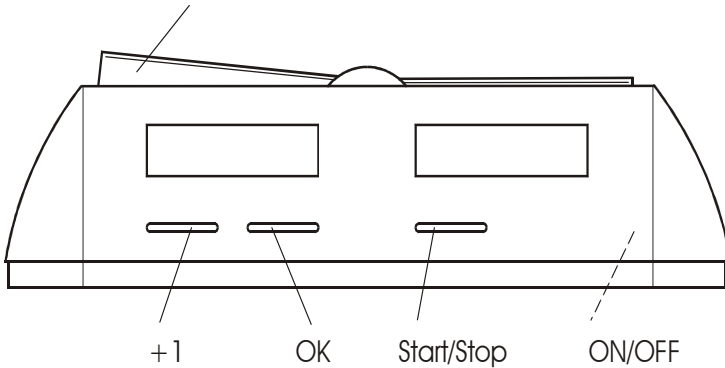


# DGT 2000

The official FIDE Chess Clock

Player to move  
Spieler am Zuge  
Joueur au trait  
Jugador en turno de juego  
Speler aan zet  
Ход игрока



GENS UNA SUMUS

<b>User manual (English)</b>	<b>2</b>
<b>Gebrauchsanweisung (Deutsch)</b>	<b>10</b>
<b>Manuel d'Utilisation (Français)</b>	<b>18</b>
<b>Instrucciones de uso (Español)</b>	<b>26</b>
<b>Handleiding (Nederlands)</b>	<b>33</b>
<b>Руководство пользователя (Русский)</b>	<b>40</b>

NOTE: This manual may also be available in other languages, on  
[www.dgtprojects.com](http://www.dgtprojects.com)

### **English: Function of the buttons**

+1	increasing the flashing number
OK	activates the chosen option number; activates the desired flashing number; checks active option number when pressed during a game
Start/Stop	start the clock, stop or restart the clock; push 3 seconds for time adjustment
ON/OFF	switches the clock on and off

### **Deutsch: Tastenfunktionen**

+1	erhöhung der blinkende Zahl.
OK	aktivierung der gewünschte Einstellungsnummer; aktivierung der gewünschte Nummer; während des Spiels: Kontrolle der gewählte Einstellung.
Start/Stop	starten des Zeitablaufes, anhalten der Uhr; 3 Sekunden drücken für Zeitkorrektur.
ON/OFF	ein- und ausschalten

### **Français: Fonction des boutons**

+1	accroissement du chiffre clignotant.
OK	validation de la cadence choisie; validation du chiffre clignotant; vérification du numéro de cadence pendant le jeu.
Start/Stop	départ, pause et relance de la pendule; appuyez pendant 3 secondes pour rectifier les temps.
ON/OFF	Mise sous tension et hors tension de la pendule.

### **Español: Función de los botones**

+1	Aumenta la cifra intermitente en el visualizador
OK	El valor de la cifra intermitente se registra. Durante el juego: Muestra el número de opción elegido
Start/Stop	Parar el reloj y dejar funcionar de nuevo. Pulsando 3 segones: corrección del tiempo
ON/OFF	Conectar/desconectar (también para elegir una nueva opción)

### **Nederlands: Functie van de knoppen**

+1	verhoogt het knipperend cijfer in het display
OK	de waarde van het knipperend cijfer wordt opgeslagen. Tijdens spel: gekozen optienummer wordt weergegeven
Start/Stop	klok stilzetten en weer verder laten lopen. Bij 3 seconden indrukken: tijdscorrectie; Handmatige instelling: sla invoercijfers over
ON/OFF	in- en uitschakelen (ook voor opnieuw optie kiezen)

### **Русский: Назначение кнопок**

Нажатие коромысла – передача хода очереди хода другому игроку	
+1	увеличение на 1 мигающего уровня
OK	активация выбранной функции; активация мигающего номера – контроля времени; проверка текущего контроля времени во время партии
Start/Stop	пуск часов, остановка и повторный пуск часов ; удержание кнопки нажатой в течение 3 секунд для изменения текущего контроля времени
ON/OFF	включение/выключение часов

