



DIGITAL GAME TECHNOLOGY

DGT2500

Official FIDE Chess clock

Manual | All Languages

V1.8

English

1. Introduction

Congratulations on your purchase of the DGT2500 chess clock. The DGT2500 is the Official FIDE Chess Clock, approved and recommended by the international chess federation FIDE. It is in full accordance with the FIDE Laws of Chess and suitable for all games and competitions.

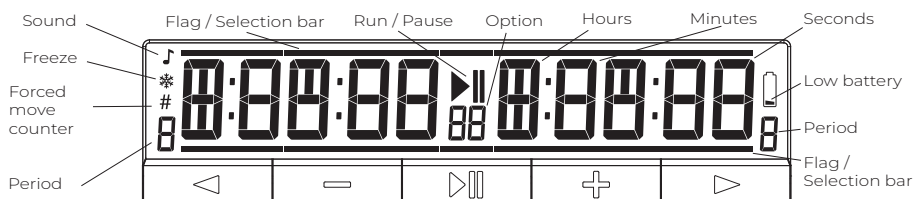


Figure 1. DGT2500 Display

2. Button description

Move the cursor, or go to the previous setting screen.



Show option information: In “Wait for start” and during “Option select” press this button to see the timing category, and detailed settings.

Forced move counter: In “Wait for start” mode, hold this button for 2 seconds to set the clock so that the period transition is based on the number of moves.



Decrease value of a selected digit by 1.

Sound: In “Wait for start” or “Pause” mode, hold this button for 2 seconds to turn the Sound On or Off.



Start, or **Pause** the clock.

Arbiter mode: When clock is in “Pause” mode, press and hold this button for 3 seconds, to enter the Arbiter mode where you can edit the current time and move count.

Accept+Skip: In “Selection mode” press this button to accept the current selection. If you are in a manual setting, press this button to accept all changes and skip further screens. The clock will immediately go to “Wait for start”.



Increase value of a selected digit by 1.

Move counter: Hold to this button to show the number of finished moves for each side



Move the cursor, or go to the next setting screen.

Accept: In “Selection mode” press this button to accept the current selection. If you are in a manual setting, this button will move you to the next setting screen.

Freeze: In “Wait for start” mode, hold this button for 2 seconds to turn Freeze On/Off. So that the time “Freezes” for both sides, when one player reaches 0:00.

ON/OFF

On/Off: Use the white button on the bottom to turn the clock On or Off. If you press it quickly twice, you reset the clock in the last used option.

3. Quick setup

1. Press the on/off button to turn on the clock.
2. Navigate through the options using the plus and minus buttons.
3. Press play/pause or right arrow to select an option.
4. Set the lever in the correct starting position. On the display the bars will be visible on the side that will start (the white side).
5. Use minus, plus or left arrow buttons to turn sound, freeze, and/or move counter on or off.
6. Press play/pause to start the game.
7. Press play/pause to pause and resume the game.
8. When a player reaches zero, the flag is shown by the blinking bar on the top and bottom of the display.
9. Press on/off at the bottom quickly twice to restart the DGT2500 and start a new game.

4. Manual setup

1. Press the on/off button to turn on the clock.
2. Select the manual setting option for the timing method you wish to use.
3. Use the left and right button to navigate through the digits; use + and - to edit the digit value.
4. At the last digit, press to go the next setting screen. Edit values per screen for your desired game time.
5. If you do not wish a second or third period leave the value at zero.
6. If you do not wish to use the **"Forced move counter"** leave the move counter value at zero.
7. At the last screen, press to exit the manual setup and go to **"Wait for start"**.
8. Please note, you can press play/pause at any moment during the manual set up to skip further screens and immediately go to **"Wait for start"**.
9. The manual setup is now complete. Steps 4 through 9 from the quick set up above can now be followed to finish setting up and start your game.

5. Full setup and clock modes

In sections 3 and 4 of this manual a short explanation is given of how to quickly set up the clock. In this chapter we will go over the functions and modes of the clock in more detail.

Selection mode

When you turn on the clock it starts in **"Selection mode"**. In this mode you can navigate through all options using the plus and minus buttons. For each possible option the display will show the starting time, the total number of periods, the default freeze, sound or forced move counter settings. And the two bars indicating which side is white.

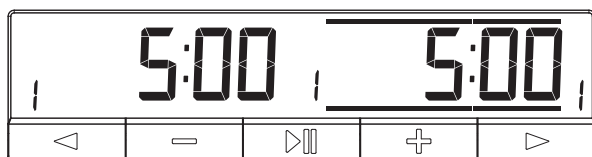


Figure 2. Selection mode

If freeze is activated, the clock will not be able to count down on either side if one side has reached 0:00. Freeze is on by default for all Bonus and Delay options but can be turned off.

In this mode you can switch the lever freely, but not change any other settings. Pressing the left arrow button will show the settings details. More information on setting the chess clock is given under the heading **“Setting details”** of this section.

When you have found the timing option you wish to use, press the play/pause or right arrow button to select it.

Wait for start

After selecting an option, the clock enters **“Wait for start”** mode. This is the **“Pause”** before the start of a match. Now some final adjustments can still be made:



The position of the lever can still be changed to indicate the correct starting side/ white side.



The freeze function can be turned on or off by holding the right arrow button.



The sound function can be turned on or off by holding the minus button.



The **“Forced move counter”** can be turned on or off by holding the left arrow button.

If you want to check if the chosen time control/ option is correct, you can also press the left arrow to show the setting details.

When all settings are correct, press the play/pause button to start the clock.

Time running mode

When the clock has been started, it will start counting down on the side where the lever is up. When a player has finished their turn, they must push the lever down. When this happens, the other side has the lever up and their clock starts counting down. This will continue until either side has reached zero.



Figure 3. Time Running mode

When the clock is running, pressing buttons has no effect except when the plus button is pressed and the move counter screen is shown. This can be done with or without **“Forced move counter”** active.

When the time is running the option and period numbers will be hidden. If the sound, freeze and/or **“Forced move counter”** are activated, the corresponding symbol will remain visible.

Show move counter

During certain modes the move counter can be shown using the plus button. When holding the plus button, the screen will show a “W” and “B” to indicate the “White” and “Black” side. The digits next to the “W” and “B” show the number of times the lever has been switched. Which, when the clock has been properly used, should correspond to the number of moves completed on the board.

Pause

You can pause and start the clock by pressing the play/pause button. This will pause the countdown for both sides, the play/pause symbol will be shown, and the option number and period number will be visible. During pause you can turn the settings for freeze, sound and “Forced move counter” on or off. But you may not change the lever position. If the lever position is changed during pause, it must be returned to it’s original position from before the clock was paused. Otherwise, the clock will go in to “Arbiter mode” as a safety precaution.

Flag-fall

A Flag-fall occurs if a player has used all their available time. To indicate the Flag-fall, two blinking bars are shown above the numbers 0:00. If the clock is used with the freeze function not active, the other side is still able count down if the lever is up on that side. If freeze is active, the time cannot count down for either side after 0:00 is reached. Even if the lever position is switched.

Note that the flag bars are also shown when a period transition occurs. At that moment the flag bars are displayed (not blinking) for 5 minutes.



Figure 4. Flag Fall

Setting details

It is possible to check the current settings of the clock during “Option select, Wait for start and Pause”. By pressing the left arrow button, the clock will first show the time control category. For example, “Fischer” for Fischer bonus time controls. By pressing the right arrow, you can go to the next screen and view the starting time of the first period. When you press the right arrow again you can see the bonus time for the first period. This action can be repeated until you have seen the starting time and increment for each period.

Return to the previous clock mode by pressing the left button again, pressing the play/pause button or by pressing the right button until all information screens have passed.

6. Manual settings

For each of the timing methods a separate manual setting is available on the clock. In the manual setting you can set a custom time per period. Option specific time settings such as bonus, delay or Byo-Yomi periods can also be customized.

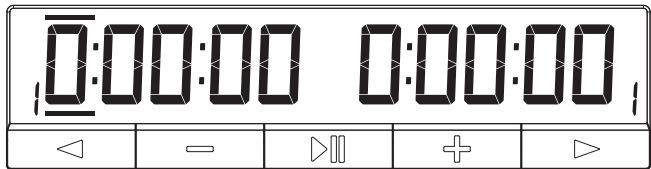


Figure 5. Time selection in manual mode

When you enter the manual setting for the first time, you will see a display as shown above. The number in the corner of the display indicates that you are editing the starting time for the first period.

The bars are blinking above and below the digit that is currently selected. By using the plus and minus buttons you can edit the digit value. Pressing the arrow buttons will move you to the next or previous digit. Changes made to the left side of the clock are automatically applied to the right side. If you wish to make an asymmetric setting, first edit the left side. Then change the time on the right side. At the last digit of the screen, pressing the right arrow button will move you to the next screen.



Figure 6. Bonus selection in manual mode

After setting the starting time for the first period, the second screen depends on the chosen manual setting type. In the picture above the second screen for the “**Fischer bonus**” manual setting is shown. Editing the values is done in the same manner as in the previous screen.

After setting the bonus, delay, or other option specific setting, you will enter the moves screen. In this screen the number of moves per period can be set. If you do not wish to use the “**Forced move counter**” you can leave the number on zero. If set to a specific number, the clock will transition to the next period after the set number of moves is completed.

Note that the bonus or delay must be set for each period. If you wish to use a bonus starting from move 1, the bonus must be set for period 1 and again for any periods that may follow. If you wish to use a bonus only during a specific period, then you must set the bonus only in that specific period.

To set the bonus from a certain number of moves, the forced move counter must be used. For example, if you want to set a 30 second bonus starting from move 61. Then set the move count to 60 in the period before the period that has bonus time. Note that if you have more than two periods, a move count must be set for all preceding periods.

During the manual setting, you can quickly accept all settings by pressing the play/pause button. This will skip any further screens and corresponding period settings.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Period transition

When a timing option has multiple periods, the transition from one period to the next occurs when the time reaches 0:00 in the first period. The time of the second period is applied and for 5 minutes the “flag” bars will be shown to indicate a period transition.

Period transition by move count

It is also possible to set the clock, so that the period transition occurs when a certain number of moves have been made (or to be precise, when the lever has been switched a certain number of times). This function is called “**Forced move counter**”. If this function is active, the time of the next period is added automatically to the current time when the move counter reaches the set number of moves. For the default options, the move count has been pre-set based on standard FIDE timing systems. If you wish to set a different number of moves, use a manual setting instead.

If you wish to play with the period transition based on the move counter. First select the option you wish to play. Then before starting the game, press and hold the left arrow button. When the # symbol appears on the display, the “**Forced move counter**” is activated.

8. Arbiter mode

In certain cases you may want to make a correction to the time or the move counter after a game has already started. This can be done using Arbiter mode. The set-up sequence is the same as the manual set-up. To enter Arbiter mode, press and hold the Play/Pause button for 3 seconds when the clock is paused.

Quick time penalty

It is also possible to quickly add 1 minute to either side of the clock without going into Arbiter mode. When the clock is paused, press and hold the right arrow button.

Then press the minus button to add 1 minute to the left side.

Or press plus button to add 1 minute to the right side.

9. Glossary

Time

In Time mode the clock counts down the time on the side where the lever is up.

Fischer bonus

In Fischer bonus settings players receive an additional amount of time for each move. A bonus time is added before each move from the start of the game. Playing with increments (bonus) has become the standard in chess.

Delay

In Delay settings the players are given a certain amount of free time at the start of each turn before their main thinking time starts counting down. This Delay time is added to the main thinking time in the display so that the total time available to each player is always visible. At the start of a player's turn, the clock starts to count down and if the player moves within the delay time, the time in the display will return to what it was before the start of the turn.

US Delay

In US Delay settings the clock has a separate timer that starts counting down before each turn. After the separate timer has finished counting down, the main time will start to count down.

Byo-Yomi

In Japanese Byo-Yomi settings players transition to the Byo-Yomi period when their main time runs out. The player receives a number of Byo-Yomi periods with a set amount of time per period. If the player completes their move within the time of that period, the period time is reset. However, if they exceed the time of that period, the time does not reset, and the next period starts counting down. Each time you exceed a period's time, the number of remaining periods is reduced by one. When the time in the last Byo-Yomi period is used, the player has lost on time and the flag will be shown.

Canadian byo-yomi

In Canadian Byo-Yomi, when main time runs out, the player enters a second period to complete an agreed number of moves in a certain time. When the agreed number of moves is completed, the player's clock can be reloaded with the Byo-Yomi time by pressing the minus button for two seconds.

Hourglass

In Hourglass options players start with the same amount of time on the clock but when one player's clock is counting down, the other player's clock is counting up.

Gong

In Gong options players receive the same fixed amount of time for each move. They must make their move when the clock signals the end of their turn. The lever is not used in this option.

Scrabble™

In Scrabble™ options, when zero is reached, the clock will start counting up.

Move timer

In Move timer settings, the clock will countdown a set time and a player must complete their move before the timer reaches 0:00. The time is then reset for their next move.

10. Warranty

DGT2500 meets the highest quality requirements. Should your DGT2500, despite our careful choice of parts, materials, production or transport, show a defect within the first two years after purchase, please contact the dealer. The guarantee is only valid when the product is used in a reasonable and careful manner for which it is intended. The warranty is void if the product is used improperly or if unauthorized attempts at modification have been made without the prior written consent of DGT support or one of the DGT authorized service centers. A list of service centers can be found on the DGT website.

11. Technical specifications

Batteries:	2x AA (1,5 Volt)
Battery life:	4000 hours
Accuracy:	within 1 sec/hr
Housing:	ABS plastic
Display size:	174 mm x 31 mm (6.8" x 1,2")
Clock weight:	318 gram (11.2 oz)
Dimensions:	198 mm width, 110 mm depth, 59 mm height (7.8" width , 4.3" depth, 2.3" height)

Registered design



Digital Game Technology B.V.
IJzersteden 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com

Deutsch

1. Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf der DGT2500 chess clock. Die DGT2500 ist die offizielle FIDE-Chess-Clock, die vom internationalen Schachverband FIDE anerkannt und empfohlen wird. Sie steht in voller Übereinstimmung mit den FIDE-Schachregeln und ist für alle Partien und Wettbewerbe geeignet.

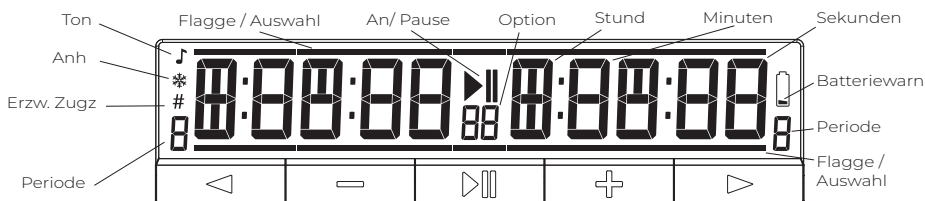


Figure 1. DGT2500 Display

2. Tastenbeschreibung

- ▶ **Bewegen Sie den Cursor** oder gehen Sie zum vorherigen Einstellungsbildschirm.
Optioneninfos anzeigen: In "Warten auf Start" und während "Option wählen" drücken Sie diese Taste, um die Timing-Kategorie und detaillierte Einstellungen zu sehen.
Erzwungener Zugzähler: Im Modus "Warten auf Start" diese Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um die Uhr so einzustellen, dass der Periodenwechsel von der Anzahl der Züge abhängt.

- **Wert einer ausgewählten Ziffer um 1 verringern.**
Ton: Im Modus "Warten auf Start" oder "Pause" diese Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um den Ton ein- oder auszuschalten.

- ▶ **Start oder Pause der Uhr.**
Schiedsrichtermodus: Im Modus "Pause" halten Sie diese Taste 3 Sekunden lang gedrückt, um in den Schiedsrichtermodus zu gelangen, in dem Sie die aktuelle Zeit bearbeiten und verschieben können count.
Akzeptieren+Weiter: Im "Auswahlmodus" können Sie mit dieser Taste die aktuelle Auswahl übernehmen. Wenn Sie sich in einer manuellen Einstellung befinden, drücken Sie diese Taste, um alle Änderungen zu übernehmen und weitere Bildschirme zu überspringen. Die Uhr schaltet sofort auf "Warten auf Start" um.

- ✚ **Wert einer ausgewählten Ziffer um 1 erhöhen.**
Zugzähler: Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Anzahl der abgeschlossenen Züge für jede Seite anzuzeigen.

- ▶ **Bewegen Sie den Cursor** oder gehen Sie zum nächsten Einstellungsbildschirm.
Akzeptieren: Drücken Sie im "Auswahlmodus" diese Taste, um die aktuelle Auswahl zu übernehmen. Wenn Sie sich in einer manuellen Einstellung befinden, gelangen Sie mit dieser Taste zum nächsten Einstellungsbildschirm.
Anhalten: Halten Sie diese Taste im Modus "Warten auf Start" 2 Sekunden lang gedrückt, um das Anhalten ein-/auszuschalten. Damit wird die Zeit für beide Seiten "eingefroren", wenn ein Spieler 0:00 erreicht.

- ON/OFF** **On/Off:** Verwenden Sie die weiße Taste an der Unterseite, um die Uhr ein- oder auszuschalten. Wenn Sie sie zweimal schnell drücken, stellen Sie die Uhr auf die zuletzt verwendete Option zurück.

3. Schnelle Einrichtung

1. Drücken Sie die On/Off-Taste, um die Uhr einzuschalten.
2. Navigieren Sie mit den Plus- und Minustasten durch die Optionen.
3. Drücken Sie auf Play/Pause oder den Pfeil nach rechts, um eine Option auszuwählen.
4. Stellen Sie den Hebel auf die richtige Startposition. Auf dem Display sind die Balken auf der Seite zu sehen, die gestartet wird (die weiße Seite).
5. Erwenden Sie die Minus-, Plus- oder linken Pfeiltasten, um den Ton, das Anhalten und/oder den Zugzähler ein- oder auszuschalten.
6. Drücken Sie Play/Pause, um das Spiel zu starten.
7. Drücken Sie Play/Pause, um das Spiel zu unterbrechen und fortzusetzen.
8. Wenn ein Spieler die Null erreicht, wird die Flagge durch einen blinkenden Balken oben und unten auf dem Display angezeigt.
9. Drücken Sie zweimal schnell auf on/off an der Unterseite, um die DGT2500 neu zu starten und ein neues Spiel zu beginnen.

4. Manuelle Einrichtung

1. Drücken Sie die On/Off-Taste, um die Uhr einzuschalten.
2. Wählen Sie die manuelle Einstellungsoption für die gewünschte Zeitmessmethode.
3. Verwenden Sie die linke und rechte Taste, um durch die Ziffern zu navigieren; verwenden Sie + und -, um den Ziffernwert zu bearbeiten.
4. Drücken Sie bei der letzten Ziffer, um zum nächsten Einstellungsbildschirm zu gelangen. Bearbeiten Sie die Werte pro Bildschirm für Ihre gewünschte Spielzeit.
5. Wenn Sie keine zweite oder dritte Periode wünschen, lassen Sie den Wert bei Null.
6. Wenn Sie den **“Erzwungenen Zugzähler”** nicht verwenden möchten, lassen Sie den Wert des Zählers auf Null.
7. Auf dem letzten Bildschirm klicken, um die manuelle Einrichtung zu beenden und zu **“Warten auf Start”** zu wechseln.
8. Während der manuellen Einrichtung können mit Play/Pause weitere Bildschirme übersprungen werden, um zu **“Warten auf Start”** zu gelangen.
9. Die manuelle Einrichtung ist nun abgeschlossen. Führen Sie nun die Schritte 4 bis 9 der obigen Schnelleinrichtung aus, um die Einrichtung abzuschließen und Ihr Spiel zu starten.

5. Vollständige Einrichtung und Uhrmodi

In den Abschnitten 3 und 4 dieses Handbuchs wird die schnelle Einrichtung der Uhr kurz erläutert. In diesem Kapitel gehen wir näher auf die Funktionen und Modi der Uhr ein.

Auswahlmodus

Beim Einschalten startet die Uhr im **“Auswahlmodus”**. Hier können Sie mit den Plus- und Minustasten durch die Optionen navigieren. Zu jeder Option werden auf dem Display Startzeit, Gesamtzahl der Perioden, Standardeinstellungen für das Anhalten, den Ton oder den Erzwungenen Zugzähler angezeigt. Zudem zeigen die beiden Balken an, welche Seite weiß ist.

