



Fig. 1

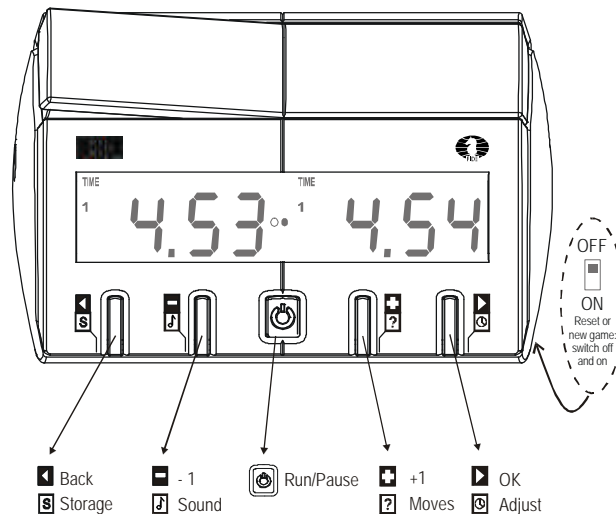
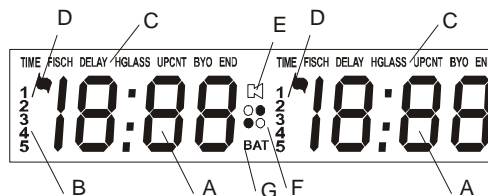


Fig. 2



DIGITAL EXCELLENCE

Version 1.10

Copyright © 2003 DGT Projects BV Enschede, The Netherlands
09-2003

Handleiding

Inleiding: De tijdmeetsystemen	2
1. TIME (Opties 1 t/m 5)	2
2. TIME gevolgd door Guillotine (Opties 6 en 7)	2
3. 2 x TIME gevolgd door Guillotine (Optie 8)	2
4. 3 x TIME gevolgd door Guillotine (Optie 9)	2
5. "Fischer"- Blitz, Rapid en Slow (Opties 10, 11 en 12)	2
6. "Fischer"-Tournament (Optie 13)	2
7. "Bronstein" Blitz, Rapid en Slow (Opties 14, 15 en 16)	2
8. 2 x TIME gevolgd door "Fischer" (Opties 17 en 18)	2
9. "GO" met Canadees Byo-yomi (Opties 19 en 20)	2
10. Scrabble® + Upcount (Optie 21)	2
11. Zandloper (Optie 22)	2
12. Internet Schaken (Optie 23)	2
Bediening	3
1. Batterijen	3
2. Inschakelen van de DGT XL	3
3. Optienummer keuze	3
4. Optienummer activeren	3
5. Buzzer	3
6. Het spel beginnen	3
7. Kleurindicatie	3
8. Stilzetten van de tijdafloop	3
9. Zettenteller, Optienummercontrole, Batterijconditie	3
10. Tijdcorrecties	3
11. Berichtenweergave	3
12. Functie van de knoppen	3
Handmatige instelling: Optie 00	4
1. Oproepen van een voorkeursinstelling	4
2. Een handmatige instelling maken	4
3. Eenvoudig	4
4. Complex	4
Optielijst	4

CE Dit product van DGT Projects voldoet aan de voorschriften voor elektromagnetische compatibiliteit EMC 89/336/EEC



WWW.DGTPROJECTS.COM
WWW.DIGITALEXCELLENCE.ORG
WWW.DGTXL.COM

Inleiding: De tijdmeetsystemen.

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 DGT XL biedt 11 verschillende standaard methodes om tijden voor een spel tussen 2 spelers te registreren. De meest gebruikelijke bedenktijden vind u onder de optienummers 1 tot en met 22 voorgeprogrammeerd. Daarnaast kunt u verschillende methodes combineren door onder optienummer 00 uw persoonlijke voorkeur vast te leggen.

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 vluiggertje 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 DGT XL u biedt. Het zal uw beleving van uw favoriete sport verrijken.

1. TIME (Opties 1 t/m 5)

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

2. TIME gevolgd door Guillotine (Opties 6 en 7)

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 x TIME gevolgd door Guillotine (Optie 8)

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

4. 3 x TIME gevolgd door Guillotine (Optie 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 kregen vanaf 1990 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 "Bronstein delay" en "Fischer" lossen het dilemma op door de spelers voor per zet een hoeveelheid bedenktijd toe te kennen.

Na de invoering van de Digital Game Timer in 1994 is de discussie over de toepassing van deze methodes goed op gang gekomen. De uitkomsten van deze discussie in de schaakwereld zijn verwerkt in de DGT XL.