# Handleiding (Nederlands)

<b>Gebruik en bediening</b>	<b>33</b>
1. Batterijen	33
2. Inschakelen van de DGT 2000	34
3. Keuze van het optienummer	34
4. Optienummer activeren	34
5. Begin van het spel	34
6. Stilzetten van de tijdafloop	34
7. Controle op optienummer	34
8. Tijdcorrecties	34
9. De handmatige instelling	35
10. Handmatige invoer overslaan	36
11. De weergave in het display	36
12. Technische specificaties	37
<b>De registratiemethodes</b>	<b>37</b>
Inleiding	37
1. Rapid en Blitz (Opties 1, 2 en 3)	37
2. 1 Periode + Guillotine (Opties 4 en 5)	37
3. 2 Periodes + Guillotine (Opties 6 en 7)	37
4. Herhalende 2e tijdperiode (Opties 8 en 9)	38
5. "FIDE"-rapid (Opties 10, 11, 12, 13 en 14)	38
6. "FIDE"-tournament (Opties 15, 16 en 17)	38
7. "Bronstein" (Opties 18, 19 en 20)	38
8. "Fischer"-rapid (Opties 21, 22 en 23)	38
9. "Fischer"-tournament (Opties 24 en 25)	38
10a. Go met byo-yomi (Opties 26, 27 en 28)	39
10b. "Overtime", Canadees byo-yomi	39
11. Zandloper (Opties 29 en 30)	39
12. Gong (Opties 31 en 32)	39
<b>Lijst van opties</b>	<b>46</b>

## Gebruik en bediening

### 1. Batterijen

De DGT 2000 werkt op 4 penlight (AA) batterijen. Wij raden aan alkaline batterijen te gebruiken, de DGT 2000 kan hier 5000 uren op werken.

De batterijen dienen onder het deksel in de bodem geplaatst te worden. Na het plaatsen dient het deksel weer goed vergrendeld te worden door het aandrukken van de klikgrepen. Na het plaatsen van de batterijen duurt het 4 seconden voordat de DGT 2000 zich inschakelt.

*Wij adviseren de batterijen te verwijderen als u de DGT 2000 over een langere periode niet gebruikt.*

Als in display de aanduiding "BAT" verschijnt zijn de batterijen bijna leeg en moeten zo spoedig mogelijk vervangen worden. Er is op dat moment nog ruim voldoende energie om uw partij zonder onderbreking te beëindigen.

Indien de klok op een of andere wijze niet functioneert, dient u eerst de batterijen te verwijderen en opnieuw aan te brengen. Indien de fout nog steeds voorkomt kunt u contact met de wederverkoper opnemen.

## **2. Inschakelen van de DGT 2000**

De DGT 2000 wordt ingeschakeld met de "ON/OFF" toets aan de onderzijde van de DGT 2000. Indien u na een spel opnieuw de klok wil instellen dient u de klok eerst uit te schakelen met de ON/OFF toets.

## **3. Keuze van het optienummer**

Nadat u de DGT 2000 ingeschakeld hebt, verschijnt in het display het nummer 01 of het nummer waarmee u het laatst gespeeld hebt.

*01 correspondeert met het nummer 1 (Rapid/Blitz: 5 minuten) uit de lijst optienummers aan de onderzijde van de DGT 2000.*

U kunt het nummer in display verhogen door de +1 toets in te drukken. Na nummer 32 verschijnt opnieuw 01.

## **4. Optienummer activeren**

Als het gewenste optienummer in het display staat, activeert u dit nummer door de O.K. toets in te drukken. In het display verschijnt nu de aanvangstijd voor uw spel.