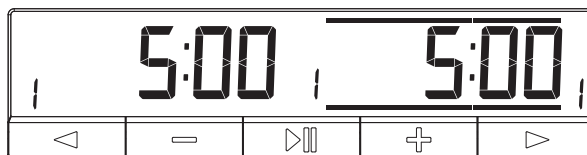


Figure 2. Selection mode

Wenn Anhalten aktiviert ist, zählt die Uhr auf beiden Seiten nicht mehr weiter, wenn eine Seite 0:00 erreicht. Anhalten ist für alle Bonus- und Verzögerungsoptionen voreingestellt. Hier kann der Hebel frei umgelegt werden, aber keine anderen Einstellungen verändert werden. Durch Drücken der linken Pfeiltaste werden Einstellungsdetails angezeigt. Weitere Angaben zur Einstellung der Schachuhr erhalten Sie unter **“Einstellungsdetails”**.

Wenn Sie die gewünschte Timing-Option gefunden haben, drücken Sie die Play/Pause- oder die rechte Pfeiltaste, um sie auszuwählen.

Warten auf Start

Nach Auswahl einer Option geht die Uhr in den Modus **“Warten auf Start”**. Die **“Pause”** vor dem Start eines Spiels. Nun können noch letzte Einstellungen erfolgen:



Hebel kann immer noch umgestellt werden, um die richtige Startseite/weiße Seite zu zeigen.



Anhaltefunktion ein- oder ausschalten, indem Sie die rechte Pfeiltaste gedrückt halten.



Die Tonfunktion lässt sich ein- oder ausschalten, indem Sie die Minustaste gedrückt halten.



“Erzwungener Zugzähler ein- oder ausschalteten, durch linke Pfeiltaste gedrückt halten.

Wenn Sie prüfen möchten, ob die gewählte Zeiteinstellung/Option korrekt ist, drücken Sie den Pfeil nach links, um die Einstellungsdetails anzuzeigen.

Wenn alle Einstellungen korrekt sind, drücken Sie die Play/Pause-Taste, um die Uhr zu starten.

Laufzeitmodus

Nachdem die Uhr gestartet wurde, beginnt sie auf der Seite, auf der der Hebel oben ist, abwärts zu zählen. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, muss er den Hebel nach unten drücken. Wenn dies geschieht, ist der Hebel auf der anderen Seite oben und die Uhr beginnt zu zählen. Dies wird fortgesetzt, bis eine der beiden Seiten Null erreicht hat.



Figure 3. Time Running mode

Wenn die Uhr läuft, hat das Drücken von Tasten keine Auswirkung, es sei denn, Sie drücken die Plusstaste und der Bildschirm für den Zugzähler wird angezeigt. Dies kann mit oder ohne aktiviertem **“Erzwungenen Zugzähler”** geschehen.

Wenn die Zeit läuft, werden die Options- und Periodennummern ausgeblendet. Wenn der Ton, das Anhalten und/oder der **“Erzwungene Zugzähler”** aktiviert sind, bleibt das entsprechende Symbol sichtbar.

Zugzähler anzeigen

In bestimmten Modi kann der Zugzähler mit der Plustaste angezeigt werden. Wenn Sie die Plustaste gedrückt halten, werden auf dem Bildschirm ein **“W”** und ein **“B”** angezeigt, um die **“weiße”** und die **“schwarze”** Seite zu kennzeichnen. Die Ziffern neben **“W”** und **“B”** zeigen an, wie oft der Hebel umgelegt wurde. Wenn die Uhr richtig eingestellt ist, entspricht dies der Anzahl der auf dem Brett ausgeführten Züge.

Pause

Durch Drücken der Taste Play/Pause pausieren und starten Sie die Uhr. Dadurch wird der Countdown für beide Seiten angehalten, das Play/Pause-Symbol erscheint und die Optionsnummer und die Periodennummer werden angezeigt. Während der Pause können Sie Einstellungen für Anhalten, Ton und **“Erzwungener Zugzähler”** ein- oder ausschalten. Sie können jedoch nicht die Position des Hebels ändern. Wenn die Hebelposition während der Pause verändert wird, muss sie wieder in die ursprüngliche Position vor der Pause zurückgesetzt werden. Andernfalls schaltet die Uhr aus Sicherheitsgründen in den **“Schiedsrichtermodus”**.

Flag-fall

Ein Flag-Fall tritt ein, wenn ein Spieler seine gesamte verfügbare Zeit verbraucht hat. Um den Flag-Fall anzuzeigen, werden zwei blinkende Balken über den Zahlen 0:00 angezeigt. Wenn die Uhr bei nicht aktivierter Anhaltefunktion verwendet wird, kann die andere Seite weiterhin zählen, wenn der Hebel auf dieser Seite oben ist. Wenn die Anhaltefunktion aktiviert ist, kann die Zeit auf keiner Seite heruntergezählt werden, nachdem 0:00 erreicht ist. Auch wenn die Position des Hebels umgestellt wird.

Beachten Sie, dass die Flaggenbalken auch angezeigt werden, wenn ein Periodenwechsel stattfindet. In diesem Moment werden die Flaggenbalken für 5 Minuten angezeigt (nicht blinkend).



Figure 4. Flag Fall

Details zur Einstellung

Es ist möglich, die aktuellen Einstellungen der Uhr während **“Option wählen, Warten auf Start und Pause”** zu überprüfen. Wenn Sie die linke Pfeiltaste drücken, zeigt die Uhr zunächst die Kategorie der Zeitsteuerung an. Zum Beispiel **“Fischer”** für Fischer-Bonus-Zeitsteuerung. Wenn Sie die rechte Pfeiltaste drücken, kommen Sie Wenn alle Einstellungen korrekt sind, drücken Sie die Play/Pause-Taste, um die Uhr zu starten. Zum nächsten Bildschirm und sehen die Startzeit der ersten Periode. Wenn Sie erneut auf den Pfeil nach rechts drücken, sehen Sie die Bonuszeit für die erste Periode. Diesen Vorgang können Sie so lange wiederholen, bis Sie die Startzeit und die Steigerungsrate für jede Periode gesehen haben.

6. Manuelle Einstellungen

Kehren Sie zum vorherigen Uhrenmodus zurück, indem Sie die linke Taste erneut drücken, die Play/Pause-Taste drücken oder die rechte Taste drücken, bis alle Informationsbildschirme abgelaufen sind.

Für jede der Zeitmessmethoden gibt es eine eigene manuelle Einstellung auf der Uhr. In der

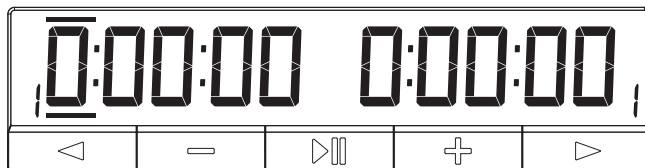


Figure 5. Time selection in manual mode

manuellen Einstellung können Sie eine eigene Zeit pro Periode einstellen. Optionsspezifische Zeiteinstellungen wie Bonus-, Verzögerungs- oder Byo-Yomi-Perioden können ebenfalls angepasst werden.

Wenn Sie die manuelle Einstellung zum ersten Mal vornehmen, sehen Sie eine Anzeige wie oben abgebildet. Die Zahl in der Ecke des Displays zeigt an, dass Sie die Startzeit für den ersten Zeitraum bearbeiten.

Die Balken blinken über und unter der Ziffer, die gerade ausgewählt ist. Mit den Plus- und Minustasten können Sie den Zahlenwert bearbeiten. Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, gelangen Sie zur nächsten oder vorherigen Ziffer. Änderungen, die Sie auf der linken Seite der Uhr vornehmen, werden automatisch auf die rechte Seite übertragen. Wenn Sie eine asymmetrische Einstellung vornehmen möchten, bearbeiten Sie zunächst die linke Seite.



Figure 6. Bonus selection in manual mode

Ändern Sie dann die Uhrzeit auf der rechten Seite. Wenn Sie an der letzten Stelle des Bildschirms die rechte Pfeiltaste drücken, gelangen Sie zum nächsten Bildschirm.

Nachdem Sie die Startzeit für die erste Periode eingestellt haben, hängt der zweite Bildschirm von der gewählten manuellen Einstellung ab. In der Abbildung oben ist der zweite Bildschirm für die manuelle Einstellung **“Fischer-Bonus”** zu sehen. Die Bearbeitung der Werte erfolgt auf die gleiche Weise wie im vorherigen Bildschirm.

Nachdem Sie den Bonus, die Verzögerung oder eine andere spezifische Option eingestellt haben gelangen Sie zum Zugbildschirm. Auf diesem Bildschirm können Sie die Anzahl der Züge pro Periode einstellen. Wenn Sie den **“Erzwungenen Zugzähler”** nicht verwenden möchten, können Sie die Zahl auf Null belassen. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl einstellen, geht die Uhr in die nächste Periode über, sobald die eingestellte Anzahl von Zügen abgeschlossen ist.

Beachten Sie, dass der Bonus oder die Verzögerung für jede Periode festgelegt werden muss. Wenn Sie einen Bonus ab Zug 1 verwenden möchten, muss der Bonus für Periode 1 und für alle folgenden Perioden festgelegt werden.

Wenn Sie einen Bonus nur in einer bestimmten Periode verwenden möchten, müssen Sie den

Bonus nur in dieser bestimmten Periode einstellen.

Um den Bonus ab einer bestimmten Anzahl von Zügen festzulegen, muss der Erzwungene Zugzähler verwendet werden. Wenn Sie z.B. einen 30-Sekunden-Bonus ab dem 61. Zug einstellen möchten, setzen Sie den Zugzähler in der Periode vor der Periode mit der Bonuszeit auf 60. Beachten Sie, dass bei mehr als zwei Perioden ein Zugzähler für alle vorhergehenden Perioden gesetzt werden muss. Während der manuellen Einstellung können Sie alle Einstellungen schnell übernehmen, indem Sie die Play/Pause-Taste drücken. Dadurch werden alle weiteren Bildschirme und die entsprechenden Periodeneinstellungen übersprungen.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Periodenübergang

Wenn eine Zeitsteuerungsoption mehrere Perioden hat, erfolgt der Übergang von einer Periode zur nächsten, wenn die Zeit in der ersten Periode 0:00 erreicht. Die Zeit der zweiten Periode wird übernommen und für 5 Minuten werden die **“Flaggen”**-Balken angezeigt, um einen Periodenwechsel anzuzeigen.

Periodenübergang nach Anzahl der Züge

Es ist auch möglich, die Uhr so einzustellen, dass der Periodenübergang nach einer bestimmten Anzahl von Zügen erfolgt (oder genauer gesagt, wenn der Hebel eine bestimmte Anzahl von Malen umgelegt wurde). Diese Funktion wird **“Erzwungener Zugzähler”** genannt. Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird die Zeit der nächsten Periode automatisch zur aktuellen Zeit hinzugefügt, wenn der Zugzähler die eingestellte Anzahl von Zügen erreicht. Bei den Standardoptionen ist die Zuganzahl auf der Grundlage des FIDE-Standardzeitsystems voreingestellt. Wenn Sie eine andere Anzahl von Zügen einstellen möchten, verwenden Sie stattdessen eine manuelle Einstellung.

Wenn Sie mit dem Periodenübergang auf Basis des Zugzählers spielen möchten. Wählen Sie zunächst die Option, die Sie spielen möchten. Bevor Sie das Spiel beginnen, halten Sie die linke Pfeiltaste gedrückt. Wenn das Symbol # auf dem Display erscheint, ist der **“Erzwungene Zugzähler”** aktiviert.

8. Schiedsrichtermodus

In bestimmten Fällen möchten Sie vielleicht eine Korrektur der Zeit oder des Zugzählers vornehmen, nachdem eine Partie bereits begonnen hat. Dies können Sie im Schiedsrichtermodus tun. Die Einrichtungssequenz ist dieselbe wie bei der manuellen Einrichtung. Um in den Schiedsrichtermodus zu gelangen, halten Sie die Taste Play/Pause 3 Sekunden lang gedrückt, wenn die Uhr angehalten ist.

Schnelle Zeitstrafe

Es ist auch möglich, schnell 1 Minute auf jeder Seite der Uhr hinzuzufügen, ohne in den Schiedsrichtermodus zu wechseln. Wenn die Uhr angehalten ist, halten Sie die rechte Pfeiltaste gedrückt. Drücken Sie dann die Minustaste, um 1 Minute auf der linken Seite hinzuzufügen. Oder drücken Sie die Plustaste, um 1 Minute auf der rechten Seite hinzuzufügen.

9. Glossar

Zeit

Im Zeitmodus zählt die Uhr die Zeit auf der Seite herunter, auf der der Hebel nach oben steht.

Fischer bonus

In der Fischer-Bonuseinstellung erhalten Spieler für jeden Zug zusätzliche Zeit. Eine Bonuszeit wird vor jedem Zug von Beginn der Partie an hinzugefügt. Das Spielen mit Inkrementen (Bonus) ist zum Standard im Schach geworden.

Verzögerung

Bei der Verzögerungseinstellung wird den Spielern zu Beginn jeder Runde eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung gestellt, bevor ihre Hauptbedenkzeit abläuft. Diese Verzögerung wird in der Anzeige zur Hauptbedenkzeit addiert, so dass die Gesamtzeit, die jedem Spieler zur Verfügung steht, immer sichtbar ist. Zu Beginn des Zuges eines Spielers beginnt die Uhr zu zählen. Wenn sich der Spieler innerhalb der Verzögerungszeit bewegt, wird die Zeit in der Anzeige wieder auf den Stand vor Beginn des Zuges zurückgesetzt.

US-Verzögerung

In den US-Verzögerungseinstellungen verfügt die Uhr über einen separaten Timer, der vor jeder Runde herunterzuzählen beginnt. Nachdem der separate Timer fertig heruntergezählt hat, beginnt die Hauptzeit mit dem Countdown.

Byo-Yomi

In den japanischen Byo-Yomi-Einstellungen gehen die Spieler in die Byo-Yomi-Periode über, wenn ihre Hauptzeit abgelaufen ist. Der Spieler erhält eine Anzahl von Byo-Yomi-Perioden mit einer bestimmten Zeitspanne pro Periode. Schließt der Spieler seinen Zug innerhalb dieser Zeitspanne ab, wird die Zeitspanne zurückgesetzt. Überschreitet er jedoch die Zeit dieser Periode, wird die Zeit nicht zurückgesetzt und die nächste Periode beginnt mit dem Rückwärtszählen. Jedes Mal, wenn Sie die Zeit einer Periode überschreiten, wird die Anzahl der verbleibenden Perioden um eins verringert. Wenn die Zeit der letzten Byo-Yomi-Periode aufgebraucht ist, hat der Spieler nach Zeit verloren und die Flagge wird angezeigt.

Canadian byo-yomi

Wenn im kanadischen Byo-Yomi die Hauptzeit abläuft, tritt der Spieler in eine zweite Periode ein, in der er eine vereinbarte Anzahl von Zügen in einer bestimmten Zeit ausführen muss. Wenn die vereinbarte Anzahl von Zügen abgeschlossen ist, kann die Uhr des Spielers mit der Byo-Yomi Zeit neu geladen werden, indem die Minustaste zwei Sekunden lang gedrückt wird.

Sanduhr

Bei den Sanduhr-Optionen beginnen die Spieler mit der gleichen Zeit auf der Uhr, aber wenn die Uhr des einen Spielers herunterzählt, zählt die Uhr des anderen Spielers hoch.

Gong

Bei den Gong-Optionen erhalten die Spieler für jeden Zug die gleiche feste Zeitspanne. Sie müssen ihren Zug machen, wenn die Uhr das Ende ihres Zuges anzeigt. Der Hebel wird bei dieser Option nicht verwendet.

Scrabble™

In den Scrabble™-Optionen beginnt die Uhr hochzuzählen, wenn die Null erreicht ist.

Zugtimer

In den Zugtimer-Einstellungen zählt die Uhr eine bestimmte Zeit herunter und ein Spieler muss seinen Zug beenden, bevor der Timer 0:00 erreicht. Die Zeit wird dann für ihren nächsten Zug zurückgesetzt.

10. Garantie

DGT2500 erfüllt die höchsten Qualitätsanforderungen. Sollte Ihr DGT2500 trotz unserer sorgfältigen Auswahl von Teilen, Materialien, Produktion oder Transport innerhalb der ersten zwei Jahre nach dem Kauf einen Mangel aufweisen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler. Die Garantie ist nur gültig, wenn das Produkt in einer vernünftigen und sorgfältigen Art und Weise verwendet wird, für die es bestimmt ist. Die Garantie erlischt, wenn das Produkt unsachgemäß verwendet wird oder wenn ohne vorherige schriftliche Zustimmung des DGT-Supports oder eines der von DGT autorisierten Servicezentren unbefugte Änderungsversuche unternommen wurden. Eine Liste der Servicezentren finden Sie auf der Website von DGT.

11. Technische Daten

Batterien:	2x AA (1,5 Volt)
Lebensdauer Batterie:	4000 Stunden
Präzision:	innerhalb von 1 Sekunde/Std.
Gehäuse:	ABS Plastic
Displaygröße:	174 mm x 31 mm (6.8" x 1,2")
Gewicht der Uhr:	318 g (11.2 oz)
Dimensionen:	198 mm breit, 110 mm tief, 59 mm hoch (7.8" breit , 4.3" tief, 2.3" hoch)

Eingetragenes Design



Digital Game Technology B.V.
IJzersteden 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com

Español

1. Introducción

Enhorabuena por la compra del reloj de ajedrez DGT2500. El DGT2500 es el reloj oficial de ajedrez de la FIDE, aprobado y recomendado por la federación internacional de ajedrez FIDE. Está en plena conformidad con las Leyes de Ajedrez de la FIDE y es adecuado para todos los juegos y competiciones.

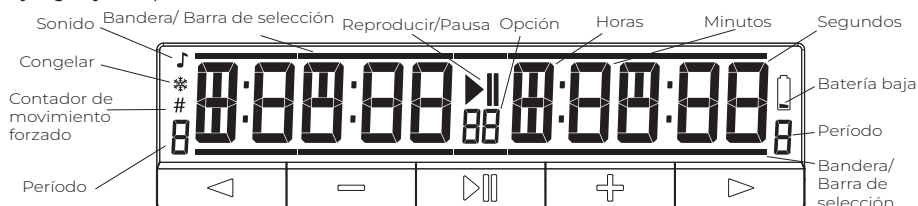


Figure 1. DGT2500 Display

2. Descripción de los botones



Mueva el cursor, o vaya a la pantalla de configuración anterior.

Mostrar información de opciones: En “Esperar inicio” y durante “Selección de opciones”, presione este botón para ver la categoría de tiempo y la configuración detallada.

Contador de movimiento forzado: En el modo “Esperar el inicio”, mantenga presionado este botón durante 2 segundos para configurar el reloj de modo que la transición del período se base en el número de movimientos.



Disminuir valor de un dígito seleccionado por 1.

Sonido: En el modo “Esperar el inicio” o “Pausa”, mantenga presionado este botón durante 2 segundos para activar o desactivar el sonido.



Empezar, o Pausar el reloj.

Modo Árbitro: Cuando el reloj está en modo “Pausa” mantenga presionado este botón durante 3 segundos para entrar al modo Árbitro, donde puede editar la hora actual y mover el contador.

Aceptar+Saltar: En el “modo de selección”, pulse este botón para aceptar la selección actual. Si está en un ajuste manual, pulse este botón para aceptar todos los cambios y saltarse otras pantallas. El reloj pasará inmediatamente a “Esperar inicio”.



Aumentar el valor de un dígito seleccionado en 1.

Contador de movimientos: Mantenga pulsado este botón para mostrar el número de movimientos finalizados por cada parte.



Mover el cursor, o ir a la siguiente pantalla de configuración.

Aceptar: En “Modo de selección” presione este botón para aceptar la selección actual. Si está en configuración manual, este botón lo llevará a la siguiente pantalla de configuración.

Congelar: En el modo “Esperar inicio”, mantenga presionado este botón durante 2 segundos para activar el modo Congelar On/Off para que el tiempo “se congele” para ambas partes, cuando un jugador llega a 0:00.

ON/OFF

On/Off: Use el botón blanco en la parte inferior para encender o apagar el reloj. Si lo presiona rápidamente dos veces, restablece el reloj en la última opción utilizada.

3. Configuración rápida

1. Presione el botón de on/off para encender el reloj.
2. Navegue por las opciones utilizando los botones más y menos.
3. Pulse reproducir/pausa o flecha derecha para seleccionar una opción.
4. Coloque la palanca en la posición inicial correcta. En la pantalla las barras serán visibles en el lado que comenzará (el lado blanco).
5. Use los botones de menos, más o flecha izquierda para activar o desactivar el sonido, congelar y/o mover el contador.
6. Pulse reproducir/pausa para iniciar el juego.
7. Pulse reproducir/pausa para pausar y reanudar el juego.
8. Cuando un jugador llega a cero, la bandera se muestra mediante la barra parpadeante en la parte superior e inferior de la pantalla.
9. Pulse on/off en la parte inferior rápidamente dos veces para reiniciar la DGT2500 e iniciar un nuevo juego.