5. "Fischer"- Blitz, Rapid en Slow (Opties 10, 11 en 12)

Deze methode geeft de spelers naast een basisbedenktijd vanaf de allereerste zet extra tijd iedere keer als een zet voltooid wordt. Door sneller te zetten dan de extra tijd per zet loopt de bedenktijd op.

6. "Fischer"-Tournament (Optie 13)

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 zententeller ingebouwd. Deze telt het aantal volledige zetten, dus het aantal zetten dat zowel door wit als door zwart gespeeld is. De toekenning van nieuwe bedenktijd gebeurt alleen op het juiste moment als de DGT XL zorgvuldig bediend wordt.

*Let op: De DGT XL onthoudt, door de instelling van de hefboom aan het begin van de partij, welke kant van het de klok wit is. U kunt dit zien in het display met de ikonen **Error! Not a valid bookmark self-reference.** en ○. 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 van belang in de "Fischer" en "Fischer" Tournament.*

7. "Bronstein" Blitz, Rapid en Slow (Opties 14, 15 en 16)

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. 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. 2 x TIME gevolgd door "Fischer" (Opties 17 en 18)

Deze methode laat de partij op een traditionele manier beginnen, de speler moet binnen een vooraf bepaalde tijd een vooraf bepaald aantal zetten voltooiën. Door de laatste periode met het "Fischer" systeem te spelen, wordt voorkomen dat tijdnoed de uitslag van een partij te veel beïnvloed.

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

9. "GO" met Canadees Byo-yomi (Opties 19 en 20)

Deze methode is afgeleid van de oorspronkelijke Japanse byo-yomi methode van het GO spel. Toen nog gespeeld werd met traditionele klokken, was hierbij altijd een tijdwaarnemer met een stopwatch nodig. De speler krijgt na afloop van de basis bedenktijd 5 of 10 minuten nieuwe bedenktijd om een vooraf bepaalde vaste hoeveelheid zetten, meestal 10 of 15, uit te voeren.

*Wanneer de Byo-yomi methode actief is kan voor de speler wiens klok loopt de byo-yomi tijd weer geladen worden door de BACK toets **⏪** 3 seconden in te drukken. Nadat deze tijd in het display is verschenen dient de speler zijn beurt af te melden.*

10. Scrabble® + Upcount (Optie 21)

Bij Scrabble® wedstrijden moet een spel tot het eind worden uitgespeeld, ook als de toegestane bedenktijd overschreden wordt. Hoe meer tijd een speler gebruikt na afloop van de toegestane tijd, hoe meer punten afgetrokken worden.

In de handmatige instelling (optie 00) kan Upcount ook als zelfstandige methode gebruikt worden. Er wordt dan altijd begonnen met aanvangstijden van 0 seconden op de klok.

11. Zandloper (Optie 22)

De bedenktijd 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 vluiggertje.

12. Internet Schaken (Optie 23)

Indien de DGT XL verbonden is met een DGT Elektronisch Schaakbord kan de tijdregistratie en het display van de klok volledig bestuurd worden vanuit de aangesloten computer. Dit geeft de mogelijkheid om met bord en klok te schaken over Internet Schaakservers. Hiertoe dient optie 23 geselecteerd te worden. Voor verdere informatie over deze functie en compatibele software, zie de website www.dgtprojects.com

Bediening

1. Batterijen

De DGT XL werkt op 2 penlight (AA) batterijen. Wij adviseren alkaline batterijen te gebruiken. De batterijhouder bevindt zich onder het klikdeksel aan de onderzijde van de klok.

Het is raadzaam de batterijen te verwijderen als u de DGT XL over een langere periode niet gebruikt.

Als in het display de aanduiding "BAT" (Fig. 2G) 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.



In paragraaf 9 is beschreven hoe de conditie van de batterijen opgevraagd kan worden.

2. Inschakelen van de DGT XL


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

3. Optienummer keuze

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



U kunt het nummer in display veranderen door  (+1) of  (-1) in te drukken (Fig. 1).

4. Optienummer activeren


Als het gewenste optienummer in het display staat, activeert u dit nummer door  (OK) in te drukken. In het display verschijnt nu de aanvangstijd voor uw spel. Wat u moet doen als u voor een handmatige instelling, onder optienummer 00, gekozen heeft wordt in het hoofdstuk Handmatige Instelling besproken.

In paragraaf 9 wordt beschreven hoe het gekozen optienummer tijdens een partij gecontroleerd kan worden.