*Wat u moet doen als u voor een handmatige instelling, "manual set", gekozen heeft wordt besproken in paragraaf 9.*

## **5. Begin van het spel**

Nadat het optienummer is geactiveerd, start u de tijdafloop door de Start/Stop toets in te drukken.

*Voordat u de klok start door deze toets in te drukken moet u zorgen dat de hefboom omhoog staat aan de kant van de speler die als eerste een zet moet uitvoeren. Dit is van speciaal belang bij de methodes "FIDE" en "Fischer" waar de klok door de beginstand van de hefboom "weet" wie met wit en wie met zwart speelt.*

## **6. Stilzetten van de tijdafloop**

Mocht u tijdens het spel de tijdafloop willen stilzetten dan drukt u op de Start/Stop toets. U kunt de tijdafloop opnieuw laten beginnen door deze toets nogmaals in te drukken (druk kort, om te voorkomen dat u in tijdcorrectie komt (zie paragraaf 8).

## **7. Controle op optienummer**

Tijdens het spel kunt u (zonder de tijdafloop te verstoren) het optienummer waaronder u speelt controleren door de O.K. toets in te drukken.

## **8. Tijdcorrecties**

Mocht u tijdens de partij een correctie op de gespeelde tijden willen maken, dan moet u de Start/Stop toets 3 seconden ingedrukt houden totdat het cijfer links gaat knipperen.

U kunt het knipperende cijfer (de hoeveelheid uren van de linker speler) veranderen door op de +1 toets te drukken. Na het hoogst mogelijke cijfer (9 of 5) verschijnt opnieuw het cijfer 0. Zodra in het display het door u gewenste cijfer verschijnt, drukt u op de O.K. toets en het volgende cijfer gaat knipperen.

Zo kunt u achtereenvolgens veranderen:

1. Uren;
2. Tientallen minuten;
3. Minuten;
4. Tientallen seconden;
5. Seconden.

Eerst verschijnt de tijd van de linker speler en daarna van de rechter speler. Als er geen cijfer meer knippert start u de klok met de Start/Stop toets. De

klok gaat verder met de ingevoerde tijden. Er wordt geen (eventuele) bonus toegekend als tijdens de tijdcorrectie de hefboom is omgezet.

Bij de optie "Fischer-tournament" wordt tevens aan het eind van de serie knipperende cijfers gevraagd eventueel het aantal gespeelde zetten te corrigeren. Het getal voor de zetten is het aantal door zwart uitgevoerde zetten.

Als u een tijdcorrectie uitvoert binnen de "FIDE"-methode of "Go met byo-yomi" terwijl u al in de fase van toegevoegde tijd voor elke zet bent, komt u altijd terug in de fase van de hoofdbedenktijd. Als u bij de "FIDE"-methode wilt blijven in de fase waarin tijd per zet wordt toegevoegd kan dit alleen door de exacte tijden van de beide spelers over te nemen in de manual set van "Fischer"-Rapid. U schrijft de tijd op, gaat met de ON/OFF knop terug naar optiekeuze, activeert nummer 23 en voert hier de tijden en de bonus per zet weer in.

## 9. De handmatige instelling

Natuurlijk moet het mogelijk zijn om iedere willekeurige bedenktijd in te voeren.

Dit gaat als volgt:

U zoekt met de +1 toets het optienummer voor een handmatige instelling ("Manual set") en activeert die met de O.K. toets.

De eerste keer dat u dit doet verschijnen er allemaal nullen. De meest linker nul knippert.

*Elke volgende keer verschijnt de instelling die de laatste keer geprogrammeerd was. Als u deze instelling ongewijzigd wilt spelen drukt u direct na het kiezen van het optienummer op de Start/Stop toets. Indien u echter een andere handmatige instelling wilt doen, kunt u het knipperend cijfer wijzigen met de +1 toets. Met OK-toets stapt u naar het volgende cijfer.*

Met de +1 toets kunt u het knipperende cijfer veranderen. Als u bij de juiste waarde bent gekomen drukt u op de O.K. toets. Het zojuist ingestelde cijfer wordt nu vastgelegd en het volgende cijfer gaat knipperen. Cijfer voor cijfer werkt u door de displays.