4. Configuración manual

1. Presione el botón de on/off para encender el reloj.
2. Seleccione la opción de configuración manual para el método de temporización que desea utilizar.
3. Utilice el botón izquierdo y derecho para navegar a través de los dígitos; use + y - para editar el valor del dígito.
4. En el último dígito, presione para ir a la siguiente pantalla de configuración. Edite los valores por pantalla para el tiempo de juego deseado.
5. Si no desea un segundo o tercer período deje el valor en cero.
6. Si no desea utilizar el **“Contador de movimiento forzado”**, deje el valor del contador de movimiento en cero.
7. En la última pantalla, presione para salir de la configuración manual y vaya a **“Esperar el inicio”**.
8. Tenga en cuenta que puede presionar reproducir / pausa en cualquier momento durante la configuración manual para omitir más pantallas e inmediatamente ir a **“Esperar para inicio”**.
9. La configuración manual ya se ha completado. Los pasos 4 a 9 de la configuración rápida anterior ahora se pueden seguir para terminar de configurar y comenzar su juego.

5. Configuración completa y modos de reloj

En las secciones 3 y 4 de este manual se da una breve explicación de cómo configurar rápidamente el reloj. En este capítulo repasaremos las funciones y modos del reloj con más detalle.

Modo de selección

Cuando enciende el reloj, se inicia en **“Modo de selección”**. En este modo puede navegar a través de todas las opciones utilizando los botones más y menos. Para cada opción posible, la pantalla mostrará la hora de inicio, el número total de períodos, la configuración predeterminada del contador de congelación, sonido o movimiento forzado. Y las dos barras que indican qué lado es blanco.

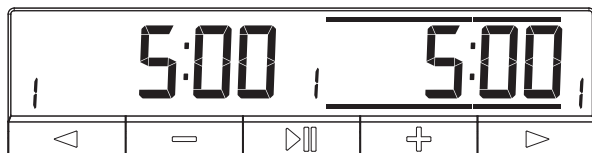


Figure 2. Selection mode

Si se activa la congelación, el reloj no podrá contar hacia abajo en ninguno de los lados si un lado ha alcanzado las 0:00. La congelación está activada de forma predeterminada para todas las opciones de bonificación y retraso, pero se puede desactivar.

En este modo, puede cambiar la palanca libremente, pero no cambiar ninguna otra configuración.

Al presionar el botón de flecha izquierda, se mostrarán los detalles de la configuración. Más información sobre cómo configurar el reloj de ajedrez se da bajo el título **“Detalles de configuración”** de esta sección.

Cuando haya encontrado la opción de temporización que desea utilizar, pulse la flecha de reproducir/pausa o la flecha derecha para seleccionarlo.

Esperar a que comience

Después de seleccionar una opción, el reloj entra en el modo **“Esperar inicio”**. Esta es la **“Pausa”** antes del inicio de un partido. Ahora todavía se pueden hacer algunos ajustes finales:



La posición de la palanca aún se puede cambiar para indicar el lado de arranque correcto / lado blanco.



La función de congelar se puede activar o desactivar manteniendo pulsado el botón de flecha derecha



La función de sonido se puede activar o desactivar manteniendo pulsado el botón menos.



El **“Contador de movimiento forzado”** se puede activar o desactivar manteniendo presionado el botón de flecha izquierda.

Si desea verificar si el control de tiempo / opción elegido es correcto, también puede presionar la flecha izquierda para mostrar los detalles de configuración.

Cuando todos los ajustes sean correctos, pulse el botón de reproducir/pausa para iniciar el reloj.

Modo de tiempo de ejecución

Cuando el reloj se haya iniciado, comenzará a contar hacia abajo en el lado donde la palanca está hacia arriba. Cuando un jugador ha terminado su turno, debe empujar la palanca hacia abajo. Cuando esto sucede, el otro lado tiene la palanca hacia arriba y su reloj comienza a contar hacia abajo. Esto continuará hasta que cualquiera de las partes haya llegado a cero.



Figure 3. Time Running mode

Cuando el reloj está funcionando, presionar botones no tiene ningún efecto, excepto cuando se presiona el botón más y se muestra la pantalla del contador de movimientos. Esto se puede hacer con o sin **“Contador de movimiento forzado”** activo.

Cuando se ejecute la hora, los números de opción y punto se ocultarán. Si se activan el sonido, la congelación y/o el **“Contador de movimiento forzado”**, el símbolo correspondiente permanecerá visible.

Mostrar contador de movimientos

Durante ciertos modos, el contador de movimiento se puede mostrar usando el botón más. Al mantener presionado el botón más, la pantalla mostrará una **“W”** y una **“B”** para indicar el lado **“Blanco”** y **“Negro”**. Los dígitos junto a la **“W”** y la **“B”** muestran el número de veces que se ha cambiado la palanca. Lo cual, cuando el reloj se ha utilizado correctamente, debe corresponder al número de movimientos completados en el tablero.

Pausa

Puede pausar e iniciar el reloj presionando el botón de reproducción / pausa. Esto pausará la cuenta regresiva para ambos lados, se mostrará el símbolo de reproducir / pausa y el número de opción y el número de período serán visibles. Durante la pausa, puede activar o desactivar la configuración de congelación, sonido y **“Contador de movimiento forzado”**. Pero es posible que no cambie la posición de la palanca. Si la posición de la palanca se cambia durante la pausa, debe devolverse a su posición original desde antes de que se detuviera el reloj. De lo contrario, el reloj entrará en **“modo árbitro”** como precaución de seguridad.

Bandera-caída

Una caída de bandera ocurre si un jugador ha utilizado todo su tiempo disponible. Para indicar la caída de la bandera, se muestran dos barras parpadeantes sobre los números 0:00. Si el reloj se usa con la función de congelación no activa, el otro lado aún puede contar hacia abajo si la palanca está arriba en ese lado. Si la congelación está activa, el tiempo no puede contarse para ninguno de los lados después de que se alcancen las 0:00. Incluso si se cambia la posición de la palanca.



Figure 4. Flag Fall

Tenga en cuenta que las barras de indicadores también se muestran cuando se produce una transición de período. En ese momento se muestran las barras de bandera (no parpadeando) durante 5 minutos.

Detalles de configuración

Es posible verificar la configuración actual del reloj durante **“Selección de opción, Esperar inicio y Pausa”**. Al presionar el botón de flecha izquierda, el reloj mostrará primero la categoría de control de tiempo. Por ejemplo, **“Fischer”** para los controles de tiempo de bonificación de Fischer. Al pulsar en la flecha derecha puede dirigirse a la siguiente pantalla y ver el tiempo de comienzo del primer período. Cuando presiona la flecha derecha nuevamente, puede ver el tiempo de bonificación para el primer período. Esta acción se puede repetir hasta que haya visto la hora de inicio y el incremento para cada período.

Vuelva al modo de reloj anterior presionando nuevamente el botón izquierdo, presionando el botón de reproducir / pausa o presionando el botón derecho hasta que todas las pantallas de información hayan pasado.

6. Configuración manual

Para cada uno de los métodos de temporización, hay disponible una configuración manual separada en el reloj. En la configuración manual, puede establecer un tiempo personalizado por período. La configuración de tiempo específica de la opción, como los períodos de bonificación, retraso o Byo-Yomi, también se puede personalizar.

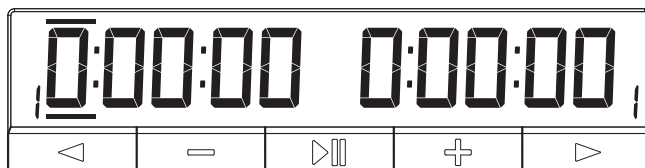


Figure 5. Time selection in manual mode

Cuando ingrese la configuración manual por primera vez, verá una pantalla como se muestra arriba. El número en la esquina de la pantalla indica que está editando la hora de inicio para el primer período.

Las barras parpadean por encima y por debajo del dígito que está seleccionando actualmente. Mediante el uso de los botones más y menos, puede editar el valor del dígito. Al presionar los botones de flecha, se moverá al dígito siguiente o anterior. Los cambios realizados en el lado izquierdo del reloj se aplican automáticamente al lado derecho. Si desea realizar una configuración asimétrica, primero edite el lado izquierdo. Luego cambie la hora en el lado derecho. En el último dígito de la pantalla, presionar el botón de flecha derecha lo moverá a la siguiente pantalla.



Figure 6. Bonus selection in manual mode

Después de establecer la hora de inicio para el primer período, la segunda pantalla depende del tipo de configuración manual elegido. En la imagen de arriba se muestra la segunda pantalla para la configuración manual **“Fischer bonus”**. La edición de los valores se realiza de la misma manera que en la pantalla anterior.

Después de establecer el bono, retrase u otra configuración específica de la opción. Entrarás en la pantalla de movimientos. En esta pantalla se puede establecer el número de movimientos por período. Si no desea utilizar el **“Contador de movimiento forzado”**, puede dejar el número en cero. Si se establece en un número específico, el reloj pasará al siguiente período después de que se complete el número establecido de movimientos.

Tenga en cuenta que el bono o retraso debe establecerse para cada período. Si desea utilizar un bono a partir del movimiento 1, el bono debe establecerse para el período 1 y nuevamente para los períodos que puedan seguir.

Si desea usar un bono solo durante un período específico, debe establecer el bono solo en ese período específico.

Para establecer la bonificación a partir de un cierto número de movimientos, se debe usar el contador de movimientos forzados. Por ejemplo, si desea establecer un bono de 30 segundos a partir del movimiento 61. Luego establezca el recuento de movimientos en 60 en el período anterior al período que tiene tiempo de bonificación. Tenga en cuenta que si tiene más de dos períodos, se debe establecer un recuento de movimientos para todos los períodos anteriores.

Durante la configuración manual, puede aceptar rápidamente todas las configuraciones presionando el botón reproducción / pausa. Esto omitirá cualquier otra pantalla y la configuración de período correspondiente.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Transición del período

Cuando una opción de temporización tiene varios períodos, la transición de un período a otro se produce cuando el tiempo alcanza las 0:00 en el primer período. Se aplica el tiempo del segundo período y durante 5 minutos se mostrarán las barras de “bandera” para indicar una transición de período.

Transición de período por recuento de movimientos

También es posible configurar el reloj, de modo que la transición del período se produzca cuando se ha realizado un cierto número de movimientos (o para ser precisos, cuando la palanca se ha cambiado un cierto número de veces). Esta función se llama “**Contador de movimiento forzado**”. Si esta función está activa, la hora del siguiente período se agrega automáticamente a la hora actual en que el contador de movimientos alcanza el número establecido de movimientos. Para las opciones predeterminadas, el recuento de movimientos se ha preestablecido en función de los sistemas de cronometraje estándar de la FIDE. Si desea establecer un número diferente de movimientos, utilice una configuración manual en su lugar.

Si desea jugar con la transición de período basada en el contador de movimientos. Primero seleccione la opción que desea jugar. Luego, antes de comenzar el juego, mantenga presionado el botón de flecha izquierda. Cuando aparece el símbolo # en la pantalla, se activa el “**Contador de movimiento forzado**”.

8. Modo árbitro

En ciertos casos, es posible que desee hacer una corrección en el tiempo o el contador de movimientos después de que un juego ya haya comenzado. Esto se puede hacer usando el modo Árbitro. La secuencia de configuración es la misma que la configuración manual. Para entrar en el modo Árbitro, mantén pulsado el botón Reproducir/Pausa durante 3 segundos cuando el reloj esté en pausa.

Penalización por tiempo rápido

También es posible agregar rápidamente 1 minuto a cada lado del reloj sin entrar en modo árbitro. Cuando el reloj esté en pausa, mantenga presionado el botón de flecha derecha. Luego presione el botón menos para agregar 1 minuto al lado izquierdo. O presione el botón más para agregar 1 minuto al lado derecho.

9. Glosario

Tiempo

En el modo Tiempo, el reloj cuenta el tiempo en el lado en el que la palanca está hacia arriba.

Bonificación Fischer

En la configuración de bonificación de Fischer, los jugadores reciben una cantidad adicional de tiempo por cada movimiento. Se agrega un tiempo de bonificación antes de cada movimiento desde el inicio del juego. Jugar con incrementos (bonificación) se ha convertido en el estándar en el ajedrez.

Retraso

En la configuración de Retraso, los jugadores reciben una cierta cantidad de tiempo libre al comienzo de cada turno antes de que su tiempo principal para pensar comience a contar. Este tiempo de retardo se agrega al tiempo de pensamiento principal en la pantalla para que el tiempo total disponible para cada jugador esté siempre visible. Al comienzo del turno de un jugador, el reloj comienza a contar hacia abajo y si el jugador se mueve dentro del tiempo de retraso, el tiempo en la pantalla volverá a ser el que era antes del inicio del turno.

Retraso EE.UU.

En la configuración de RETRASO de EE.UU., el reloj tiene un temporizador separado que comienza la cuenta regresiva antes de cada turno. Después de que el temporizador separado haya terminado la cuenta regresiva, el tiempo principal comenzará a contar hacia abajo.

Byo-Yomi

En la configuración japonesa de Byo-Yomi, los jugadores hacen la transición al período Byo-Yomi cuando se agota su tiempo principal. El jugador recibe una serie de períodos Byo-Yomi con una cantidad fija de tiempo por período. Si el jugador completa su movimiento dentro del tiempo de ese período, el tiempo del período se restablece. Sin embargo, si exceden el tiempo de ese período, el tiempo no se restablece y el siguiente período comienza la cuenta regresiva. Cada vez que excede el tiempo de un período, el número de períodos restantes se reduce en uno. Cuando se usa el tiempo en el último período Byo-Yomi, el jugador ha perdido debido al tiempo y se mostrará la bandera.

Byo-yomi canadiense

En el Byo-Yomi canadiense, cuando se agota el tiempo principal, el jugador entra en un segundo período para completar un número acordado de movimientos en un tiempo determinado. Cuando se completa el número acordado de movimientos, el reloj del jugador se puede recargar con el tiempo Byo-Yomi presionando el botón menos durante dos segundos.

Reloj de arena

En las opciones de reloj de arena, los jugadores comienzan con la misma cantidad de tiempo en el reloj, pero cuando el reloj de un jugador está en cuenta regresiva, el reloj del otro jugador está en cuenta ascendente.

Gong

En las opciones de Gong, los jugadores reciben la misma cantidad fija de tiempo por cada movimiento. Deben hacer su movimiento cuando el reloj señala el final de su turno. La palanca no se utiliza en esta opción.

Scrabble™

En las opciones de Scrabble™, cuando se alcanza el cero, el reloj comenzará a contar.

Temporizador de movimiento

En la configuración del temporizador de movimiento, el reloj contará una cuenta regresiva

de una hora establecida y un jugador debe completar su movimiento antes de que el temporizador alcance las 0:00. El tiempo se restablece para su próximo movimiento.

10. Garantía

DGT2500 cumple con los más altos requisitos de calidad. Si su DGT2500, a pesar de nuestra cuidadosa selección de piezas, materiales, producción o transporte, muestra un defecto dentro de los primeros dos años después de la compra, póngase en contacto con el distribuidor. La garantía solo es válida cuando el producto se utiliza de una manera razonable y cuidadosa para la que está destinado. La garantía es nula si el producto se utiliza incorrectamente o si se han realizado intentos de modificación no autorizados sin el consentimiento previo por escrito del soporte de la DGT o de uno de los centros de servicio autorizados de la DGT. En la web de la DGT se puede encontrar un listado de centros de servicio.

11. Especificaciones técnicas

Baterías:	2x AA (1,5 Voltios)
Duración de la batería:	4000 horas
Precisión:	dentro de 1 sec/hr
Carcasa:	Plástico ABS
Tamaño de la pantalla:	174 mm x 31 mm (6.8" x 1,2")
Peso del reloj:	318 gramos (11.2 oz)
Dimensiones:	198 mm de ancho, 110 mm de profundidad, 59 mm de alto (7.8" de ancho, 4.3" de profundidad, 2.3" de alto)
Diseño registrado	



Digital Game Technology B.V.
IJzersteden 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com

Français

1. Introduction

Félicitations pour votre achat du DGT2500 chess clock. Le DGT2500 est le Official FIDE Chess Clock, approuvée et recommandée par la fédération internationale des échecs FIDE. Elle est en totale conformité avec les lois des échecs de la FIDE et convient à toutes les parties et compétitions.

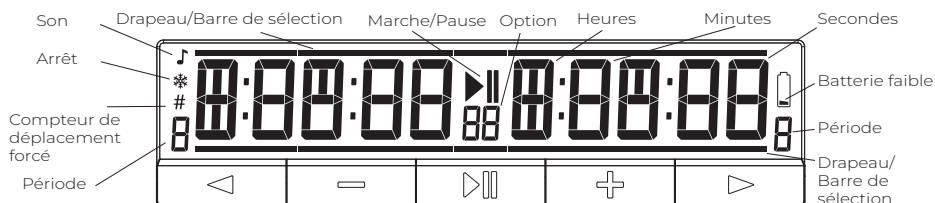


Figure 1. DGT2500 Display

2. Description des boutons



Déplacez le curseur, ou allez à l'écran de réglage précédent.

Afficher les informations sur les options: Dans "Attente du départ" et pendant "Sélectionner l'option", appuyez sur ce bouton pour voir la catégorie de temps et les paramètres détaillés.

Compteur de déplacement forcé: En mode "Attente du départ", maintenez ce bouton enfoncé pendant 2 secondes pour régler l'horloge de sorte que la transition de période soit basée sur le nombre de coups.



Diminuer de 1 la valeur d'un chiffre sélectionné.

Son: En mode "Attente du démarrage" ou "Pause", maintenez ce bouton pendant 2 secondes pour activer ou désactiver le son.



Démarrez ou **mettez** en pause l'horloge.

Mode Arbitre: Lorsque l'horloge est en mode "Pause", appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé pendant 3 secondes pour accéder au mode Arbitre où vous pouvez modifier l'heure actuelle et déplacer le compte à rebours.

Accepter + Sauter: En "mode sélection", appuyez sur ce bouton pour accepter la sélection actuelle. Si vous êtes dans un réglage manuel, appuyez sur ce bouton pour accepter toutes les modifications et sauter les écrans suivants.

L'horloge passe immédiatement en mode "Attente du démarrage".



Augmente de 1 la valeur d'un chiffre sélectionné.

Compteur de mouvements: Maintenez ce bouton enfoncé pour afficher le nombre de coups terminés pour chaque côté.



Déplacez le curseur, ou passez à l'écran de réglage suivant.

Accepter: En "mode sélection", appuyez sur ce bouton pour accepter la sélection actuelle. Si vous êtes dans un réglage manuel, ce bouton vous fera passer à l'écran de réglage suivant.

Arrêt: En mode "Attente du démarrage", maintenez ce bouton pendant 2 secondes pour activer/désactiver le gel. Ainsi, le temps est "gelé" pour les deux côtés, lorsqu'un joueur atteint 0:00.

ON/OFF

On/Off: Utilisez le bouton blanc situé en bas pour activer ou désactiver l'horloge. Si vous appuyez deux fois rapidement sur ce bouton, vous réinitialisez l'horloge dans la dernière option utilisée.

3. Configuration rapide

1. Appuyez sur le bouton marche/arrêt pour mettre l'horloge en marche.
2. Naviguez dans les options à l'aide des boutons plus et moins.
3. Appuyez sur la touche lecture/pause ou sur la flèche droite pour sélectionner une option.
4. Placez le levier dans la position de départ correcte. Sur l'écran, les barres seront visibles sur le côté qui va démarrer (le côté blanc).
5. Utilisez les boutons moins, plus ou la flèche gauche pour activer ou désactiver le son, l'arrêt sur image et/ou le compteur de déplacement.
6. Appuyez sur play/pause pour démarrer le jeu.
7. Appuyez sur play/pause pour mettre en pause et reprendre le jeu.
8. Lorsqu'un joueur atteint zéro, le drapeau est indiqué par la barre clignotante en haut et en bas de l'écran.
9. Appuyez rapidement deux fois sur la touche on/off en bas pour redémarrer le DGT2500 et commencer une nouvelle partie.