5. Buzzer

De DGT XL heeft in ingebouw geluidssignaal, die het naderen en de overschrijding van de tijdslimiet aangeeft. U kunt de buzzer aan- of uitschakelen door de toets  (Sound) 3 seconden ingedrukt te houden. Het symbool  in het display (Fig. 2 E) geeft aan dat het geluidssignaal is ingeschakeld.


6. Het spel beginnen

Nadat het optienummer is geactiveerd, start u de tijdafloop door de Run/Pause 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 als b.v. "Fischer" of "Bronstein", waar de klok door de beginstand van de hefboom "weet" wie met wit en wie met zwart speelt.


U ziet in het display welke kant met wit begonnen is.

7. Kleurindicatie

Midden op het display van de DGT XL staat aangegeven welke speler met welke kleur speelt door de ikonen **Error! Not a valid bookmark self-reference.** en  (Fig. 2 F). Dit wordt ingesteld door voorafgaand aan het starten van de tijdafloop de hefboom in de juiste positie te stellen. In alle gevallen is "wit" de kant waar de hefboom bij het spelbegin naar boven staat. De ingebouwde zettenteller reageert op deze positie.



Bij het spelen van "Fischer" in meerdere perioden waarbij de tijdsovergangen naar een volgende periode afhankelijk zijn van een voorinsteld aantal zetten is het uiterst belangrijk dat de kleurindicatie goed is ingesteld, daar anders de bijtelling van de extra tijd per zet foutief verloopt bij de periodeovergangen.

8. Stilzetten van de tijdafloop

Mocht u tijdens het spel de tijdafloop willen stilzetten dan drukt u op . U kunt de tijdafloop opnieuw laten beginnen door deze toets nogmaals in te drukken. Indien de hefboom omgezet wordt, terwijl de klok is stilgezet, wordt de procedure voor tijdcorrectie gestart. De bedenktijden, zettentellers en/of periodenummers kunnen dan gecontroleerd en/of aangepast worden.



9. Zettenteller, Optienummercontrole, Batterijconditie




Tijdens de partij kunt u het aantal gespeelde zetten controleren door op de toets (Moves) te drukken. U ziet het aantal zetten dat tot dat moment gespeeld zijn.




Indien de toets  ingedrukt gehouden wordt, verschijnt na 3 seconden het gekozen optienummer. Als een van de opgeslagen geprogrammeerde instellingen actief is, wordt dit aangeduid met een  voor het nummer van de opslagplaats (1..5).


Opnieuw na 3 seconden wordt de conditie van de batterijen getoont, middels een getal. Indien dit getal 100 of lager is, wordt de batterijindicatie **BAT** in display weergegeven, en dienen de batterijen vervangen te worden. Bij een waarde van ongeveer 85 stopt de klok met functioneren. Tijdens deze controles loopt de klok gewoon door.

10. Tijdcorrecties

Mocht u tijdens de partij een correctie op de gespeelde tijden willen maken, dan moet u de klok stilzetten met  en vervolgens de  (Adjust) 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  of  te drukken. Zodra in het display het door u gewenste cijfer verschijnt, druk u op  en het volgende cijfer gaat knipperen. Zo kunt u achtereenvolgens veranderen: Uren, tiental minuten, minuten, en dan op dezelfde positie in display de tientallen seconden en seconden. Eerst kunt u de tijd van de linker speler wijzigen en daarna die van de rechter speler.


Na de aanpassing van de tijden, verschijnt de zettenteller in het display. Ook deze kunt u met de  en de  toetsen corrigeren. Tijdens het wijzigen van de zettenteller van de rechter speler kunnen ook de spelerskleur-ikonen **Error! Not a valid bookmark self-reference.** en  veranderen, als een logisch gevolg van de ingevoerde zettenaantallen en de stand van de hefboom. Bij meer geprogrammeerde of actieve perioden kan nu het periodenummer gewijzigd worden. Bij Fischer Tournament programmering wordt deze geheel afgeleid van de ingevoerde zettenaantallen.




Als er geen cijfer meer knippert start u de klok met . De klok gaat verder met de ingevoerde tijden.