De volgorde van de gegevens die ingevuld moeten worden is gelijk aan de volgorde waarin ze tijdens het spel aan de orde komen.

Eerst moet u altijd de eerste periode voor de linker speler invullen.

De volgorde van knipperende cijfers is:

1. Uren
2. Tientallen minuten
3. Minuten
4. Tientallen seconden
5. Seconden

Vervolgens doet u hetzelfde voor de eerste periode van de rechter speler.

*Behalve bij de periode die u het eerst invult, geeft een cijfer in het linker display aan voor welke periode u de gegevens invult.*

Na het invullen van de beginperiode voor de linker en daarna voor de rechter speler is dit de volgorde waarin u de verdere gegevens invoert:

Optie	Naam	Invoeren
3	Rapid/Blitz	Niets meer
5	Eén periode + guillotine	Guillotinietijd voor beide spelers
7	Twee perioden + guillotine	1. Tweede periode voor beide spelers 2. Guillotinietijd voor beide spelers
9	Herhalende 2e periode	1. Tijd voor de herhalende periode voor beide spelers
14	"FIDE" Rapid	1. Toegevoegde tijd per zet linker speler 2. Toegevoegde tijd per zet rechter speler
17	"FIDE" Tournament	1. Tweede periode voor beide spelers 2. Toegevoegde tijd beide spelers
20	"Bronstein"	1. Vrije tijd per zet linker speler 2. Vrije tijd per zet rechter speler
23	"Fischer" Rapid	1. Extra tijd per zet linker speler 2. Extra tijd per zet rechter speler
25	"Fischer" Tournament	1. Extra tijd per zet voor beide spelers 2. Aantal zetten eerste periode 3. Tijd tweede periode, voor beide spelers 4. Aantal zetten tweede periode 5. Tijd derde periode, voor beide spelers 6. Aantal zetten derde periode 7. Tijd vierde periode, voor beide spelers
28	Go met byo-yomi	1. Byo-yomitijd per zet voor beide spelers 2. Aantal byo-yomimomenten
30	Zandloper	Niets meer
32	Gong	Tijdsduur voor de gong

## 10. Handmatige invoer overslaan

Indien u met een eerder gemaakte handmatige instelling opnieuw zonder wijzigingen wilt spelen, kunt u eenvoudig de Start/Stop knop indrukken, terwijl het eerste cijfer van de handmatige invoer knippert. U stap dan over de cijfer voor cijfer instelling heen.

## 11. De weergave in het display

In het display kunt u naast cijfers de volgende signalen tegenkomen.

- BAT** Dit geeft aan dat de batterijen vervangen moeten worden.
- ^** U bevindt zich op een moment van de partij waar u per zet tijd toegevoegd krijgt. Bij "Bronstein" en "Fischer" vanaf het begin van de partij, bij "FIDE" en "Byo-yomi" na het verstrijken van een traditionele beginperiode.
- De tussentijdse vlag. De speler in wiens display dit - teken staat, heeft als eerste de overgang naar een volgende tijdperiode gemaakt.
- (knipperend) De definitieve vlag. Deze geeft aan welke speler als eerste de totaal toegestane bedenktijd heeft overschreden.
- :
- .
- Geeft aan dat de tijden die u in het display ziet uren en minuten zijn, bijv. 1:39 is 1 uur en 39 minuten.
- De . geeft aan dat het om minuten en seconden gaat, bijv. 12.38 is 12 minuten en 38 seconden.

*De maximaal weer te geven bedenktijd is 9:59.59. Voorkom dat deze tijd wordt overschreden: De Digital Game Timer werkt dan namelijk niet meer correct.*

Tijden boven de 20 minuten worden weergegeven in uren en minuten, tijden onder de 20 minuten verschijnen in minuten en seconden in het display.