4. Configuration manuelle

1. Appuyez sur le bouton marche/arrêt pour mettre l'horloge en marche.
2. Sélectionnez l'option de réglage manuel pour la méthode de chronométrage que vous souhaitez utiliser.
3. Utilisez les boutons gauche et droit pour naviguer dans les chiffres ; utilisez les boutons + et - pour modifier la valeur du chiffre.
4. Au dernier chiffre, appuyez sur pour passer à l'écran de réglage suivant. Modifiez les valeurs par écran pour votre temps de temps de jeu souhaité.
5. Si vous ne souhaitez pas de deuxième ou troisième période, laissez la valeur à zéro.
6. Si vous ne souhaitez pas utiliser le **"Compteur de coups forcés"**, laissez la valeur du compteur de coups à zéro.
7. Au dernier écran, appuyez sur pour sortir de la configuration manuelle et aller à **"Attente du démarrage"**.
8. Veuillez noter que vous pouvez appuyer sur play/pause à tout moment pendant la configuration manuelle pour sauter les écrans suivants et passer immédiatement à **"Attente du démarrage"**.
9. La configuration manuelle est maintenant terminée. Les étapes 4 à 9 de la configuration rapide ci-dessus peuvent maintenant être suivies pour terminer la configuration et démarrer votre jeu.

5. Modes de configuration et d'horloge complets

Dans les sections 3 et 4 de ce manuel, une brève explication est donnée sur la façon de configurer rapidement l'horloge. Dans ce chapitre, nous allons examiner plus en détail les fonctions et les modes de l'horloge.

Mode de sélection

Lorsque vous mettez l'horloge en marche, elle passe en **"mode sélection"**. Dans ce mode, vous pouvez naviguer parmi toutes les options à l'aide des boutons plus et moins. Pour chaque option possible, l'écran affiche l'heure de départ, le nombre total de périodes, les paramètres par défaut du compteur de gel, de son ou de déplacement forcé. Et les deux barres indiquant quel côté est blanc.

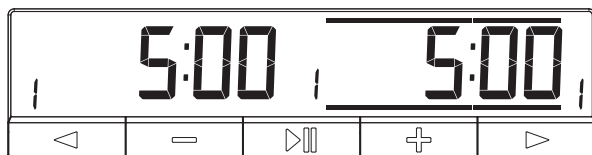


Figure 2. Selection mode

Si l'arrêt sur image est activé, l'horloge ne pourra pas décompter d'un côté ou de l'autre si un côté a atteint 0:00. L'arrêt sur image est activé par défaut pour toutes les options Bonus et Retard, mais peut être désactivé.

Dans ce mode, vous pouvez changer le levier librement, mais pas les autres paramètres. Appuyez sur la flèche gauche pour afficher les détails des réglages. De plus amples informations sur le réglage de l'horloge d'échecs sont données dans la rubrique **“Détails des réglages”** de cette section.

Lorsque vous avez trouvé l'option de chronométrage que vous souhaitez utiliser, appuyez sur la touche play/pause ou sur la flèche droite pour la sélectionner.

Attente du départ

Après avoir sélectionné une option, l'horloge passe en mode **“Attente du démarrage”**. C'est la **“Pause”** avant le début d'un match. Il reste maintenant quelques ajustements finaux à faire:



La position du levier peut encore être modifiée pour indiquer le côté de départ correct/le côté blanc.



La fonction de gel peut être activée ou désactivée en maintenant la touche fléchée droite.



La fonction de son peut être activée ou désactivée en maintenant le bouton moins enfoncé. button.



Le **“compteur de mouvements forcés”** peut être activé ou désactivé en maintenant la touche fléchée gauche enfoncée.

Si vous voulez vérifier si le contrôle/option de temps choisi est correct, vous pouvez également appuyer sur la flèche gauche pour afficher les détails du réglage.

Lorsque tous les réglages sont corrects, appuyez sur le bouton play/pause pour démarrer l'horloge.

Mode de fonctionnement du temps

Lorsque l'horloge a été mise en marche, elle commence à compter à rebours du côté où le levier est relevé. Lorsqu'un joueur a terminé son tour, il doit pousser le levier vers le bas. Lorsque cela se produit, l'autre côté a le levier vers le haut et son horloge commence à décompter. Cela continuera jusqu'à ce que l'un ou l'autre camp ait atteint zéro.



Figure 3. Time Running mode

Lorsque l'horloge est en marche, le fait d'appuyer sur les boutons n'a aucun effet, sauf lorsque le bouton plus est enfoncé et que l'écran du compteur de coups s'affiche. Ceci peut être fait avec ou sans **“Compteur de coups forcé”** actif.

Lorsque le temps est en cours, les numéros d'option et de période sont cachés. Si le son, le gel et/ou le **“compteur de coups forcés”** sont activés, le symbole correspondant restera visible.

Afficher le compteur de mouvements

Dans certains modes, le compteur de coups peut être affiché à l'aide de la touche plus. Lorsque vous appuyez sur le bouton plus, l'écran affiche un **"W"** et un **"B"** pour indiquer le côté **"blanc"** et le côté **"noir"**. Les chiffres situés à côté du **"W"** et du **"B"** indiquent le nombre de fois où le levier a été actionné. Ce qui, lorsque l'horloge a été correctement utilisée, devrait correspondre au nombre de coups effectués sur le plateau.

Pause

Vous pouvez mettre en pause et démarrer le compte à rebours en appuyant sur le bouton play/pause. Cela mettra en pause le compte à rebours des deux côtés, le symbole de lecture/pause s'affichera, et le numéro de l'option et le numéro de la période seront visibles. Pendant la pause, vous pouvez activer ou désactiver les réglages de l'arrêt sur image, du son et du **"compteur de coups forcés"**. Mais vous ne pouvez pas modifier la position du levier. Si la position du levier est modifiée pendant la pause, elle doit être ramenée à sa position initiale d'avant la pause de l'horloge. Sinon, l'horloge passera en **"mode arbitre"** par mesure de sécurité.

Chute de drapeau

Une chute de drapeau se produit si un joueur a utilisé tout son temps disponible. Pour indiquer la chute du drapeau, deux barres clignotantes sont affichées au-dessus des chiffres 0:00. Si l'horloge est utilisée avec la fonction de gel non activée, l'autre côté peut toujours décompter si le levier est relevé de ce côté. Si la fonction de gel est active, le temps ne peut pas être décompté pour l'un ou l'autre côté après que 0:00 soit atteint. Même si la position du levier est inversée.

Notez que les barres de drapeaux sont également affichées lorsqu'une transition de période se produit. À ce moment-là, les barres de drapeaux sont affichées (sans clignoter) pour 5 minutes.



Figure 4. Flag Fall

Détails du réglage

Il est possible de vérifier les réglages actuels de l'horloge pendant **"Sélection d'option, Attendre le démarrage et Pause"**. En appuyant sur la touche fléchée gauche, l'horloge affiche d'abord la catégorie de contrôle du temps. Par exemple, **"Fischer"** pour les contrôles de temps de bonus Fischer. En appuyant sur la flèche droite, vous pouvez passer à l'écran suivant et visualiser l'heure de début de la première période. Lorsque vous appuyez à nouveau sur la flèche droite, vous pouvez voir le temps de bonus pour la première période. Cette action peut être répétée jusqu'à ce que vous ayez vu le temps de départ et l'incrément pour chaque période.

Pour revenir au mode horloge précédent, appuyez à nouveau sur le bouton gauche, sur le bouton play/pause ou sur le bouton droit jusqu'à ce que tous les écrans d'information soient passés.

6. Réglages manuels

Pour chacune des méthodes de chronométrage, un réglage manuel distinct est disponible sur l'horloge. Dans le réglage manuel, vous pouvez définir un temps personnalisé par période. Des paramètres de temps spécifiques aux options, tels que les périodes de bonus, de retard ou de Byo-Yomi, peuvent également être personnalisés.

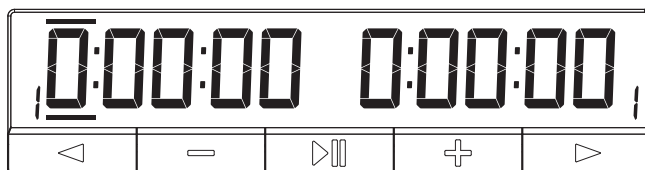


Figure 5. Time selection in manual mode

Lorsque vous entrez dans le réglage manuel pour la première fois, vous verrez un affichage tel qu'illustré ci-dessus. Le chiffre dans le coin de l'écran indique que vous êtes en train de modifier l'heure de départ de la première période.

Les barres clignotent au-dessus et au-dessous du chiffre qui est actuellement sélectionné. En utilisant les boutons plus et moins, vous pouvez modifier la valeur du chiffre. En appuyant sur les boutons fléchés, vous passez au chiffre suivant ou précédent. Les modifications apportées au côté gauche de l'horloge sont automatiquement appliquées au côté droit. Si vous souhaitez effectuer un réglage asymétrique, modifiez d'abord le côté gauche. Puis modifiez l'heure du côté droit. Au dernier chiffre de l'écran, appuyez sur la touche fléchée droite pour passer à l'écran suivant.



Figure 6. Bonus selection in manual mode

Après avoir défini l'heure de début de la première période, le deuxième écran dépend du type de réglage manuel choisi. L'image ci-dessus montre le deuxième écran pour le réglage manuel **"Fischer bonus"**. La modification des valeurs se fait de la même manière que dans l'écran précédent.

Après avoir réglé le bonus, le délai ou tout autre paramètre spécifique à une option. Vous entrez dans l'écran des coups. Dans cet écran, le nombre de coups par période peut être réglé. Si vous ne souhaitez pas utiliser le **"compteur de coups forcés"**, vous pouvez laisser le nombre à zéro. Si vous définissez un nombre spécifique, l'horloge passera à la période suivante une fois le nombre de coups défini terminé.

Notez que le bonus ou le délai doit être défini pour chaque période. Si vous souhaitez utiliser un bonus à partir du premier coup, le bonus doit être défini pour la période 1, puis pour toutes les périodes suivantes.

Si vous souhaitez utiliser un bonus uniquement pendant une période spécifique, vous devez définir le bonus uniquement dans cette période spécifique.

Pour définir le bonus à partir d'un certain nombre de coups, il faut utiliser le compteur de coups forcés. Par exemple, si vous souhaitez définir un bonus de 30 secondes à partir du 61ème coup. Réglez alors le compteur de coups sur 60 dans la période précédant la période qui a un temps de bonus. Notez que si vous avez plus de deux périodes, un compteur de coups doit être défini pour toutes les périodes précédentes.

Pendant le réglage manuel, vous pouvez rapidement accepter tous les paramètres en appuyant sur la touche lecture/pause. Vous sauterez ainsi tous les autres écrans et les réglages des périodes correspondantes.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Transition de période

Lorsqu'une option de chronométrage comporte plusieurs périodes, la transition d'une période à la suivante se produit lorsque l'heure atteint 0:00 dans la première période. L'heure de la deuxième période est appliquée et pendant 5 minutes, les barres **"drapeau"** s'affichent pour indiquer une transition de période.

Transition de période par nombre de coups

Il est également possible de régler l'horloge, de sorte que la transition de période se produise lorsqu'un certain nombre de coups ont été effectués (ou pour être précis, lorsque le levier a été actionné un certain nombre de fois). Cette fonction est appelée **"Compteur de coups forcés"**. Si cette fonction est active, l'heure de la période suivante est automatiquement ajoutée à l'heure actuelle lorsque le compteur de coups atteint le nombre de coups défini. Pour les options par défaut, le nombre de coups a été prédéfini sur la base des systèmes de chronométrage standard de la FIDE. Si vous souhaitez définir un nombre de coups différent, utilisez plutôt un réglage manuel.

Si vous souhaitez jouer avec la transition de période basée sur le compteur de coups. Sélectionnez d'abord l'option à laquelle vous souhaitez jouer. Puis, avant de commencer le jeu, appuyez sur la touche fléchée gauche et maintenez-la enfoncée. Lorsque le symbole # apparaît à l'écran, le **"Compteur de coups forcé"** est activé.

8. Mode arbitre

Dans certains cas, vous pouvez souhaiter apporter une correction au temps ou au compteur de coups après qu'une partie ait déjà commencé. Ceci peut être fait en utilisant le mode Arbitre. La séquence de réglage est la même que pour le réglage manuel. Pour accéder au mode Arbitre, appuyez sur le bouton Play/Pause pendant 3 secondes lorsque l'horloge est en pause.

Pénalité de temps rapide

Il est également possible d'ajouter rapidement 1 minute de chaque côté de l'horloge sans passer en mode Arbitre. Lorsque l'horloge est en pause, appuyez sur le bouton flèche droite

et maintenez-le enfoncé. Appuyez ensuite sur le bouton moins pour ajouter 1 minute au côté gauche.

Ou appuyez sur le bouton plus pour ajouter 1 minute au côté droit.

9. Glossaire

Temps

En mode Temps, l'horloge décompte le temps du côté où le levier est relevé.

Bonus Fischer

En mode Fischer bonus, les joueurs bénéficient d'un temps supplémentaire pour chaque coup. Un temps de bonus est ajouté avant chaque coup dès le début de la partie. Jouer avec des incréments (bonus) est devenu la norme aux échecs.

Délai

Dans les configurations Delay, les joueurs disposent d'un certain temps libre au début de chaque tour avant que leur temps de réflexion principal ne commence à compter. Ce temps de retard est ajouté au temps de réflexion principal dans l'affichage afin que le temps total disponible pour chaque joueur soit toujours visible. Au début du tour d'un joueur, l'horloge commence à décompter et si le joueur bouge pendant le temps de retard, le temps à l'écran revient à ce qu'il était avant le début du tour.

Délai américain

Dans les réglages du délai américain, l'horloge dispose d'une minuterie séparée qui commence à décompter avant chaque tour. Une fois que le compte à rebours de la minuterie séparée est terminé, le compte à rebours de l'heure principale commence.

Byo-Yomi

Dans les configurations japonaises de Byo-Yomi, les joueurs passent à la période de Byo-Yomi lorsque leur temps principal est écoulé. Le joueur reçoit un certain nombre de périodes de Byo-Yomi avec une durée déterminée par période. Si le joueur termine son coup dans le temps de cette période, le temps de la période est remis à zéro. Cependant, s'il dépasse le temps de cette période, le temps n'est pas réinitialisé et le décompte de la période suivante commence. Chaque fois que vous dépassez le temps d'une période, le nombre de périodes restantes est réduit d'une unité. Lorsque le temps de la dernière période de Byo-Yomi est utilisé, le joueur a perdu son temps et le drapeau s'affiche.

Byo-yomi canadien

Au Byo-Yomi canadien, lorsque le temps principal est écoulé, le joueur entre dans une deuxième période pour effectuer un nombre convenu de coups dans un certain temps. Lorsque le nombre de coups convenu est terminé, l'horloge du joueur peut être rechargée avec le temps du Byo-Yomi en appuyant sur le bouton moins pendant deux secondes.

Sablier

Dans les options Hourglass, les joueurs commencent avec le même temps sur l'horloge, mais lorsque l'horloge d'un joueur décompte, l'horloge de l'autre joueur compte.

Gong

Dans les options Gong, les joueurs disposent du même temps fixe pour chaque mouvement. Ils doivent effectuer leur mouvement lorsque l'horloge signale la fin de leur tour. Le levier n'est pas utilisé dans cette option.

Scrabble™

Dans les options Scrabble™, lorsque le zéro est atteint, l'horloge commence à compter à la hausse.

Minuterie de déplacement

Dans les options de minuterie de mouvement, l'horloge décompte un temps défini et un joueur doit terminer son mouvement avant que la minuterie n'atteigne 0:00. Le temps est alors réinitialisé pour leur prochain coup.

10. Garantie

Le DGT2500 répond aux exigences de qualité les plus élevées. Si votre DGT2500, malgré le soin apporté au choix des pièces, des matériaux, de la production ou du transport, présente un défaut dans les deux premières années suivant son achat, veuillez contacter le revendeur. La garantie n'est valable que si le produit est utilisé d'une manière raisonnable et soigneuse pour laquelle il est destiné. La garantie est annulée si le produit est utilisé de manière inappropriée ou si des tentatives de modification non autorisées ont été effectuées sans l'accord écrit préalable du support DGT ou de l'un des centres de service agréés DGT. Une liste des centres de service est disponible sur le site Web de DGT.

11. Spécifications techniques

Piles :	2x AA (1,5 Volt)
Durée de vie des piles :	4000 heures
Précision :	dans les 1 sec/hr
Boîtier :	Plastique ABS
Dimensions de l'écran :	174 mm x 31 mm (6,8" x 1,2")
Poids de l'horloge :	318 grammes (11,2 oz)
Dimensions :	198 mm de largeur, 110 mm de profondeur, 59 mm de hauteur (7,8" de largeur, 4,3" de profondeur, 2,3" de hauteur)

Modèle déposé



Digital Game Technology B.V.
IJzersteden 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com

1. Introduzione

Complimenti per aver acquistato il DGT2500 chess clock. Il DGT2500 è l'Official FIDE Chess Clock, approvato e raccomandato dalla Federazione Internazionale degli Scacchi FIDE. È in piena conformità con le leggi FIDE degli scacchi e adatto a tutti i giochi e le competizioni.



Figure 1. DGT2500 Display

2. Descrizione pulsante



Spostare il cursore o passare alla schermata di impostazione precedente.

Mostra informazioni sulle opzioni: In "Attendi avvio" e durante "Selezione opzione" premere questo pulsante per visualizzare la categoria di temporizzazione e le impostazioni dettagliate.

Contatore spostamenti forzati: in modalità "Attendi avvio", tenere premuto questo pulsante per 2 secondi per impostare l'orologio in modo che la transizione del periodo sia basata sul numero di spostamenti.



Diminuisce di 1 il valore di una cifra selezionata.

Audio: in modalità "Attendi avvio" o "Pausa", tenere premuto questo pulsante per 2 secondi per accendere o spegnere l'audio.



Avvia o metti in **Pausa** l'orologio.

Modalità Arbitro: quando l'orologio è in modalità "Pausa", tenere premuto questo pulsante per 3 secondi, per accedere alla modalità Arbitro in cui è possibile modificare l'ora attuale e spostare il calcolo.

Accetta+Salta: In "Modalità Selezione" premere questo pulsante per accettare la selezione attuale. Se si utilizza un'impostazione manuale, premere questo pulsante per accettare tutte le modifiche e saltare ulteriori schermate. L'orologio andrà immediatamente su "Attendi avvio".



Aumenta di 1 il valore di una cifra selezionata.

Sposta contatore: tieni premuto questo pulsante per mostrare il numero di mosse finite per ogni lato.



Sposta il cursore o passa alla schermata di impostazione successiva.

Accetta: In "Modalità Selezione" premere questo pulsante per accettare la selezione attuale. Se sei in un'impostazione manuale, questo pulsante consente di passare alla schermata di impostazione successiva.

Freeze: in modalità "Attendi avvio", tenere premuto questo pulsante per 2 secondi per On/Off Freeze. Affinché il tempo si "Freeze" per entrambi i lati, quando un giocatore raggiunge 0:00.

ON/OFF

On/Off: utilizzare il pulsante bianco in basso per accendere o spegnere l'orologio. Se si preme rapidamente due volte, si reimposta l'orologio nell'ultima opzione utilizzata.

3. Configurazione rapida

1. Premere il pulsante on/off per accendere l'orologio.
2. Navigare tra le opzioni utilizzando i pulsanti più e meno.
3. Premere Play/pausa o freccia destra per selezionare un'opzione.
4. Impostare la leva nella corretta posizione di partenza. Sul display le barre saranno visibili sul lato che partirà (il lato bianco).
5. Utilizzare i pulsanti freccia Meno, Più o Sinistra per attivare o disattivare l'audio, il freeze e/o spostare il contatore.
6. Premi play/pausa per iniziare il gioco.
7. Premi play/pausa per mettere in pausa e riprendere il gioco.
8. Quando un giocatore raggiunge lo zero, l'indicatore viene mostrato dalla barra lampeggiante in alto e in basso del display.
9. Premere rapidamente due volte on/off in basso per riavviare DGT2500 e iniziare una nuova partita.

4. Configurazione manuale

1. Premere il pulsante on/off per accendere l'orologio.
2. Selezionare l'opzione di impostazione manuale per il metodo di temporizzazione che si desidera utilizzare.
3. Utilizzare i pulsanti sinistro e destro per spostarsi tra le cifre; utilizzare + e - per modificare il valore della cifra.
4. All'ultima cifra, premere per passare alla schermata di impostazione successiva. Modificare i valori per schermata in base al tempo di gioco desiderato.
5. Se non si desidera un secondo o un terzo periodo lasciare il valore a zero.
6. Se non si desidera utilizzare il **"Contatore spostamenti forzati"**, lasciare il valore del contatore spostamenti a zero.
7. Nell'ultima schermata, premere per uscire dalla configurazione manuale e andare su **"Attendi avvio"**.
8. Si prega di notare che è possibile premere play/pause in qualsiasi momento durante l'impostazione manuale per saltare ulteriori schermate e andare immediatamente su **"Attendi avvio"**.
9. La configurazione manuale è stata completata. I passaggi da 4 a 9 dall'impostazione rapida sopra possono ora essere seguiti per completare la configurazione e iniziare il gioco.