11. Berichtenweergave


De DGT XL heeft de mogelijkheid om berichten op het display te tonen, tijdens gewoon gebruik. Deze functie werkt in combinatie met het DGT Elektronisch Schaakbord, die aan een computer is aangesloten. Wanneer de combinatie gebruikt wordt om tegen een schaakprogramma te spelen of over een schaakserver kunnen de tegenzetten op het display van de DGT XL afgebeeld worden. Deze functie werkt over alle gekozen opties. In Optie 23 zijn nog extra mogelijkheden. Zie Tijdmeetsystemen paragraaf 12. Voor compatibele programma's, zie www.dgtprojects.com


12. Functie van de knoppen

 **TERUG** een stap of cijfer terug

 **OPSLAAN** (store) (Posities 1 tot 5). Na handmatig programmeren of optiekeuze kan de geprogrammeerde methode in de opslag weggeschreven worden door de knop 3 seconde ingedrukt te houden (). Na 3 seconden indrukken bij optiekeuze kan een instelling uit de opslag geladen worden ().


 – 1 Cijfer of ikoon veranderen


 **GELUID** Drie Seconde drukken om zoemer in- en uit te schakelen.

 +1 Cijfer of ikoon veranderen

 **ZETTEN** indrukken: zettentellers worden getoond

 **OK** een stap of cijfer verder

 **CORRECTIE** (Adjust) Drie seconden vasthouden bij gestopte klok voor tijd- en zettentellercorrectie

 **START/STOP** Starten, stilzetten en herstarten van de klok
OFF UIT

ON AAN Ook voor nieuwe partij: eerst uit en aanschakelen

Option 00: Handmatige programmering. Vrij samen te stellen opeenvolging tot 5 periodes (hoofdbedenktijd, extra tijd, zettenaantal). 5 Eigen programmeringen kunnen opgeslagen worden.

Handmatige instelling: Optie 00

Optie 00 biedt u maximale vrijheid om de DGT XL in te stellen naar uw eigen voorkeuren. U kunt kiezen uit de verschillende tijdregistratie systemen, uw eigen voorkeurstijden invoeren en ook verschillende systemen combineren. U kunt maar liefst 5 persoonlijke voorkeuren permanent opslaan en weer oproepen. Als u de DGT XL opstart selecteert u met behulp van en Optie 00 en activeert deze met .

1. Oproepen van een voorkeursinstelling

Om een reeds eerder opgeslagen voorkeursinstelling op te roepen houdt u bij een knipperend optienummer de Store toets enkele seconden ingedrukt. In het linker display verschijnt een (Load) en met en selecteert u één van de nummers van de opslagplaats (1 t/m 5, zie Fig. 2 B). Met bevestigt u uw keuze.

Door kort in te drukken activeert u deze keuze en door een tweede maal in te drukken start u de klok voor het begin van de partij.

2. Een handmatige instelling maken

In een handmatige instelling zijn tot 5 opeenvolgende periodes in te stellen waarbij in principe voor elke periode een basismethode (Time, Fischer, "Bronstein" Delay, Zandloper, Oplopen, Byo-yomi) gekozen kan worden met de daarbij gewenste waarden voor tijden en zettenaantal. Een handmatige instelling kan na invoer opgeslagen worden.

Kies Optie 00.

Links ziet u een 1 ter aanduiding dat u nu de eerste periode in dient te vullen (Fig. 2 B).

Selecteer een tijdsregistratiemethode (Fig. 2 C) door met en naar de gewenste methode te gaan. Bevestig uw keuze met .

Vul op het linker display de basistijd voor de linker speler in. Gebruik hiervoor en/of en bevestig met . U kunt eventueel één plaats terugstappen met (BACK).

U vult achtereenvolgens in: Uren, tientallen minuten, enkele minuten, tientallen seconden, seconden. Doe vervolgens hetzelfde met het display voor de rechter speler.

Bij "Fischer" of "Bronstein" Delay, vult u vervolgens de extra tijd per zet in of de delay tijd per zet in in minuten en seconden. Bij "Fischer" moet u daarna ook nog het aantal zetten voor de eerste periode invullen.

Bij "Fischer" is het volgende belangrijk: U kunt kiezen wanneer bij "Fischer" de volgende periode begint. Als u als voorgeschreven zettenaantal 00 invult, begint

de volgende periode zodra de eerste vlag gevallen is. Als u een getal tussen 01 en 99 invult, dan begint de volgende periode zodra de speler individueel dit aantal zetten heeft voltooid.

NB: het programmeren van een zettenaantal groter dan 0 heeft alleen effect indien voor alle voorafgaande periodes ook een zettenaantal groter dan 0 ingeprogrammeerd is.

Als u slechts één periode in wilt vullen, ga dan met en/of naar **END** en bevestig dit met .