## **12. Technische specificaties**

Batterijen: Penlight (AA), 4 stuks. Alkaline aanbevolen.

Levensduur: 5000 Bedrijfsuren, opslag maximaal 3 jaar

Nauwkeurigheid: Beter dan 1 seconde per uur

Reinigen: Met zachte, bijna droge doek. Geen agressieve schoonmaakmiddelen gebruiken

Behuizing: ABS Kunststof



De DGT 2000 voldoet aan EN 50081-1:1991 en EN 50082-1:1991

## **De registratiemethodes**

### **Inleiding**

Tijd is een onderdeel van elke sport, zeker van sporten zoals schaken, Go, dammen, shogi en scrabble. De krachtmeting tussen de spelers wordt niet alleen bepaald door het prestatieniveau van de speler, maar ook door de tijd die de speler nodig heeft om tot dat niveau te komen. Hoe meer een sport als krachtmeting gezien wordt, hoe belangrijker het is om de tijd die een speler heeft om tot een handeling te komen te beperken. Dit moet gebeuren op een manier die zo goed mogelijk aansluit bij de aard van de wedstrijd en de aard van de sport die bedreven wordt.

De Digital Game Timer biedt 12 verschillende methodes om tijden voor een spel tussen 2 spelers te registreren.

Enkele methodes zult u kennen, andere zullen voor u nieuw zijn. Enkele van deze methodes worden al lange tijd gebruikt, andere zijn een uitvloeisel van de mogelijkheden die nu door het gebruik van elektronica beschikbaar zijn.

Elke methode heeft zijn eigen charme en heeft invloed op de manier waarop u uw sport beleeft. Het traditionele vloggertje met 5 minuten per persoon speelt anders dan 3 minuten "Bronstein" of "Fischer" waarbij u voor elke zet 3 seconden extra bedenktijd krijgt, hoewel de totale bedenktijd voor een partij nauwelijks verschilt.

Wij raden u aan om vrijuit te experimenteren met de verschillende methodes die de Digital Game Timer u biedt. Het zal uw beleving van uw favoriete sport verrijken.

### **1. Rapid en Blitz (Opties 1, 2 en 3)**

De eenvoudigste manier om tijd toe te wijzen. Beide spelers krijgen één periode toegewezen, waarbinnen ze alle handelingen moeten verrichten.

### **2. 1 Periode + Guillotine (Opties 4 en 5)**

De eerste periode wordt gebruikt om een van te voren bepaald aantal zetten uit te voeren. De tweede periode, de Guillotine, is dan bedoeld om het spel af te maken. 1 Periode + Guillotine periode functioneert als "Rapid en Blitz" met een rustige start.

### **3. 2 Periodes + Guillotine (Opties 6 en 7)**

Voor een nog rustiger start van het spel kunnen voor de Guillotine twee periodes worden gespeeld.

#### **4. Herhalende 2e tijdperiode (Opties 8 en 9)**

Ook een rustig einde aan een spel heeft zijn voordelen. De eenvoudige traditionele klok gaf de spelers telkens weer één uur om een volgend aantal zetten uit te voeren.

Een gevolg van deze methode, die meer dan 50 jaar de standaard is geweest in de schaaksport, is dat partijen vaak niet in één zitting beslist konden worden.

De toegenomen speelsterkte van schaakcomputers en de informatie aanwezig in eindspel\_databases kreeg een steeds grotere invloed op de uitslag van een afgebroken partij. De zuiverheid van de krachtmeting tussen de beide spelers kwam steeds meer in de verdrinking. Van verschillende kanten zijn voorstellen gedaan om partijen in één zitting te kunnen beëindigen, zonder terug te vallen op de Guillotine als machtsmiddel, omdat ook dit een ongewenste invloed op het eindresultaat kan hebben. De methodes "FIDE", "Bronstein" en "Fischer" lossen het dilemma op door de spelers voor per zet een hoeveelheid bedenktijd toe te kennen.