5. Configurazione completa e modalità orologio

Nelle sezioni 3 e 4 di questo manuale viene fornita una breve spiegazione su come impostare rapidamente l'orologio. In questo capitolo esamineremo in modo più dettagliato le funzioni e le modalità dell'orologio.

Modalità Selezione

Quando si accende l'orologio si avvia in **"Modalità Selezione"**. In questa modalità è possibile navigare tra tutte le opzioni utilizzando i pulsanti più e meno. Per ogni opzione possibile, il display mostrerà l'ora di inizio, il numero totale di periodi, le impostazioni predefinite di freeze, audio o spostamento forzato del contatore. E le due barre che indicano quale lato è bianco.

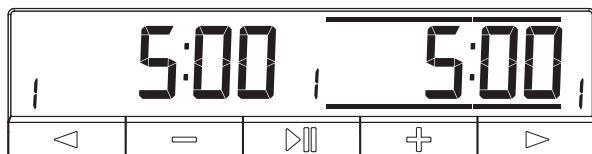


Figure 2. Selection mode

Se il freeze è attivato, l'orologio non sarà in grado di eseguire il conto alla rovescia su entrambi i lati se uno di essi ha raggiunto le 0:00. Il Freeze è attivato per impostazione predefinita per tutte le opzioni Bonus e Ritardo, ma può essere disattivato.

In questa modalità è possibile cambiare la leva liberamente, ma non modificare altre impostazioni.

Premendo il pulsante freccia sinistra verranno visualizzati i dettagli delle impostazioni. Ulteriori informazioni sull'impostazione del l'orologio degli scacchi è indicato nella sezione **"Dettagli dell'impostazione"** di questa sezione.

Una volta individuata l'opzione di temporizzazione che si desidera utilizzare, premere la freccia destra o Play/pausa per selezionarlo.

Attendi Avvio

Dopo aver selezionato un'opzione, l'orologio entra in modalità **"Attendi avvio"**. Questa è la **"Pausa"** prima dell'inizio di una partita. A questo punto è ancora possibile apportare alcune modifiche finali:



La posizione della leva può ancora essere modificata per indicare il corretto lato di partenza/lato bianco.



La funzione di blocco può essere attivata o disattivata tenendo premuto il pulsante freccia destra.



La funzione audio può essere attivata o disattivata tenendo premuto il pulsante meno.



Il **"Contatore spostamenti forzati"** può essere attivato o disattivato tenendo premuto il pulsante freccia sinistra.

Se si desidera verificare se il controllo dell'orario/ opzione scelto è corretto, è anche possibile premere la freccia sinistra per visualizzare i dettagli dell'impostazione.

Quando tutte le impostazioni sono corrette, premere il pulsante Play/pausa per avviare l'orologio.

Modalità di funzionamento

Dopo l'avvio dell'orologio, inizierà il conto alla rovescia sul lato in cui la leva è sollevata. Quando un giocatore finisce il suo turno, deve spingere la leva verso il basso. Quando ciò accade, l'altro lato ha la leva verso l'alto e il suo orologio inizia il conto alla rovescia. Questo continuerà fino al raggiungimento dello zero su entrambi i lati.



Figure 3. Time Running mode

Quando l'orologio è in funzione, la pressione dei pulsanti non ha alcun effetto tranne quando viene premuto il pulsante più e viene visualizzata la schermata di spostamento del contatore. Questo può essere fatto con o senza **“Contatore spostamenti forzati”** attivo.

Quando il tempo è in esecuzione l'opzione e i numeri di periodo saranno nascosti. Se sono attivati il suono, il freeze e/o il **“Contatore spostamenti forzati”**, il simbolo corrispondente rimarrà visibile.

Mostra contatore spostamenti

Durante alcune modalità il contatore di movimento può essere visualizzato utilizzando il pulsante più. Tenendo premuto il pulsante più, lo schermo mostrerà una **“W”** e una **“B”** per indicare il lato **“Bianco”** (White) e **“Nero”** (Black). Le cifre accanto a **“W”** e **“B”** mostrano il numero di volte in cui la leva è stata commutata. Quando l'orologio viene correttamente utilizzato, dovrebbe corrispondere al numero di mosse completate sulla scheda.

Pause

È possibile mettere in pausa e avviare l'orologio premendo il pulsante Play/pausa. Questo metterà in pausa il conto alla rovescia per entrambi i lati, verrà mostrato il simbolo di play/pausa e saranno visibili il numero di opzione e il numero di periodo. Durante la pausa è possibile attivare o disattivare le impostazioni per il freeze, l'audio e il **“Contatore spostamenti forzati”**. Ma non è possibile modificare la posizione della leva. Se la posizione della leva viene modificata durante la pausa, deve essere riportata alla posizione originale prima che l'orologio venga messo in pausa. In caso contrario, l'orologio entrerà in **“Modalità Arbitro”** come precauzione di sicurezza.

Flag-fall

Un Flag-fall si verifica se un giocatore utilizza tutto il suo tempo disponibile. Per indicare il Flag-fall, sopra i numeri 0:00 vengono visualizzate due barre lampeggianti. Se l'orologio viene utilizzato con la funzione di freeze non attiva, l'altro lato è ancora in grado di contare alla rovescia se la leva è su da quel lato. Se il freeze è attivo, il conto alla rovescia per entrambi i lati non può essere eseguito dopo il raggiungimento delle 0:00. Anche se la posizione della leva è commutata.

Si noti che le barre degli indicatori vengono visualizzate anche quando si verifica una transizione di periodo. In quel momento le barre degli indicatori vengono visualizzate (non lampeggiano) per 5 minuti.



Figure 4. Flag Fall

Dettagli impostazione

È possibile controllare le impostazioni attuali dell'orologio durante **“Option select, Wait for start and Pause”** (Seleziona Opzione, Attendi Avvio e Pausa). Premendo il pulsante freccia sinistra, l'orologio mostrerà prima la categoria di controllo orario. Ad esempio, **“Fischer”** per i controlli del tempo bonus Fischer. Premendo la freccia destra, è possibile andare su la schermata successiva e visualizzare l'ora di inizio del primo periodo. Premendo di nuovo la freccia destra è possibile visualizzare il tempo bonus per il primo periodo. Questa azione può

essere ripetuta fino a quando non sono stati visualizzati l'ora di inizio e l'incremento per ogni periodo.

Tornare alla modalità orologio precedente premendo di nuovo il pulsante sinistro, premendo il pulsante Play/pausa o premendo il pulsante destro fino al superamento di tutte le schermate delle informazioni.

6. Impostazioni manuali

Per ciascuno dei metodi di temporizzazione è disponibile un'impostazione manuale separata sull'orologio. Nell'impostazione manuale è possibile impostare un orario personalizzato per periodo. Anche le impostazioni di tempo specifiche dell'opzione come i periodi bonus, delay o Byo-Yomi possono essere personalizzate.

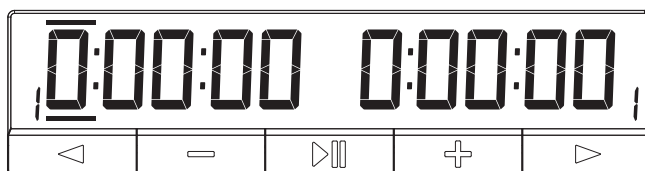


Figure 5. Time selection in manual mode

Quando si immette l'impostazione manuale per la prima volta, verrà visualizzato un display come mostrato sopra. Il numero nell'angolo del display indica che si sta modificando l'ora di inizio del primo periodo.

Le barre lampeggiano sopra e sotto la cifra attualmente selezionata. Utilizzando i pulsanti più e meno è possibile modificare il valore della cifra. Premendo i pulsanti freccia si passa alla cifra successiva o precedente. Le modifiche apportate al lato sinistro dell'orologio vengono applicate automaticamente al lato destro. Se si desidera eseguire un'impostazione asimmetrica, modificare prima il lato sinistro. Poi cambiare l'ora sul lato destro. All'ultima cifra dello schermo, premendo il pulsante freccia destra si passa alla schermata successiva.



Figure 6. Bonus selection in manual mode

Dopo aver impostato l'ora di inizio del primo periodo, la seconda schermata dipende dal tipo di impostazione manuale scelto. Nell'immagine sopra viene mostrata la seconda schermata per l'impostazione manuale **"Fischer bonus"**. La modifica dei valori viene eseguita nello stesso modo della schermata precedente.

Dopo aver impostato il bonus, il ritardo o altre impostazioni specifiche dell'opzione. Si accederà alla schermata mosse. In questa schermata è possibile impostare il numero di mosse per periodo. Se non si desidera utilizzare il **"Contatore spostamenti forzati"**, è possibile lasciare il numero su zero. Se impostato su un numero specifico, l'orologio passerà al periodo successivo dopo il completamento del numero di mosse impostato.

Si noti che il bonus o il ritardo devono essere impostati per ogni periodo. Se si desidera utilizzare un bonus a partire dalla mossa 1, il bonus deve essere impostato per il periodo 1 e di nuovo per tutti i periodi che possono seguire.

Se si desidera utilizzare un bonus solo durante un periodo specifico, è necessario impostare il bonus solo in quel periodo specifico.

Per impostare il bonus da un certo numero di mosse, è necessario utilizzare il contatore di mosse forzate. Ad esempio, se si desidera impostare un bonus di 30 secondi a partire dalla mossa 61. Impostare quindi il conteggio degli spostamenti su 60 nel periodo precedente a quello in cui è previsto il tempo bonus. Si noti che se si dispone di più di due periodi, è necessario impostare un conteggio spostamenti per tutti i periodi precedenti.

Durante l'impostazione manuale, è possibile accettare rapidamente tutte le impostazioni premendo il tasto Play/pausa. Questo salterà tutte le schermate successive e le impostazioni del periodo corrispondente.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Transizione periodo

Quando un'opzione di temporizzazione ha più periodi, la transizione da un periodo al successivo si verifica quando l'ora raggiunge 0:00 nel primo periodo. Viene applicato il tempo del secondo periodo e per 5 minuti verranno mostrate le barre **"flag"** per indicare una transizione di periodo.

Transizione periodo per conteggio spostamenti

È anche possibile impostare l'orologio, in modo che il periodo di transizione si verifichi quando è stato effettuato un certo numero di movimenti (o per essere precisi, quando la leva è stata commutata un certo numero di volte). Questa funzione è chiamata **"Contatore spostamenti forzati"**. Se questa funzione è attiva, l'ora del periodo successivo viene aggiunta automaticamente all'ora attuale quando il contatore spostamenti raggiunge il numero di spostamenti impostato. Per le opzioni predefinite, il conteggio degli spostamenti è stato preimpostato in base ai sistemi di temporizzazione FIDE standard. Se si desidera impostare un numero diverso di mosse, utilizzare un'impostazione manuale.

Se si desidera giocare con la transizione del periodo in base al contatore di spostamento. Per prima cosa selezionare l'opzione che si desidera riprodurre. Quindi, prima di iniziare il gioco, tenere premuto il pulsante freccia sinistra. Quando sul display compare il simbolo #, si attiva il **"Contatore spostamenti forzati"**.

8. Modalità Arbitro

In alcuni casi potresti voler apportare una correzione al tempo o al contatore di mosse dopo che una partita è già iniziata. Questo può essere fatto utilizzando la modalità Arbitro. La sequenza di impostazione è la stessa dell'impostazione manuale. Per accedere alla modalità Arbitro, tenere premuto il pulsante Play/Pausa per 3 secondi quando l'orologio è in pausa.

Penale per tempi rapidi

È anche possibile aggiungere rapidamente 1 minuto a entrambi i lati dell'orologio senza entrare in modalità Arbitro. Quando l'orologio è in pausa, tenere premuto il pulsante freccia destra. Quindi premere il pulsante meno per aggiungere 1 minuto al lato sinistro. Oppure premere il pulsante più per aggiungere 1 minuto sul lato destro.

9. Glossario

Tempo

In modalità Tempo, l'orologio conta il tempo sul lato in cui la leva è in alto.

Bonus Fischer

Nelle impostazioni bonus Fischer i giocatori ricevono una quantità aggiuntiva di tempo per ogni mossa. Un tempo bonus viene aggiunto prima di ogni mossa dall'inizio del gioco. Giocare con incrementi (bonus) è diventato lo standard negli scacchi.

Ritardo

Nelle impostazioni Ritardo ai giocatori viene concesso un certo tempo libero all'inizio di ogni turno prima che il loro tempo principale per pensare inizi a contare alla rovescia. Questo tempo di ritardo viene aggiunto al tempo principale per pensare sul display in modo che il tempo totale disponibile per ogni giocatore sia sempre visibile. All'inizio del turno di un giocatore, il conto alla rovescia inizia e se il giocatore si muove entro il tempo di ritardo, il tempo nel display tornerà a quello che era prima dell'inizio del turno.

Ritardo US

Nelle impostazioni di ritardo degli Stati Uniti, l'orologio ha un timer separato che inizia il conto alla rovescia prima di ogni turno. Dopo che il timer separato ha terminato il conto alla rovescia, il tempo principale inizierà a contare alla rovescia.

Byo-Yomi

Nelle impostazioni giapponesi Byo-Yomi i giocatori passano al periodo Byo-Yomi quando il loro tempo principale si esaurisce. Il giocatore riceve un certo numero di periodi Byo-Yomi con un determinato periodo di tempo per periodo. Se il giocatore completa la sua mossa entro il tempo di quel periodo, quest'ultimo viene azzerato. Tuttavia, se si supera il tempo di quel periodo, quest'ultimo non viene reimpostato e il periodo successivo inizia il conto alla rovescia. Ogni volta che si supera un periodo di tempo, il numero di periodi rimanenti viene ridotto di uno. Quando si utilizza il tempo nell'ultimo periodo di Byo-Yomi, il giocatore perde e verrà mostrato l'indicatore.

Byo-yomi canadese

Sul Byo-Yomi canadese, quando scade il tempo principale, il giocatore entra in un secondo periodo per completare un numero concordato di mosse in un certo tempo. Quando il numero concordato di mosse è completato, l'orologio del giocatore può essere ricaricato con il tempo Byo-Yomi premendo il pulsante meno per due secondi.

Clessidra

Nelle opzioni Clessidra, i giocatori iniziano con la stessa quantità di tempo sull'orologio, ma quando l'orologio di un giocatore è in conto alla rovescia, l'orologio dell'altro giocatore è in conto alla rovescia.

Gong

Nelle opzioni Gong i giocatori ricevono lo stesso tempo fisso per ogni mossa. Devono fare la loro mossa quando l'orologio segnala la fine del loro turno. La leva non viene utilizzata in questa opzione.

Scrabble™

Nelle opzioni di Scrabble™, quando viene raggiunto lo zero, l'orologio inizierà a contare.

Sposta Timer

Nelle impostazioni del timer di movimento, l'orologio esegue il conto alla rovescia per un tempo impostato e un giocatore deve completare la mossa prima che il timer raggiunga 0:00. L'orario viene quindi reimpostato per la loro mossa successiva.

10. Garanzia

DGT2500 soddisfa i più elevati requisiti di qualità. Se il tuo DGT2500, nonostante la nostra attenta scelta di parti, materiali, produzione o trasporto, dovesse presentare un difetto entro i primi due anni dall'acquisto, si prega di contattare il rivenditore. La garanzia è valida solo quando il prodotto viene utilizzato in modo ragionevole e per ciò per cui è destinato. La garanzia decade se il prodotto viene utilizzato in modo improprio o se sono stati effettuati tentativi di modifica non autorizzati senza il previo consenso scritto dell'assistenza DGT o di uno dei centri di assistenza autorizzati DGT. Un elenco dei centri di assistenza è disponibile sul sito web della DGT.

11. Specifiche tecniche

Batterie:	2x AA (1,5 Volt)
Durata della batteria:	4000 ore
Precisione:	entro 1 sec/hr
Involucro:	Plastica ABS
Dimensioni schermo:	174 mm x 31 mm (6,8" x 1,2")
Peso orologio:	318 grammi (11,2 oz)
Dimensioni:	198 mm di larghezza, 110 mm di profondità, 59 mm di altezza (larghezza 7,8", profondità 4,3" , altezza 2,3")
Design registrato	



Digital Game Technology B.V.
IJzestad 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com

1. Inleiding

Gefeliciteerd met uw aankoop van de DGT2500 chess clock. De DGT2500 is de Official FIDE Chess Clock, goedgekeurd en aanbevolen door de internationale schaakfederatie FIDE. Het is volledig in overeenstemming met de FIDE schaakwetten en geschikt voor alle games en wedstrijden.

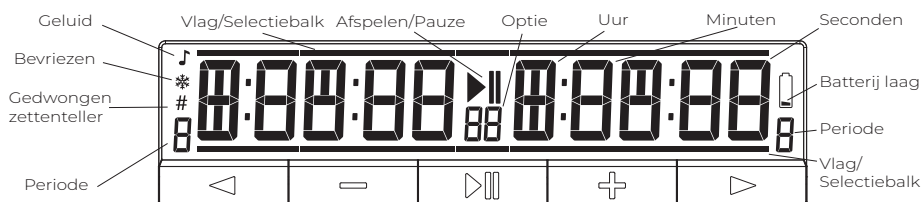


Figure 1. DGT2500 Display

2. Button omschrijving



Verplaats de cursor of ga naar het vorige instellingscherm.

Optie-informatie weergeven: druk in “**Wacht op start**” en tijdens “**Optie selecteren**” op deze knop om de timingcategorie en gedetailleerde instellingen te zien.

Geforceerde zettenteller: Houd deze knop in de modus “**Wacht op start**” 2 seconden ingedrukt om de klok in te stellen, zodat de periodeovergang is gebaseerd op het aantal zetten.



Verlaag de waarde van een geselecteerd cijfer met 1.

Geluid: Houd deze knop in de modus “**Wacht op start**” of “**Pauze**” 2 seconden ingedrukt om het geluid aan of uit te zetten.



Start of Pauzeer de klok.

Arbiter-modus: wanneer de klok in de modus “**Pauze**” staat, houdt u deze knop 3 seconden ingedrukt om naar de Arbiter-modus te gaan waar u de huidige tijd en zettenteller kunt bijwerken.

Accepteren+Overslaan: druk in de “**Selectiemodus**” op deze knop om de huidige selectie te accepteren. Als u zich in een handmatige instelling bevindt, drukt u op deze knop om alle wijzigingen te accepteren en verdere schermen over te slaan. De klok gaat direct naar “**Wachten op start**”.



Verhoog de waarde van een geselecteerd cijfer met 1.

Zettenteller: houd deze knop ingedrukt om het aantal voltooide zetten voor elke zijde weer te geven.



Verplaats de cursor of ga naar het vorige instellingscherm.

Accepteren: druk in de “**Selectiemodus**” op deze knop om de huidige selectie te accepteren. Gebruikt u een handmatige instelling, dan brengt deze knop u naar het volgende instellingsscherm.

Bevriezen: Houd deze knop in de modus “**Wacht op start**” 2 seconden ingedrukt om Bevriezen Aan/Uit te schakelen. Zodat de tijd “**bevriest**” voor beide zijden, wanneer een speler 0:00 bereikt.

ON/ OFF

Aan/Uit: Gebruik de witte knop aan de onderkant om de klok Aan of Uit te zetten. Als u er twee keer snel op drukt, reset u de klok in de laatst gebruikte optie.

3. Snelle installatie

1. Druk op de aan/uit-knop om de klok in te schakelen.
2. Navigeer door de opties met de plus- en minknoppen.
3. Druk op Afspelen/Pauze of pijlknop rechts om een optie te selecteren.
4. Zet de hendel in de juiste beginpositie. Op het display zijn de balken zichtbaar aan de kant die zal starten (de witte kant).
5. Gebruik de min-, plus- of pijlknop links om het geluid in te schakelen, te bevriezen en/of de teller aan of uit te zetten.
6. Druk op Afspelen/Pauze om het spel te starten.
7. Druk op Afspelen/Pauze om te pauzeren en het spel te hervatten.
8. Wanneer een speler nul bereikt, wordt de vlag weergegeven door de knipperende balk aan de boven- en onderkant op het weergavescherm.
9. Druk twee keer snel op Aan/Uit onderaan om de DGT2500 opnieuw te starten en een nieuw spel te starten.