Wilt u meerdere periodes programmeren, kiest dan voor iedere periode eerst weer het tijdregistratiesysteem dat u wilt spelen en vervolgens doorloopt u per periode het ritueel zoals hierboven ingevuld.

Na de laatste periode die u in wilt vullen, eindigt u met **END**.

*Let op: Niet alle opeenvolgingen van methoden kunnen geprogrammeerd worden. Wanneer logischerwijs bepaalde instellingen onmogelijk zijn, kunnen deze ook niet geselecteerd worden. Wanneer bijvoorbeeld als tweede periode een **UPCOUNT** geselecteerd is, kan daarna niet meer een derde periode geprogrammeerd worden.*

Wilt u de door u ingestelde tijd opslaan, druk dan nu enkele seconden op . Op het linker display verschijnt nu een (Program). U kiest vervolgens met en/of het nummer (1 t/m 5) van de opslagplaats en bevestigd dit door .

Met kunt u de partij starten.

Hieronder vindt u twee voorbeelden van het invullen van een programma. Op onze internetsite, www.dgtprojects.com, vind u nog meer voorbeelden.

3. Eenvoudig

U wilt een partij spelen met 15 minuten voor de linker speler en 30 minuten voor de (iets zwakkere) rechter speler en u wilt dit opslaan op plaats nummer 3.

Ga naar optienummer 00. Bevestig met . Ga naar methode **TIME**. Bevestig met .

Vul in: 0, , 1, , 5, , 0, , 0, , 0, , 3, , 0, , 0, , 0, .

Ga naar methode **END**, bevestig met . Druk enkele seconden op en ga naar opslagplaats nummer 3. Bevestig met .

4. Complex

U wilt spelen in 3 periodes. 40 zetten in 1 uur 30 minuten, vervolgens 20 zetten in 30 minuten en eindigen met 10 minuten "Fischer" met 20 seconden extra voor elke zet. Dit wilt u opslaan op opslagplaats nummer 5.

Ga naar optienummer 00. Bevestig met . Ga naar methode **TIME**. Bevestig met .

Vul in: 1, , 3, , 0, , 0, , 0, , 1, , 3, , 0, , 0, , 0, .

Dit voltooid periode 1. Ga opnieuw naar methode **TIME**. Bevestig met .

Vul in: 0, , 3, , 0, , 0, , 0, , 0, .

Ga naar methode **FISCH** en vul in: 0, , 1, , 0, , 0, , 0, , (= 10 minuten basistijd) 0, , 2, , 0, (= 20 seconden extra per zet) 0, , 0, .

(= aantal zetten 0, voor een laatste periode "Fischer" vult u het aantal zetten op 0 in, voor meerdere periodes vult u het aantal zetten per periode in)

Ga naar methode **END** en bevestig met .

Druk enkele seconden op . Ga naar opslagplaats nummer 5 en bevestig met .

Optielijst

Option	Clock type	Basic + extra time
00:	Manual set to store max 5 personal settings of max 5 periods. Free mix of timing systems (main time, additional time, amount of moves).	
01	TIME	5 min
02	TIME	10 min
03	TIME	25 min
04	TIME	1H
05	TIME	2H
06	TIME fb. Guillotine	1H45 fb. 15 min
07	TIME fb. Guillotine	2H fb. 1H
08	TIME (2x) fb. Guillotine	2H fb. 1H fb. 30 min
09	TIME (3x) fb. Guillotine	2H fb. 1H fb. 1H fb. 1H
10	"Fischer" Blitz	3 min + 2 sec/move
11	"Fischer" Rapid	25 min + 10 sec/move
12	"Fischer" Slow	90 min + 30 sec/move
13	"Fischer" Tournament	100 min/40moves fb. 50 min/20moves fb. 10 min; All + 30 sec/move
14	"Bronstein" Delay Blitz	5 min, 3 sec/move free
15	"Bronstein" Delay Rapid	25 min, 10 sec/move free
16	"Bronstein" Delay Slow	1H55, 5 sec/move free
17	TIME fb. "Fischer"	2H TIME fb. 10 min + 30 sec/move
18	TIME (2x) fb. "Fischer"	2H TIME fb. 1H TIME fb. 15 min + 30 sec/move
19	Go: Canadian Byo-yomi	1H fb. 5 min byo-yomi
20	Go: Canadian Byo-yomi	2H fb. 10 min byo-yomi
21	Scrabble®	25 min TIME, fb. upcount
22	Hour Glass	1 min each
23	Internet Chess	Computer controlled

H = Hours

fb. = Followed by