#### **5. "FIDE"-rapid (Opties 10, 11, 12, 13 en 14)**

De "FIDE"-rapid methode begint een partij met één traditionele periode waarbinnen al dan niet een voorgeschreven aantal zetten voltooid moet zijn. Zodra deze periode afgelopen is verschijnt de driehoek in het display. Vanaf dat moment krijgt een speler extra tijd voor elke volgende zet. De bedenktijd die hij niet heeft gebruikt voor een zet wordt bewaard voor de volgende. Door zetten sneller uit te voeren dan de tijd die per zet beschikbaar is, loopt de bedenktijd dus weer op.

*Let op: De DGT 2000 onthoudt, door de instelling van de hefboom aan het begin van de partij, welke kant van het de klok wit is. Dit heeft gevolgen voor het moment dat een speler voor de eerste keer de toegestane bedenktijd overschrijdt. Als zwart het eerst door de vlag gaat krijgt wit een dubbele bonus. De juiste instelling van de hefboom is ook van belang in de "FIDE" tournament- en bij de beide "Fischer"-opties.*

#### **6. "FIDE"-tournament (Opties 15, 16 en 17)**

Hier begint de partij met twee traditionele periodes voordat de extra tijd per zet ingaat.

#### **7. "Bronstein" (Opties 18, 19 en 20)**

Het oudste voorstel uit de schaakwereld om het probleem van de beperkte bedenktijd op te lossen is afkomstig van IGM David Bronstein.

Zijn methode werkt vanaf de eerste zet. U ziet dus ook onmiddellijk de driehoek in display. De hoofdbedenktijd wordt met vertraging aangesproken. Voordat de hoofdbedenktijd terugloopt, heeft de speler een vaste hoeveelheid tijd om een zet te doen. Het is niet mogelijk om de bedenktijd op te laten lopen door snel te spelen, zoals bij "FIDE" en ook bij "Fischer".

#### **8. "Fischer"-rapid (Opties 21, 22 en 23)**

Ook deze methode werkt vanaf de eerste zet. Het verschil met "Bronstein" is, dat het mogelijk is om de bedenktijd op te laten lopen door sneller te spelen dan de extra tijd per zet.

*Zorg dat de hefboom bij partijbegin in de juiste stand staat.*

#### **9. "Fischer"-tournament (Opties 24 en 25)**

De "Fischer"-tournament methode is de meest complexe om de bedenktijd te reguleren. Behalve de extra tijd voor een zet, krijgt een speler ook weer een



extra hoeveelheid hoofdbedenktijd nadat een voorgeschreven hoeveelheid zetten voltooid is.

*In deze optie is dus een zettenteller ingebouwd. Deze telt het aantal volledige zetten, dus het aantal zetten dat zowel door wit als door zwart gespeeld is. De toekenning van nieuwe bedenkijd gebeurt alleen op het juiste moment als de DGT 2000 zorgvuldig bediend wordt.*

### **10a. Go met byo-yomi (Opties 26, 27 en 28)**

Vanuit de aard van het go spel is het zeer natuurlijk om extra tijd te geven aan de spelers om een partij af te maken.

Traditioneel wordt hiervoor de byo-yomi methode gebruikt. Byo-yomi geeft de speler, die zijn hoofdbedenktijd heeft verbruikt, een vaste hoeveelheid tijd voor elke volgende zet.

In gewone go-partijen is een hoofdbedenktijd van 1½ tot 2 uur, gecombineerd met een byo-yomi van 20 tot 30 seconden gebruikelijk. Nadat de hoofdbedenktijd is afgelopen springt de klok naar de byo-yomi tijd. Telkens als een speler zet voltooid heeft springt de klok dan terug. Als een speler zijn zet niet heeft voltooid voordat de klok op 0 is, verschijnt er een vlag in het display.