4. Handmatig instellen

1. Druk op de Aan/Uit-knop om de klok in te schakelen.
2. Selecteer de handmatige insteloptie voor de timingmethode die u wilt gebruiken.
3. Gebruik de linker- en rechterknop om door de cijfers te navigeren; gebruik + en - om de cijferwaarde te bewerken.
4. Druk op het laatste cijfer om naar het volgende instelscherm te gaan. Bewerk waarden per scherm voor uw gewenste speltijd.
5. Als u geen tweede of derde periode wenst, laat dan de waarde op nul staan.
6. Als u de **“Gedwongen zettenteller”** niet wilt gebruiken, laat dan de zettentellerwaarde op nul staan.
7. Druk op het laatste scherm op om de handmatige installatie te verlaten en ga naar **“Wacht op start”**.
8. Houd er rekening mee dat u tijdens het handmatig instellen op elk moment op afspelen/pauze kunt drukken om verdere schermen over te slaan en onmiddellijk naar **“Wacht op start”** te gaan.
9. De handmatige installatie is nu voltooid. Stappen 4 tot en met 9 van de snelle set-up hierboven kunnen nu worden gevolgd om het instellen te voltooien en het spel te starten.

5. Volledige instel- en klokmodi

In de paragrafen 3 en 4 van deze handleiding wordt kort uitgelegd hoe u de klok snel kunt instellen. In dit hoofdstuk gaan we dieper in op de functies en modi van de klok.

Selectiemodus

Wanneer u de klok inschakelt, start deze in de **“Selectiemodus”**. In deze modus kunt u door alle opties navigeren met de plus- en minknoppen. Voor elke mogelijke optie toont het weergavescherm de starttijd, het totale aantal perioden, de standaardinstellingen voor bevriezen, geluid of geforceerde zettenteller. En de twee balken die aangeven welke kant wit is.

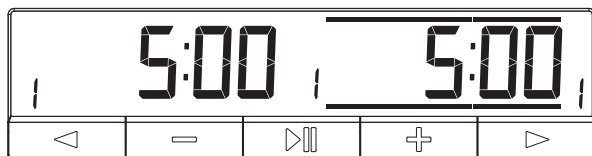


Figure 2. Selection mode

Als bevriezing is geactiveerd, kan de klok aan geen van beide zijden aftellen als één zijde 0:00 heeft bereikt. Bevriezen is standaard ingeschakeld voor alle Bonus- en Vertragingsopties, maar kan worden uitgeschakeld.

In deze modus kunt u de hendel vrij omzetten, maar geen andere instellingen wijzigen. Door op de pijlknop links te drukken, worden de details van de instellingen weergegeven. Meer informatie over het instellen van de schaakklok wordt gegeven onder het kopje **“Instellingsdetails”** van deze sectie.

Wanneer u de timingoptie heeft gevonden die u wilt gebruiken, drukt u op de knop afspelen/pauze of de pijl naar rechts om het te selecteren.

Wachten op start

Na het selecteren van een optie gaat de klok naar de modus **“Wachten op start”**. Dit is de **“Pauze”** voor het begin van een wedstrijd. Nu kunnen nog enkele laatste aanpassingen worden gedaan:



De positie van de hendel kan nog steeds worden gewijzigd om de juiste startzijde/ witte zijde aan te geven.



De Bevries-functie kan worden in- of uitgeschakeld door de pijlknop rechts ingedrukt te houden.



De geluidsfunctie kan worden in- of uitgeschakeld door de min-toets ingedrukt te houden.



De **“Gedwongen zettenteller”** kan worden in- of uitgeschakeld door de pijlknop links ingedrukt te houden.

Als u wilt controleren of de gekozen tijdregeling/ optie juist is, kunt u ook op de pijl naar links drukken om de instellingsdetails weer te geven.

Wanneer alle instellingen correct zijn, drukt u op de afspelen/pauze-knop om de klok te starten.

Tijdsduur-modus

Wanneer de klok gestart is, zal deze gaan aftellen aan de kant waar de hendel omhoog staat. Wanneer een speler klaar is met zijn zet, moet hij de hendel naar beneden duwen. Wanneer dit gebeurt, gaat de hendel aan de andere kant omhoog en begint hun klok af te tellen. Dit gaat door totdat beide zijden nul hebben bereikt.



Figure 3. Time Running mode

Wanneer de klok loopt, heeft het indrukken van de knoppen geen effect, behalve wanneer de plus-knop wordt ingedrukt en het scherm van de zettenteller wordt weergegeven. Dit kan met of zonder **“Gedwongen zettenteller”** actief.

Wanneer de tijd loopt, worden het aantal opties en periodes verborgen. Als het geluid, bevroren en/of de **“Gedwongen zettenteller”** geactiveerd zijn, blijft het bijbehorende symbool zichtbaar.

Zettenteller weergegeven

Tijdens bepaalde modi kan de zettenteller worden getoond met de plusknop. Wanneer u de PLUS-knop ingedrukt houdt, geeft het scherm een “W” en “Z” weer om de “Witte” en “Zwarte” zijde aan te geven. De cijfers naast de “W” en “Z” geven het aantal keren aan dat de hendel is omgezet. Deze moeten, wanneer de klok correct is gebruikt, overeenkomen met het aantal zetten dat op het bord is voltooid.

Pauseren

U kunt de klok pauseren en starten door op de knop afspelen/pauseren te drukken. Dit zal het aftellen voor beide kanten pauseren, het afspelen/pauze-symbool wordt weergegeven en zijn het aantal opties en periodes zichtbaar. Tijdens de pauze kunt u de instellingen voor bevriezen, geluid en “Gedwongen zettenteller” aan of uit zetten. Maar u mag de stand van de hendel niet wijzigen. Als de positie van de hendel tijdens de pauze wordt gewijzigd, moet deze worden teruggezet naar de oorspronkelijke positie van voordat de klok werd gepauzeerd. Anders gaat de klok als veiligheidsmaatregel naar de “Arbiter-modus”.

Vlagval

Een vlagval treedt op als een speler al zijn beschikbare tijd heeft gebruikt. Om de vlagval aan te geven, worden twee knipperende balken boven de getallen 0:00 weergegeven. Als de klok wordt gebruikt terwijl de bevroren-functie niet actief is, kan de andere kant nog steeds aftellen als de hendel aan die kant omhoog staat. Als bevrozing actief is, kan de tijd voor beide kanten niet aftellen nadat 0:00 is bereikt. Ook als de stand van de hendel is omgezet.

Let op dat de vlagbalken ook worden weergegeven wanneer een periodeovergang plaatsvindt. Op dat moment worden de vlagbalken gedurende 5 minuten weergegeven (niet knipperend).

Instellingsgegevens



Figure 4. Flag Fall

Het is mogelijk om de huidige instellingen van de klok te controleren tijdens “Optie-selectie, Wachten op Start en Pauze”. Door op de pijlknop links te drukken, toont de klok eerst de categorie tijdregeling. Bijvoorbeeld “Fischer” voor Fischer-bonustijd controles. Door op de pijl naar rechts te drukken, gaat u naar het volgende scherm en bekijkt de starttijd van de eerste periode. Wanneer u nogmaals op de pijlknop rechts drukt, ziet u de bonustijd voor de eerste periode. Deze actie kan worden herhaald totdat u de starttijd en stap voor elke periode hebt gezien.

Keer terug naar de vorige klokmodus door nogmaals op de linkerknop te drukken, op de afspelen/pauze-knop te drukken of door op de rechterknop te drukken totdat alle informatieschermen voorbij zijn.

6. Handmatig instellen

Voor elk van de timingmethoden is een aparte handmatige instelling beschikbaar op de klok. In de handmatige instelling kunt u een aangepaste tijd per periode instellen. Optiespecifieke tijdstellingen zoals bonus, vertraging of Byo-Yomi periodes kunnen ook worden aangepast.

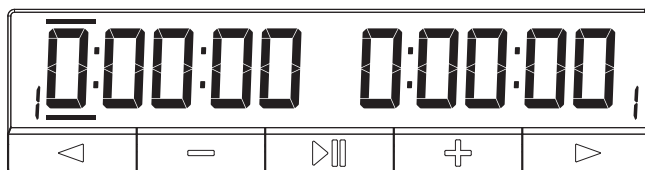


Figure 5. Time selection in manual mode

Wanneer u de handmatige instelling voor de eerste keer invoert, ziet u een scherm zoals hierboven weergegeven. Het nummer in de hoek van het scherm geeft aan dat u de begintijd voor de eerste periode bewerkt.

De balken knipperen boven en onder het huidige geselecteerde cijfer. Met de plus- en minknoppen kunt u de cijferwaarde bewerken. Door op de pijlknoppen te drukken, gaat u naar het volgende of vorige cijfer. Wijzigingen aan de linkerkant van de klok worden automatisch toegepast aan de rechterkant. Als u een asymmetrische instelling wilt maken, bewerk dan eerst de linkerkant. Wijzig vervolgens de tijd aan de rechterkant. Als u op het laatste cijfer van het scherm op de pijlknop rechts drukt, gaat u naar het volgende scherm.



Figure 6. Bonus selection in manual mode

Na het instellen van de starttijd voor de eerste periode, is het tweede scherm afhankelijk van het gekozen type handmatige instelling. In de afbeelding hierboven wordt het tweede scherm voor de handmatige instelling **“Fischer bonus”** weergegeven. Het bewerken van de waarden gebeurt op dezelfde manier als in het vorige scherm.

Na het instellen van de bonus, vertraging of andere optiespecifieke instelling. U komt in het zettenscherm. In dit scherm kan het aantal zetten per periode worden ingesteld. Als u de **“Geforceerde zettenteller”** niet wilt gebruiken, kunt u het nummer op nul laten staan. Indien ingesteld op een specifiek aantal, zal de klok overgaan naar de volgende periode nadat het ingestelde aantal zetten is voltooid.

Houd er rekening mee dat de bonus of vertraging voor elke periode moet worden ingesteld. Als u een bonus wilt gebruiken vanaf verhuizing 1, moet de bonus worden ingesteld voor periode 1 en opnieuw voor eventuele volgende periodes.

Als u een bonus alleen voor een bepaalde periode wilt gebruiken, dan moet u de bonus alleen voor die specifieke periode instellen.

Om de bonus van een bepaald aantal zetten in te stellen, moet de geforceerde zettenteller worden gebruikt. Als u bijvoorbeeld een bonus van 30 seconden wilt instellen vanaf zet 61. Stel vervolgens het aantal zetten in op 60 in de periode voorafgaand aan de periode die bonustijd heeft. Houd er rekening mee dat als u meer dan twee periodes heeft, er een zettenteller moet worden ingesteld voor alle voorgaande periodes.

Tijdens de handmatige instelling kunt u snel alle instellingen accepteren door op de knop afspelen/pauze te drukken. Hierdoor worden alle verdere schermen en bijbehorende periode-instellingen overgeslagen.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Periodeovergang

Wanneer een timingoptie meerdere periodes heeft, vindt de overgang van de ene periode naar de volgende plaats wanneer de tijd 0:00 in de eerste periode bereikt. De tijd van de tweede periode wordt toegepast en gedurende 5 minuten worden de **"vlagbalken"** getoond om een periodeovergang aan te geven.

Periodeovergang op aantal zetten

Het is ook mogelijk om de klok in te stellen, zodat de periodeovergang optreedt wanneer een bepaald aantal zetten zijn voltooid (of om precies te zijn, wanneer de hendel een bepaald aantal keren is omgezet). Deze functie wordt **"Gedwongen zettenteller"** genoemd. Als deze functie actief is, wordt de tijd van de volgende periode automatisch toegevoegd aan de huidige tijd wanneer de zettenteller het ingestelde aantal zetten bereikt. Voor de standaardopties is het aantal zetten vooraf ingesteld op basis van standaard FIDE timingsystemen. Als u een ander aantal zetten wilt instellen, gebruikt u in plaats daarvan een handmatige instelling.

Als u wilt spelen met de periodeovergang op basis van de zettenteller selecteert u eerst de optie die u wilt afspelen. Houd vervolgens voordat u met het spel begint de pijlknop links ingedrukt. Wanneer het #-symbool op het scherm verschijnt, wordt de **"Gedwongen zettenteller"** geactiveerd.

8. Arbiter-modus

In bepaalde gevallen wilt u misschien een correctie aanbrengen op de tijd of de zettenteller nadat een spel al is begonnen. Dit kan worden gedaan met de Arbiter-modus. De instelvolgorde is gelijk aan de handmatige instelling. Om naar de Arbiter-modus te gaan, houdt u de knop Afspelen/Pauze 3 seconden ingedrukt wanneer de klok wordt gepauzeerd.

Quick time penalty

Het is ook mogelijk om snel 1 minuut aan beide zijden van de klok toe te voegen zonder naar de Arbiter-modus te gaan. Wanneer de klok is gepauzeerd, houdt u de pijlknop rechts ingedrukt.

Druk vervolgens op de min-toets om 1 minuut aan de linkerkant toe te voegen. Of druk op de plus-knop om 1 minuut aan de rechterkant toe te voegen.

9. Begrippenlijst

Tijd

In de tijdmodus telt de klok de tijd af aan de kant waar de hendel omhoog staat.

Fischer bonus

In Fischer bonus instellingen krijgen spelers extra tijd voor elke zet. Bonustijd wordt toegevoegd voor elke zet vanaf het begin van het spel. Spelen met increments (bonus) is tegenwoordig de standaard in het schaken.

Vertraging

In de vertraginginstellingen krijgen de spelers een bepaalde hoeveelheid vrije tijd aan het begin van elke beurt voordat hun denktijd begint af te tellen. Deze vertragingstijd wordt toegevoegd aan de bedenktijd op het scherm, zodat de totale tijd die beschikbaar is voor elke speler altijd zichtbaar is. Bij het begin van de beurt van een speler begint de klok af te tellen en als de speler binnen de vertragingstijd beweegt, keert de tijd in het weergavescherm terug naar wat het was voor het begin van de beurt.

US Delay

In de US Delay instellingen heeft de klok een aparte timer die begint af te tellen voor elke beurt. Nadat de aparte timer is afgeteld, begint de hoofdtijd af te tellen.

Byo-Yomi

In Japanse Byo-Yomi instellingen gaan spelers over naar de Byo-Yomi periode wanneer hun belangrijkste tijd om is. De speler ontvangt een aantal Byo-Yomi periodes met een vaste hoeveelheid tijd per periode. Als de speler zijn zet binnen de tijd van die periode voltooit, wordt de periodetijd gereset. Als hij echter de tijd van die periode overschrijdt, wordt de tijd niet gereset en begint de volgende periode af te tellen. Elke keer dat u een periode overschrijdt, wordt het aantal resterende periodes met één verminderd. Wanneer de tijd in de laatste Byo-Yomi periode wordt gebruikt, heeft de speler op tijd verloren en wordt de vlag weergegeven.

Canadese Byo-Yomi

In het Canadese Byo-Yomi, wanneer de belangrijkste tijd om is, gaat de speler een tweede periode in om een overeengekomen aantal zetten in een bepaalde tijd te voltooien. Wanneer het overeengekomen aantal zetten is voltooid, kan de klok van de speler opnieuw worden geladen met de Byo-Yomi tijd door twee seconden op de min-toets te drukken.

Zandloper

In Zandloper-opties beginnen spelers met dezelfde hoeveelheid tijd op de klok, maar wanneer de klok van een speler aftelt, telt de klok van de andere speler op.

Gong

In Gong-opties krijgen spelers dezelfde vaste hoeveelheid tijd voor elke zet. Ze moeten hun zet doen als de klok het einde van hun beurt aangeeft. De hendel wordt in deze optie niet gebruikt.

Scrabble™

In Scrabble™-opties zal de klok beginnen met tellen wanneer nul is bereikt.

Zettentimer

In de instellingen van de Zettentimer zal de klok een ingestelde tijd aftellen en een speler moet zijn beweging voltooien voordat de timer 0:00 bereikt. De tijd wordt dan gereset voor hun volgende zet.

10. Garantie

DGT2500 voldoet aan de hoogste kwaliteitseisen. Mocht uw DGT2500, ondanks onze zorgvuldige keuze van onderdelen, materialen, productie of transport, binnen de eerste twee jaar na aankoop een defect vertonen, neem dan contact op met de dealer. De garantie is alleen geldig wanneer het product op een redelijke en zorgvuldige manier wordt gebruikt waarvoor het is bedoeld. De garantie vervalt als het product onjuist wordt gebruikt of als onbevoegde pogingen tot wijziging zijn gedaan zonder de voorafgaande schriftelijke toestemming van DGT support of een van de door DGT geautoriseerde servicecentra. Een lijst met servicecentra is te vinden op de website van DGT.

11. Technische specificaties

Batterijen:	2x AA (1,5 Volt)
Levensduur batterij:	4000 uur
Nauwkeurigheid:	binnen 1 sec/uur
Behuizing:	ABS-kunststof
Schermgrootte:	174 mm x 31 mm (6,8" x 1,2")
Gewicht klok:	318 gram (11,2 oz)
Afmetingen:	198 mm breed, 110 mm diep, 59 mm hoog (7,8inch breedte, 4,3 inch diepte, 2,3inch hoogte)
Gedeponeerd model	



Digital Game Technology B.V.
IJzersteden 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com

1. Wprowadzenie

Gratulujemy zakupu DGT2500 chess clock. DGT2500 to Official FIDE Chess Clock, zatwierdzony i rekomendowany przez Międzynarodową Federację Szachową FIDE. Jest on w pełni zgodny z przepisami szachowymi FIDE i nadaje się do wszystkich gier i zawodów.



Figure 1. DGT2500 Display

2. Opis przycisków



Przesuń kursor lub przejdź do poprzedniego ekranu ustawień.

Informacje o opcji: Podczas **"Oczekiwania na start"** i **"Wyboru opcji"** naciśnij ten przycisk, aby zobaczyć kategorię czasu i szczegółowe ustawienia.

Licznik wymuszonych ruchów: W trybie **"Oczekiwania na start"**, przytrzymaj ten przycisk przez 2 sek., aby ustawić zegar tak, aby zmiana okresu była oparte na liczbie ruchów.



Zmniejsza wartość wybranej cyfry o 1.

Dźwięk: W trybie **"Oczekiwania na start"** lub **"Pauza"**, przytrzymaj ten przycisk przez 2 sekundy, aby włączyć lub wyłączyć dźwięk.



Uruchom lub **zastopuj** zegar.

Tryb sędziego: Kiedy zegar jest w trybie **"Pauza"**, naciśnij i przytrzymaj ten przycisk przez 3 sekundy, aby wejść w Tryb sędziego, w którym możesz edytować bieżący czas i wykonać ruch.

Zaakceptuj+pomiń: W **"Trybie wyboru"** naciśnij ten przycisk, aby zaakceptować bieżący wybór. Jeśli jesteś w ustawieniu ręcznym, naciśnij ten przycisk, aby zaakceptować wszystkie zmiany i pominąć dalsze ekrany. Zegar natychmiast przejdzie do **"Oczekiwania na start"**.



Zwiększa wartość wybranej cyfry o 1.

Licznik ruchów: Przytrzymaj ten przycisk, aby pokazać liczbę ruchów wykonanych przez każdą ze stron.



Przesuń kursor, lub przejdź do następnego ekranu ustawień.

Zaakceptuj: W **"Trybie wyboru"** naciśnij ten przycisk, aby zaakceptować bieżący wybór. Jeśli jesteś w ustawieniu ręcznym, ten przycisk przeniesie Cię do następnego ekranu ustawień.

Zamrożenie: W trybie **"Oczekiwania na start"** przytrzymaj ten przycisk przez 2 sekundy, aby włączyć/wyłączyć zamrażanie. Czas zostaje **"zamrożony"** dla obu stron, gdy jeden z graczy osiągnie 0:00.

ON/OFF

On/Off: Użyj białego przycisku na dole, aby włączyć lub wyłączyć zegar. Jeśli naciśniesz go szybko dwa razy, zresetujesz zegar w ostatnio używanej opcji.

3. Szybka konfiguracja

1. Naciśnij przycisk on/off, aby włączyć zegar.
2. Nawiguj poprzez opcje za pomocą przycisków plus i minus.
3. Naciśnij gra/pauza lub strzałkę w prawo, aby wybrać opcję.
4. Ustaw dźwięnię w prawidłowej pozycji wyjściowej. Na wyświetlaczu paski będą widoczne po stronie, która będzie zaczynać (Białe).
5. Użyj przycisków minus, plus lub strzałki w lewo, aby włączyć lub wyłączyć dźwięk, zamrożenie i/lub licznik ruchów.
6. Naciśnij gra/pauza, aby rozpocząć grę.
7. Naciśnij gra/pauza, aby wstrzymać lub wznowić grę.
8. Gdy czas gracza dojdzie do zera, flaga jest pokazywana przez migający pasek na górze i dole wyświetlacza.
9. Naciśnij szybko dwa razy on/off na dole, aby ponownie uruchomić DGT2500 i rozpocząć nową grę.

4. Konfiguracja ręczna

1. Naciśnij przycisk on/off, aby włączyć zegar.
2. Wybierz opcję ustawienia ręcznego dla metody pomiaru czasu, której chcesz użyć.
3. Użyj lewego i prawego przycisku, aby poruszać się po cyfrach; użyj + i -, aby edytować wartość cyfry.
4. Przy ostatniej cyfrze naciśnij, aby przejść do następnego ekranu ustawień. Edytuj wartości na ekranie, aby uzyskać pożądaną czas gry.
5. Jeśli nie chcesz ustawiać drugiego lub trzeciego okresu, pozostaw wartość zero.
6. Jeśli nie chcesz używać **"Licznika wymuszonych ruchów"** pozostaw Licznik ruchów w wartości zero.
7. Na ostatnim ekranie naciśnij, aby wyjść z ręcznej konfiguracji i przejść do **"Oczekiwania na start"**.
8. Uwaga: w każdej chwili podczas ręcznej konfiguracji można nacisnąć gra/pauza, aby pominąć dalsze ekrany i od razu przejść do **"Oczekiwania na start"**.
9. Ręczna konfiguracja została zakończona. Można teraz wykonać kroki od 4 do 9 z powyższej szybkiej konfiguracji, aby zakończyć konfigurację i rozpocząć grę.

5. Pełna konfiguracja i tryby zegara

W sekcjach 3 i 4 tej instrukcji podano krótkie wyjaśnienie, jak szybko ustawić zegar. W tym rozdziale omówimy funkcje i tryby zegara bardziej szczegółowo.

Tryb wyboru

Po włączeniu zegara, jest on w **"Trybie wyboru"**. W tym trybie można poruszać się po wszystkich opcjach za pomocą przycisków plus i minus. Dla każdej dostępnej opcji na wyświetlaczu pojawi się czas rozpoczęcia, całkowita liczba okresów, domyślne ustawienia zamrażania, dźwięku lub licznika wymuszonych ruchów. I dwa paski wskazujące, która strona to Białe.

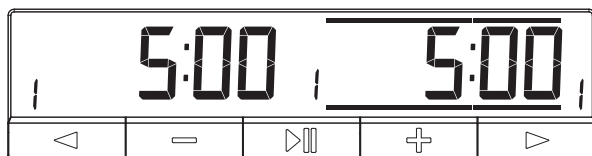


Figure 2. Selection mode

Jeśli zamrożenie jest aktywne, zegar nie będzie odliczał czasu dla żadnej strony, jeśli jedna strona osiągnęła 0:00. Zamrażanie jest domyślnie włączone dla wszystkich opcji Bonus i Opóźnienie, ale można je wyłączyć.

W tym trybie można przestawiać dźwignię, ale nie można zmieniać żadnych innych ustawień. Naciśnięcie przycisku ze strzałką w lewo spowoduje wyświetlenie szczegółów ustawień. Więcej informacji na temat ustawiania zegara szachowego znajduje się pod hasłem **“Szczegóły ustawień”** w tym rozdziale.

Po znalezieniu żądanej opcji pomiaru czasu, naciśnij przycisk gra/pauza lub strzałkę w prawo, aby ją wybrać.

Oczekiwanie na start

Po wybraniu opcji zegar przechodzi w tryb **“Oczekiwania na start”**. Jest to **“Pauza”** przed rozpoczęciem partii. Teraz można jeszcze dokonać pewnych ostatecznych korekt:



Można jeszcze zmienić położenie dźwigni, aby wskazać prawidłową stronę rozpoczynającą/Białe.



Funkcję zamrażania można włączyć lub wyłączyć, przytrzymując przycisk strzałki w prawo.



Funkcję dźwięku można włączyć lub wyłączyć przytrzymując przycisk minus.4.



“Licznik wymuszonych ruchów” można włączyć lub wyłączyć przytrzymując przycisk strzałki w lewo.

Jeśli chcesz sprawdzić, czy wybrana kontrola czasu/opcja jest prawidłowa, możesz również nacisnąć strzałkę w lewo, aby wyświetlić szczegóły ustawienia.

Gdy wszystkie ustawienia są poprawne, naciśnij przycisk gra/pauza, aby uruchomić zegar.

Tryb upływającego czasu

Po uruchomieniu zegara, zacznie on odliczać czas w dół po stronie, gdzie dźwignia jest podniesiona do góry. Kiedy gracz skończy swoją koleję, musi przesunąć dźwignię w dół. Kiedy to zrobi, dźwignia po drugiej stronie uniesie się do góry i zegar zacznie odliczać czas przeciwnika. Będzie to trwało do momentu, gdy czas po którejś ze stron dobiegnie do zera.



Figure 3. Time Running mode

Gdy zegar jest uruchomiony, naciśnięcie przycisków nie daje żadnego efektu, z wyjątkiem sytuacji, gdy naciśnięcie przycisku plus powoduje wyświetlenie ekranu licznika ruchów. Można to zrobić przy aktywnym lub nieaktywnym **“Liczniku wymuszonych ruchów”**.

Gdy czas jest liczony, numery opcji i okresów będą ukryte. Jeśli dźwięk, zamrożenie i/lub **“Licznik wymuszonych ruchów”** są aktywne, widoczny będzie odpowiedni symbol.

Pokaż licznik ruchów

W niektórych trybach licznik ruchu można wyświetlić za pomocą przycisku plus. Podczas trzymania przycisku plusa na ekranie pojawi się **“W”** (Białe) i **“B”** (Czarne). Cyfry obok **“W”** i **“B”** pokazują, ile razy dźwignia została przełączona. Przy prawidłowo używanym zegarze powinno to odpowiadać liczbie ruchów wykonanych na planszy.

Pauza

Zegar można zastopować i uruchomić, naciskając przycisk gra/pauza. Spowoduje to wstrzymanie odliczania czasu dla obu stron, pojawi się symbol gra/pauza oraz widoczny będzie numer opcji i numer okresu. Podczas pauzy można włączyć lub wyłączyć ustawienia zamrażania, dźwięku i **“Licznika wymuszonych ruchów”**. Nie można jednak zmieniać położenia dźwigni. Jeśli pozycja dźwigni zostanie zmieniona podczas pauzy, musi ona wrócić do pierwotnej pozycji sprzed pauzy zegara. W przeciwnym razie zegar przejdzie w **“Tryb sędziego”** jako środek bezpieczeństwa.

Flaga-upadek

Upadek flagi następuje, gdy zawodnik wykorzystał swój cały czas. Aby wskazać upadek flagi, nad cyframi 0:00 wyświetlane są dwa migające paski. Jeśli zegar jest używany z nieaktywną funkcją zamrażania, czas dla drugiej strony nadal może być odliczany, jeśli dźwignia po tej stronie jest w górze. Jeśli zamrożenie jest aktywne, czas nie może być odliczany dla żadnej ze stron po osiągnięciu 0:00. Nawet jeśli pozycja dźwigni jest przełączana.

Zauważ, że paski flag są również pokazywane, gdy następuje przejście okresu. W tym momencie przez 5 minut wyświetlane są (nie mrugające) paski flagi.



Figure 4. Flag Fall

Szczegóły ustawień

Istnieje możliwość sprawdzenia aktualnych ustawień zegara podczas **“Wyboru opcji, Oczekiwania na start i Pauzy”**. Po naciśnięciu przycisku strzałki w lewo, zegar najpierw pokaże kategorię kontroli czasu. Na przykład **“Fischer”** dla kontroli czasu Bonus Fischera. Naciskając strzałkę w prawo, można przejść do następnego ekranu i wyświetlić czas rozpoczęcia pierwszego okresu. Po ponownym naciśnięciu strzałki w prawo widać czas bonusowy dla pierwszego okresu. Czynność tę można powtarzać aż do uzyskania informacji o czasie rozpoczęcia i zwiększenia każdego okresu.

Powrót do poprzedniego trybu zegara następuje poprzez ponowne naciśnięcie lewego przycisku, naciśnięcie przycisku gra/pauza lub naciśnięcie prawego przycisku, aż do przejścia przez wszystkie ekrany informacyjne.

6. Ustawienia ręczne

Dla każdej z metod pomiaru czasu dostępne jest w zegarze osobne ustawienie ręczne. W ustawieniu ręcznym można ustawić niestandardowy czas dla okresu. Można również dostosować ustawienia czasowe specyficzne dla opcji, takie jak bonus, opóźnienie lub okresy Byo-Yomi.

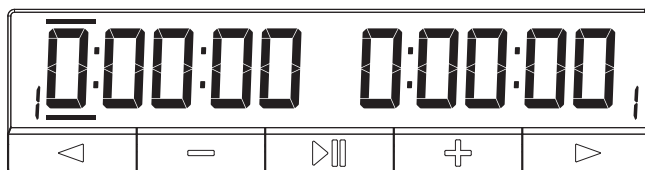


Figure 5. Time selection in manual mode

Podczas pierwszego wejścia do ustawień ręcznych pojawi się wyświetlacz jak na rysunku powyżej. Liczba w rogu wyświetlacza wskazuje, że edytujesz czas rozpoczęcia pierwszego okresu.

Nad i pod aktualnie wybraną cyfrą migają paski. Za pomocą przycisków plus i minus można edytować wartość cyfry. Naciśnięcie przycisków strzałek powoduje przejście do następnej lub poprzedniej cyfry. Zmiany dokonane w lewej części zegara są automatycznie stosowane w prawej części. Jeśli chcesz zrobić ustawienie asymetryczne, najpierw edytuj lewą stronę. Następnie zmień czas po prawej stronie. Przy ostatniej cyfrze ekranu naciśnięcie przycisku strzałki w prawo spowoduje przejście do następnego ekranu.



Figure 6. Bonus selection in manual mode

Po ustawieniu czasu rozpoczęcia dla pierwszego okresu, drugi ekran zależy od wybranego typu ustawienia ręcznego. Na powyższym zdjęciu widoczny jest drugi ekran dla ustawienia ręcznego **“Bonus Fischera”**. Edytowanie wartości odbywa się w taki sam sposób jak na poprzednim ekranie.

Po ustawieniu bonusu, opóźnienia lub innego ustawienia specyficznego dla danej opcji. Przejdiesz do ekranu ruchów. Na tym ekranie można ustawić liczbę ruchów na okres. Jeśli nie chcesz korzystać z **“Licznika wymuszonych ruchów”** możesz zostawić wartość zero. W przypadku ustawienia określonej liczby, zegar przejdzie do następnego okresu po wykonaniu ustawionej liczby ruchów.

Należy pamiętać, że bonus lub opóźnienie muszą być ustawione dla każdego okresu. Jeśli chcesz używać bonusu od ruchu 1, bonus musi być ustawiony dla okresu 1 i ponownie dla wszystkich okresów, które mogą nastąpić.

Jeśli chcesz korzystać z bonusu tylko w określonym okresie, należy ustawić bonus tylko w tym okresie

Aby ustawić bonus od określonej liczby ruchów, należy użyć Licznika wymuszonych ruchów. Przykład: jeśli chcesz ustawić 30 sekundowy bonus zaczynający się od ruchu 61, ustaw licznik ruchów na 60 w okresie poprzedzającym okres, który ma czas bonusowy. Pamiętaj, że jeśli jest więcej niż dwa okresy, to licznik ruchów musi być ustawiony dla wszystkich poprzednich okresów.

Podczas ustawiania ręcznego można szybko zaakceptować wszystkie ustawienia, naciskając przycisk gra/pauza. Spowoduje to pominięcie dalszych ekranów i odpowiednich ustawień okresów.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Zmiany okresów

Gdy opcja czasowa ma kilka okresów, przejście z jednego okresu do następnego następuje, gdy czas w pierwszym okresie osiągnie 0:00. Używany jest czas drugiego okresu i przez 5 minut będą wyświetlane paski **“flagi”** wskazujące na zmianę okresu.

Zmiana okresu wg liczby ruchów

Możliwe jest również ustawienie zegara tak, aby zmiana okresu następowała po wykonaniu określonej liczby ruchów (a konkretnie po przestawieniu dźwigni określoną liczbę razy). Funkcja ta nazywana jest **“Licznikiem wymuszonych ruchów”**. Jeśli funkcja ta jest aktywna, to w momencie osiągnięcia przez Licznik ruchów zadanej liczby ruchów, do aktualnego czasu automatycznie dodawany jest czas kolejnego okresu. Dla opcji domyślnych, licznik ruchów został wstępnie ustawiony w oparciu o standardowe systemy pomiaru czasu FIDE. Jeśli chcesz ustawić inną liczbę ruchów, skorzystaj z ustawienia ręcznego.

Jeśli chcesz grać ze zmianą okresów wg Licznika ruchów: Najpierw wybierz opcję, którą chcesz grać. Następnie, przed rozpoczęciem gry naciśnij i przytrzymaj przycisk lewej strzałki. Gdy na wyświetlaczu pojawi się symbol #, aktywowany jest **“Licznik wymuszonych ruchów”**.

8. Tryb sędziego

Czasami możesz chcieć dokonać korekty czasu lub Licznika ruchów, gdy gra już się rozpoczęła. Można to zrobić używając Trybu sędziego. Kolejność ustawiania jest taka sama jak w przypadku ustawiania ręcznego. Aby wejść w Tryb sędziego, naciśnij i przytrzymaj przycisk gra/pauza przez 3 sekundy, kiedy zegar jest zastopowany.

Szybka kara czasowa

Możliwe jest również szybkie dodanie 1 minuty do jednej ze stron zegara bez wchodzenia w Tryb sędziego. Gdy zegar jest zastopowany, naciśnij i przytrzymaj przycisk strzałki w prawo. Następnie naciśnij przycisk minus, aby dodać 1 minutę po lewej stronie. Lub naciśnij przycisk plus, aby dodać 1 minutę po prawej stronie.

9. Słowniczek

Czas

W trybie Czas zegar odlicza czas w dół po stronie, po której dźwignia jest w górę.

Bonus Fischera

W ustawieniu Bonus Fischera gracze otrzymują dodatkową ilość czasu na każdy ruch. Przed każdym ruchem od początku gry dodawany jest czas bonusowy. Gra z dodatkowym czasem (bonusem) stała się standardem w szachach.

Opóźnienie

W ustawieniach z Opóźnieniem gracz dostaje pewną ilość wolnego czasu przed każdym ruchem zanim jego czas na myślenie zacznie być odliczany. Ten czas Opóźnienia jest dodawany do głównego czasu na myślenie na wyświetlaczu, tak że zawsze pokazany jest całkowity czas dostępny dla każdego gracza. Na początku kolejki gracza zegar zaczyna odliczać czas, a jeśli gracz wykona ruch w czasie opóźnienia, czas na wyświetlaczu wróci do tego sprzed rozpoczęcia kolejki.

Opóźnienie US

W ustawieniach Opóźnienie US zegar posiada osobny timer, który zaczyna odliczać czas przed każdą kolejką. Po zakończeniu odliczania czasu przez oddzielny timer, rozpocznie się odliczanie czasu głównego.

Byo-Yomi

W ustawieniach japońskiego Byo-Yomi gracze przechodzą do okresu Byo-Yomi, gdy skończy się ich główny czas. Gracz otrzymuje pewną liczbę okresów Byo-Yomi z ustaloną ilością czasu na każdy okres. Jeśli gracz zakończy swój ruch w czasie tego okresu, czas okresu jest resetowany. Jeśli jednak gracz przekroczy czas tego okresu, to czas nie resetuje się i rozpoczyna się odliczanie kolejnego okresu. Każde przekroczenie czasu okresu powoduje zmniejszenie liczby pozostałych okresów o jeden. Gdy czas w ostatnim okresie Byo-Yomi zostanie wykorzystany, gracz przegrywa grę na czas i zostaje pokazana flaga.

Kanadyjskie byo-yomi

W kanadyjskim Byo-Yomi, gdy skończy się czas główny, gracz wchodzi w drugi okres, aby wykonać uzgodnioną liczbę ruchów w określonym czasie. Po wykonaniu ustalonej liczby ruchów, zegar gracza może być ponownie załadowany czasem Byo-Yomi poprzez naciśnięcie przycisku minus przez dwie sekundy.

Klepsydra

W opcjach Klepsydry gracze zaczynają z taką samą ilością czasu na zegarze, ale kiedy zegar jednego gracza odlicza czas w dół, zegar drugiego gracza odlicza w górę.

Gong

W opcji Gong gracze zawsze dostają stałą ilość czasu na każdy ruch. Gracz musi wykonać ruch, kiedy sygnał dźwiękowy wskazuje na koniec kolejki. W tej opcji dźwignia nie jest używana.

Scrabble™

W opcji Scrabble™ gdy graczowi czas spadnie do zera wówczas zegar zaczyna liczyć czas do góry.

Timer ruchu

W ustawieniach timera ruchu, zegar będzie odliczał ustalony czas, a gracz musi zakończyć swój ruch zanim timer osiągnie 0:00. Następnie czas jest resetowany dla następnego ruchu.

10. Gwarancja

DGT2500 spełnia najwyższe wymagania jakościowe. Jeżeli Twój DGT2500, pomimo naszego starannego doboru części, materiałów, produkcji lub transportu, wykaże wady w ciągu pierwszych dwóch lat od dnia zakupu, prosimy o kontakt ze sprzedawcą. Gwarancja jest ważna tylko wtedy, gdy produkt jest używany w sposób racjonalny i ostrożny, zgodnie z przeznaczeniem. Gwarancja zostaje unieważniona, jeśli produkt jest używany niezgodnie z przeznaczeniem lub jeśli podjęto samowolne próby jego modyfikacji bez wcześniejszej pisemnej zgody działu wsparcia technicznego DGT lub jednego z autoryzowanych centrów serwisowych DGT. Lista centrów serwisowych znajduje się na stronie internetowej DGT.

11. Specyfikacje techniczne

Baterie:	2x AA (1,5 V)
Żywotność baterii:	4000 godzin
Dokładność:	1 sek./godz.
Obudowa:	Tworzywo ABS
Rozmiar wyświetlacza:	174 mm x 31 mm (6.8" x 1,2")
Waga zegara:	318 gram (11,2 oz)
Wymiary:	198 mm szer., 110 mm głęb., 59 mm wys. (7,8" szer., 4,3" głęb., 2,3" wys.)
Zarejestrowany wzór	



Digital Game Technology B.V.
IJzersteden 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com

Русский

1. Введение

Поздравляем с приобретением DGT2500 chess clock. Часы DGT2500 – это Official FIDE Chess Clock, одобренные и рекомендованные международной шахматной федерацией ФИДЕ. Они полностью соответствуют Правилам ФИДЕ игры в шахматы, и подходят для всех игр и соревнований.



Figure 1. DGT2500 Display

2. Описание кнопок



Переместить курсор или перейти к предыдущему экрану настроек. Показать информацию об опции: при «**Ожидание запуска**» и во время «**Выбора опции**» нажмите эту кнопку, чтобы просмотреть категорию времени и детали настроек.

Счетчик вынужденных ходов: в режиме «**Ожидание запуска**» удерживайте эту кнопку в течение 2 секунд, чтобы настроить часы таким образом, чтобы переход на другой период основывался на количестве ходов.



Уменьшить значение выбранной цифры на 1.

Звук: в режиме «**Ожидание запуска**» или «**Пауза**» удерживайте эту кнопку в течение 2 секунд, чтобы включить или выключить звук.

Запуск или приостановка часов.



Режим арбитра: когда часы находятся в режиме «**Пауза**», нажмите и удерживайте эту кнопку в течение 3 секунд, чтобы войти в режим арбитра, где вы сможете редактировать текущее время и количество ходов.

Принять + Пропустить: в «**Режиме выбора**» нажмите эту кнопку, чтобы принять текущий выбор. Если вы используете ручную настройку, нажмите эту кнопку, чтобы принять все изменения и пропустить дальнейшие экраны. Часы сразу перейдут в режим «**Ожидание запуска**»



Увеличить значение выбранной цифры на 1.

Счетчик ходов: удерживайте эту кнопку, чтобы показать количество завершенных ходов каждой стороны.



Переместить курсор или перейти к следующему экрану настроек.

Принять: в «**Режиме выбора**» нажмите эту кнопку, чтобы принять текущий выбор. Если вы находитесь в ручном режиме настроек, эта кнопка переместит вас к следующему экрану.