Voor absolute topmatches is de hoofdbedenktijd 9 uur en zijn er daarna 5 byo-yomi periodes van elk 1 minuut. Nadat de 9 uur voorbij zijn springt de klok naar 5 minuten. Als de speler dan zet voor de grens van 4 minuten bereikt is, springt de klok opnieuw naar 5 minuten. Als hij zet nadat de grens van 4 minuten overschreden is, springt de klok terug naar 4 minuten. Zo springt de klok na het voltooien van een zet telkens terug naar de bovenliggende hele byo-yomi periode.

### **10b. "Overtime", Canadees byo-yomi**

Voor de uitvoering van de oorspronkelijke byo-yomi methode met de traditionele klokken was altijd een tijdwaarnemer met een stopwatch nodig. Dit gaf regelmatig personele problemen. Daarom is de laatste jaren veelal gespeeld met de tussenoplossing dat een speler 5 minuten nieuwe bedenkijd kreeg om een vaste hoeveelheid zetten, meestal 10 of 15, uit te voeren.

Met de Digital Game Timer kunt u "Overtime" spelen door de methode Rapid/Blitz te kiezen (opties 1-3). Na het vallen van de vlag wijst u middels tijdcorrectie (zoals beschreven in paragraaf 8 van het technische deel van de handleiding) de hoeveelheid tijd toe voor de volgende serie zetten.

### **11. Zandloper (Opties 29 en 30)**

De bedenkijd van de speler aan zet neemt af, maar gelijktijdig neemt de tijd van de tegenstander toe.

Deze manier van spelen is een spannend alternatief voor het traditionele vluggertje.

### **12. Gong (Opties 31 en 32)**

In de tijd voor de invoering van de klok met het dubbele uurwerk werden toernooien vaak met een gong gespeeld. De gong gaf een vaste tijd voor elke handeling.

Onder optie 31 is de gong-klok beschikbaar die steeds tien seconden voor Links, daarna tien seconden voor Rechts geeft, enzovoort, enzovoort.

Door de hefboom te gebruiken is het mogelijk om te controleren of een speler binnen zijn bedenkijd gezet heeft. Er verschijnt een vlag als de hefboom niet op tijd ingedrukt is.

**List of options****Liste von Einstellungen****Liste des cadences****Lista de opciones****Lijst van opties**

<b>Option:</b>	<b>Clock type:</b>	<b>Basic time/extra times:</b>
1	rapid/blitz	5 min
2	"	25 min
3	"	manual set
4	1 period + guillotine	2 hours + 1 hour
5	"	manual set
6	2 period + guillotine	2 hours + 1 hour + 30 minutes
7	"	manual set
8	repeating 2nd period	2 hours + 1 hour (repeating)
9	"	Manual set
10	FIDE rapid	3 minutes, followed by 2 seconds/move
11	"	20 minutes followed by 5 seconds/move
12	"	1 hour, followed by 10 seconds/move
13	"	2 hr, followed by 20 seconds/move
14	"	Manual set
15	FIDE tournament	1:30 hour+30minutes, f.b. 20 sec./move
16	"	2 hoursr + 1 hour, f.b. 20 seconds/move
17	FIDE tournament	manual set
18	"Bronstein"	5 minutes, 3 seconds/move free
19	"	20 minutes, 10 seconds/move free
20	"	manual set
21	"Fischer" rapid	3 minutes + 2 seconds/move
22	"	20 minutes + 10 seconds/move
23	"	manual set
24	"Fischer" tournament	2 periods, 80 minutes/40 moves, 40 minutes/20 moves, 1 minute/move added
25	"Fischer" tournament, 4 periods	manual set
26	Go with byo-yomi	1 hour + 1x20 seconds byoyomi
27	"	2 hours + 1x30 seconds byoyomi
28	"	Manual set
29	Hour glass	1 minute
30	"	manual set
31	Gong	10 seconds
32	"	manual set