Фиксировать: в режиме «**Ожидание запуска**» удерживайте эту кнопку в течение 2 секунд, чтобы включить или выключить фиксацию. Таким образом, для обеих сторон время «**замрет**», когда один из игроков достигнет 0:00.

ON/OFF

ВКЛ/ВЫКЛ: используйте белую кнопку внизу, чтобы включить или выключить часы. Если вы быстро нажмете ее дважды, то сбросите настройки часов до последней использовавшейся опции.

3. Быстрая настройка

1. Чтобы включить часы, нажмите кнопку ВКЛ/ВЫКЛ.
2. Перемещайтесь по опциям с помощью кнопок «плюс» и «минус».
3. Для выбора опции нажмите кнопку запуск/пауза или кнопку «вправо».
4. Установите рычаг в правильное исходное положение. На дисплее будут видны полосы-строки на той стороне, которая будет начинать игру (белая сторона).
5. Используйте кнопки «минус», «плюс» или «влево», чтобы включить или выключить звук, фиксацию или счетчик ходов.
6. Нажмите кнопку запуск/пауза, чтобы начать игру.
7. Нажмите кнопку запуск/пауза, чтобы приостановить и возобновить игру.
8. Когда игрок достигает нуля, вверх и вниз экрана отображается флажок на мигающей полосе.
9. Чтобы перезапустить часы DGT2500 и начать новую игру, дважды быстро нажмите кнопку ВКЛ/ВЫКЛ вниз.

4. Ручная настройка

1. Нажмите кнопку ВКЛ/ВЫКЛ, чтобы включить часы.
2. Выберите вариант ручной настройки для того метода контроля времени, который хотите использовать.
3. Используйте кнопку «влево» и «вправо» для перемещения по цифрам; используйте кнопку + и – для редактирования цифрового значения.
4. На последней цифре нажмите, чтобы перейти к следующему экрану настроек. Отредактируйте на экране значение желаемого времени игры.
5. Если вы не хотите использовать второй и третий период, оставьте это значение равным нулю.
6. Если вы не хотите использовать «Счетчик вынужденных ходов», оставьте это значение счетчика ходов равным нулю.
7. На последнем экране нажмите, чтобы выйти из ручной настройки и перейти к «Ожиданию запуска».
8. Обратите внимание, что вы можете нажать кнопку запуск/пауза в любой момент во время ручной настройки, чтобы пропустить дальнейшие экраны и сразу перейти к «Ожиданию запуска».
9. Ручная настройка завершена. Теперь можно выполнить шаги с 4 по 9 из приведенной выше быстрой настройки, чтобы завершить настройку и начать игру.

5. Полная настройка и режимы часов

В разделах 3 и 4 данного руководства дано краткое объяснение того, как быстро настроить часы. В этой главе мы более подробно рассмотрим функции и режимы часов.

Режим выбора

При включении часов они запускаются в «Режиме выбора». В этом режиме вы можете перемещаться по всем опциям с помощью кнопок «плюс» и «минус». Для каждого возможного варианта на дисплее будет отображаться время начала, общее количество периодов, настройка фиксации по умолчанию, звука или счетчика вынужденных ходов. И две полосы, указывающие, какая сторона играет белыми.

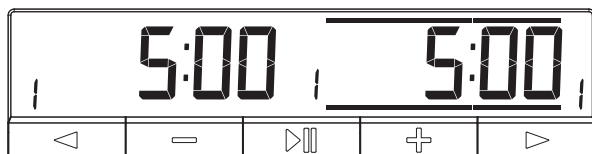


Figure 2. Selection mode

Если активирована фиксация, то часы не смогут вести обратный отсчет ни на одной из сторон, в случае достижения одним из игроков значения времени 0:00. Фиксация включена по умолчанию для всех опций **«Бонус»** и **«Задержка»**, но ее можно отключить.

В этом режиме вы можете свободно переключать рычаг, но не можете изменять какие-либо другие настройки. Нажатие кнопки со стрелкой **«влево»** покажет детали настроек. Более подробная информация о настройке шахматных часов приведена в разделе **«Детали настройки»** этого раздела.

Когда вы найдете нужный вариант контроля времени, нажмите кнопку запуск/пауза или кнопку со стрелкой **«вправо»**, чтобы выбрать его.

Ожидание запуска

После выбора опции часы переходят в режим **«Ожидание запуска»**. Это **«Пауза»** перед началом матча. Теперь можно внести некоторые окончательные корректировки:



Положение рычага все еще можно изменить, чтобы указать правильно стартующую сторону/ игрока белыми.



Функцию фиксации можно включить или выключить, удерживая кнопку **«вправо»**.



Функцию звука можно включить или выключить, удерживая кнопку **«минус»**.



«Счетчик вынужденных ходов» можно включить или выключить, удерживая кнопку **«влево»**.

Если вы хотите проверить правильность выбранного контроля/опции времени, вы также можете нажать стрелку **«влево»**, чтобы отобразить детали настройки.

Когда все настройки будут правильными, нажмите кнопку запуск/пауза, чтобы запустить часы.

Режим работы по времени

Когда часы запущены, они начнут обратный отсчет для той стороны, у которой рычаг поднят вверх. После выполнения своего хода игрок должен нажать рычаг вниз. В этот момент другая сторона поднимает рычаг, и ее часы начинают обратный отсчет. Это будет продолжаться до тех пор, пока одна из сторон не достигнет нуля.



Figure 3. Time Running mode

Когда часы идут, нажатие кнопок не имеет никакого эффекта, за исключением случаев, когда нажата кнопка **«плюс»** и отображается экран счетчика ходов. Это можно сделать с активным **«Счетчиком вынужденных ходов»** или без него.

Когда идет отсчет времени, номера опций и периодов будут скрыты. Если будут активированы звук, блокировка и/или **«Счетчик вынужденных ходов»**, то соответствующий символ останется видимым.

Показать счетчик ходов

В некоторых режимах счетчик ходов можно отобразить с помощью кнопки «плюс». При удержании кнопки «плюс» на экране будут отображаться буквы «W» и «B», обозначающие «белую» и «черную» стороны игроков. Цифры рядом с «W» и «B» показывают количество переключений рычага, что при правильном использовании часов должно соответствовать количеству ходов, сделанных на доске.

Пауза

Вы можете приостановить и запустить часы, нажав кнопку запуск/пауза. Это приостановит обратный отсчет для обеих сторон, отобразится символ запуск/пауза, а также будут видны номер опции и номер периода. Во время паузы вы можете включить или выключить настройки фиксации, звука и «Счетчика вынужденных ходов». Но вы не можете изменить положение рычага. Если положение рычага изменяется во время паузы, то его необходимо вернуть в исходное положение, каким оно было до того, как часы поставили на паузу. В противном случае часы перейдут в «Режим арбитра», в качестве меры предосторожности.

Падение флагаж

Падение флагаж происходит, если игрок использовал все доступное ему время. Чтобы указать на падение флагаж, над цифрами 0:00 отображаются две мигающие полосы. Если часы используются с неактивной функцией фиксации, то другая сторона все еще может вести обратный отсчет, если рычаг на ее стороне находится вверх. Если функция фиксации активна, обратный отсчет времени для обеих сторон невозможен после достижения 0:00. Даже если положение рычага изменить.

Обратите внимание, что полосы флажков также отображаются, когда происходит переход периода. В этот момент полосы флажков отображаются (не мигая) в течение 5 минут.



Figure 4. Flag Fall

Детали настройки

Текущие настройки часов можно проверить во время «Выбора опции», «Ожидания запуска» и «Паузы». При нажатии кнопки со стрелкой «влево» часы сначала покажут категорию контроля времени. Например, «Фишер» для контроля бонусного времени Фишера. Нажав стрелку «вправо», вы можете перейти на следующий экран и просмотреть время начала первого периода. Когда вы снова нажмете кнопку «вправо», вы увидите бонусное время за первый период. Это действие можно повторять до тех пор, пока вы не увидите время начала и приращение времени для каждого периода.

Вернуться к предыдущему режиму часов можно снова нажав кнопку «влево», или нажав кнопку запуск/пауза, или кнопку «вправо», пока не пройдут все информационные экраны.

6. Ручные настройки

Для каждого из способов контроля времени на часах доступна отдельная ручная настройка. В ручных настройках вы можете установить собственное время для каждого периода. Дополнительные настройки времени, такие как бонус, задержка или периоды Buoyomi, также могут быть настроены индивидуально.

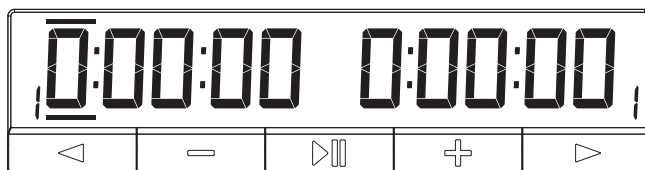


Figure 5. Time selection in manual mode

При первом входе в ручную настройку вы увидите экран, как показано выше. Число в углу дисплея указывает на то, что вы редактируете время начала первого периода.

Полосы мигают над и под выбранной в данный момент цифрой. Используя кнопки «плюс» и «минус», вы можете редактировать это цифровое значение. Нажатие кнопок со стрелками переместит вас к следующей или предыдущей цифре. Изменения, внесенные в левую сторону часов, автоматически применяются к правой стороне. Если вы хотите сделать асимметричную настройку, сначала отредактируйте левую сторону. Затем измените время на правой стороне. На последней цифре экрана нажатие кнопки со стрелкой «вправо» переместит вас на следующий экран.



Figure 6. Bonus selection in manual mode

После установки времени начала первого периода, второй экран зависит от выбранного типа ручной настройки. На рисунке выше показан второй экран для ручной настройки «**бонуса Фишера**». Редактирование значений выполняется так же, как и на предыдущем экране.

После установки бонуса, задержки или другого конкретного параметра настройки вы попадете на экран ходов. На этом экране можно установить количество ходов за период. Если вы не хотите использовать «**Счетчик вынужденных ходов**», вы можете оставить это число равным нулю. Если же установлено определенное число, тогда часы перейдут к следующему периоду после завершения установленного количества ходов (вынужденных ходов).

Обратите внимание, что бонус или задержка должны быть установлены для каждого периода. Если вы хотите использовать бонус, начиная с 1-го хода, бонус должен быть

установлен для периода 1 и для любых периодов, которые могут последовать. Если вы хотите использовать бонус только в течение определенного периода, вы должны установить бонус только в этот конкретный период.

Для установки бонуса от определенного количества ходов необходимо использовать счетчик вынужденных ходов. Например, если вы хотите установить 30-секундный бонус, начиная с 61-го хода. Тогда установите количество ходов на 60 в периоде, предшествующем периоду, в котором есть бонусное время. Обратите внимание, что если у вас более двух периодов, счетчик ходов должен быть установлен для всех предыдущих периодов.

Во время ручной настройки вы можете быстро принять все настройки, нажав кнопку запуск/пауза. Это позволит пропустить любые дальнейшие экраны и соответствующие настройки периода.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Переход периодов

Если параметр времени имеет несколько периодов, то происходит переход от одного периода к другому, когда время достигает значения 0:00 в первом периоде. Применяется время второго периода, и в течение 5 минут будут отображаться полосы «флажок», указывающие на переход периода.

Переход к другому периоду по количеству ходов

Также можно настроить часы таким образом, чтобы переход на другой период происходил после того, как было сделано определенное количество ходов (точнее, когда рычаг был переключен определенное количество раз). Эта функция называется «Счетчик вынужденных ходов». Если эта функция активна, время следующего периода автоматически добавляется к текущему времени, когда счетчик ходов достигает заданного количества ходов. По умолчанию заданное количество ходов было предварительно установлено на основе стандартных систем хронометража ФИДЕ. Если вы хотите установить другое количество ходов, используйте вместо этого ручную настройку.

Если вы желаете играть с переходом периодов на основе счетчика ходов, тогда вначале выберите вариант, который вы хотите играть. Затем, прежде чем начать игру, нажмите и удерживайте кнопку «влево». Когда на дисплее появится символ #, активируйте «Счетчик вынужденных ходов».

8. Режим арбитра

В некоторых случаях вы можете захотеть исправить время или подсчет ходов после того, как игра уже началась. Это можно сделать с помощью «Режима арбитра». Последовательность настройки такая же, как и при ручной настройке. Чтобы войти в «Режим арбитра», нажмите и удерживайте кнопку «Запуск/пауза» в течение 3 секунд, когда часы стоят на паузе.

Быстрое добавление штрафного времени

Также можно быстро добавить 1 минуту к любой стороне часов, не переходя в **«Режим арбитра»**. Когда часы стоят на паузе, нажмите и удерживайте кнопку со стрелкой вправо. Затем нажмите кнопку **«минус»**, чтобы добавить 1 минуту к левой стороне. Или нажмите кнопку **«плюс»**, чтобы добавить 1 минуту правой стороне.

9. Глоссарий

Время

В режиме **«Время»** часы отсчитывают время с той стороны, где рычаг находится вверх.

Бонус Фишера

В режиме контроля времени с **«бонусом Фишера»** игроки получают дополнительное время за каждый ход. Бонусное время добавляется перед каждым ходом с начала игры. Игра с прибавками (бонусами) стала стандартом в шахматах.

Задержка

В режиме контроля времени с задержкой игрокам дается определенное количество свободного времени в начале каждого хода, прежде чем начнется обратный отсчет их основного времени на обдумывание. Это время задержки добавляется к основному времени обдумывания на дисплее, чтобы общее время, доступное каждому игроку, всегда было видно. В начале хода игрока часы начинают обратный отсчет, и если игрок перемещает фигуру и заканчивает ход в пределах времени задержки, то время на дисплее вернется к тому, которое было до начала хода.

Задержка в США

В режиме контроля времени с задержкой в США у часов есть отдельный таймер, который начинает обратный отсчет перед каждым ходом. После окончания обратного отсчета отдельного таймера начнется обратный отсчет основного времени.

Wyo-Yomi

В японских режимах контроля времени Wyo-Yomi игроки переходят к периоду Wyo-Yomi, когда заканчивается их основное время. Игрок получает несколько периодов Wyo-Yomi с установленным количеством времени на период. Если игрок завершает свой ход в течение этого периода, то время периода сбрасывается. Однако, если он превышает время этого периода, тогда время не сбрасывается, и начинается отсчет следующего периода. Каждый раз, когда вы превышаете время периода, количество оставшихся периодов уменьшается на один. Когда используется время последнего периода Wyo-Yomi, игрок проигрывает, и отображается падающий флажок.

Канадский wyo-yomi

В канадском Wyo-Yomi, когда основное время истекает, игрок переходит во второй период, чтобы выполнить оговоренное количество ходов за определенное время. Когда согласованное количество ходов выполнено, часы игрока могут быть перезагружены по времени Wyo-Yomi нажатием кнопки **«минус»** в течение двух секунд.

Песочные часы

В опциях **«Песочные часы»** игроки начинают с одинаковым количеством времени на часах, но когда часы одного игрока ведут обратный отсчет, часы другого игрока производят прямой отсчет.

Gong

В опциях Гонг игроки получают одинаковое фиксированное количество времени на каждый ход. Они должны сделать свой ход, когда часы сигнализируют об окончании их хода. Рычаг в этом варианте не используется.

Scrabble™

В опциях Scrabble™ при достижении нуля часы начинают обратный отсчет.

Таймер хода

При опции таймера хода часы начнут обратный отсчет с определенного количества времени на часах. И игрок должен завершить свой ход до того, как таймер достигнет значения 0:00. После этого время сбрасывается и происходит отсчет следующего хода.

10. Гарантия

Часы DGT2500 отвечают самым высоким требованиям качества. Тщательный выбор деталей и материалов при их производстве гарантируют высокое качество часов DGT2500. Если несмотря на это вы в течение первых двух лет после покупки обнаружите какой-то дефект, обратитесь к дилеру. Гарантия действительна только в том случае, если изделие используется разумным и бережным образом, и по назначению. Гарантия аннулируется при ненадлежащем использовании или при предпринятых несанкционированных попытках модификации без предварительного письменного согласия службы поддержки DGT или одного из авторизованных сервисных центров DGT. Список сервисных центров можно найти на сайте DGT.

11. Технические характеристики

Батарейки:	2x AA (1,5 В)
Срок службы батареек:	4000 ч
Точность:	в пределах 1 с/ч
Корпус:	ABS пластик
Размер дисплея:	174 мм x 31 мм (6,8" x 1,2")
Вес часов:	318 г (11,2 унции)
Размеры:	ширина 198 мм, глубина 110 мм, высота 59 мм (7,8" ширина, 4,3" глубина, 2,3" высота)

Зарегистрированный дизайн



Digital Game Technology B.V.
IJzersteden 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com

Türkçe

1. Giriş

DGT2500 satranç saati almanız için sizi tebrik ederiz. DGT2500 Resmi FIDE Satranç Saati'dir ve uluslararası satranç federasyonu FIDE tarafından onaylanmış ve önerilmektedir. Bütün FIDE satranç kurallarına uygun ve her türlü satranç müsabakalarında ve yarışmalarında kullanıma uygundur.



Figure 1. DGT2500 Display

2. Düğme Açıklamaları

◀ **İmleci oynat**, veya önceki ayar ekranına geri git.
Ayar bilgilerini göster: “Başlamak için bekleme” ve “Seçenek seçimi” yazıları sırasında düğmesine basarak zaman kategorisi ve gelişmiş seçenekler görüntülenebilir.
Zorunlu hamle sayacı: “Başlamak için bekleme” modundayken, bu düğmeye 2 saniye basılı tutarak periyot değişiminin hamle sayısı ile olması ayarlanır.

— **Değeri azalt** düğmesi ile seçili değer 1 azaltılır.
Ses: “Başlamak için bekleme” ve “Duraklat” modundayken bu düğmeye 2 saniye basılı tutularak Ses Açılır veya Kapanır.

▶ **Başlat**, veya **Duraklat** tuşu saati başlatır veya duraklatır.
Hakem modu: Saat duraklat modundayken 3 saniye basılı tutulduğunda Hakem moduna geçer, ve mevcut süre ve hamle sayısı değiştirilebilir olur.
Seç + Atla: “Seçim modu”nda bu düğmeye basılarak mevcut seçenek seçilir. Elle ayar yapılan bir seçimde bu düğme tüm değişiklikleri kaydederek sonraki ekranları atlar. Saat “Başlamak için bekleme” moduna geçer.

✚ **Değeri Artır** düğmesi ile seçili değer 1 artırılır.
Sayacı Oynat: Bu tuşa basılı tutarak iki taraf için de tamamlanan hamle sayısı görüntülenebilir.

▶ **İmleci oynat**, veya sonraki ayar ekranına git.
Onay: “Seçim modu”nda bu düğmeye basarak mevcut seçim onaylanır. Elle ayar yapılan bir seçimde bu düğmeye basmak sonraki ayar ekranına geçirir.
Dondur: “Başlamak için bekleme” modunda, bu düğmeye 2 saniye basılı tutarak Dondur Açık/ Kapalı şekilde değiştirilir. Böylece bir oyuncu için süre 0:00 olduğunda süre iki taraf için de “Donar”.

ON/ OFF

Aç/Kapa: Alttaki beyaz düğmeye basılarak saat Açılır veya Kapanır. İki sefer hızla basılırsa, saat son kullanıldığı ayarlara geri döner.

3. Hızlı kurulum

1. Aç/Kapa tuşuna basarak saati çalıştırın.
2. Artı ve Eksi düğmelerine basarak seçenekler üzerinde gezin.
3. Başlat/Duraklat tuşu veya sağ ok ile bir seçeneği seçin.
4. Hareketli kolu doğru başlangıç pozisyonuna getirin. Ekrandaki gösterge başlayacak olan tarafta görünecektir(beyaz olan taraf).
5. Eksi, artı veya sol ok tuşu ile sesi, dondur ve/veya hamle sayacını açıp kapatabilirsiniz.
6. Başlat/Duraklat 'a basarak oyunu başlatabilirsiniz.
7. Başlat/Duraklat'a basarak oyunu duraklatabilir ve devam ettirebilirsiniz.
8. Bir oyuncunun süresi sıfıra gelince, üst ve alt göstergeler yanıp sönmekle bayrağı gösterir.
9. Altta bulunan Aç/Kapa düğmesine hızlıca iki sefer basılarak DGT2500 yeniden başlatılır ve yeni bir oyuna başlanır.

4. Elle kurulum

1. Aç/Kapa tuşuna basarak saati çalıştırın.
2. Kullanmak istediğiniz zaman ölçüm yöntemi için elle ayarlama seçeneğini seçin.
3. Sağ ve sol ok tuşları ile rakamlar üzerinde gezerek, + ve - tuşları ile rakam değerini değiştirin.
4. Son rakama geldiğinizde sonraki ekrana geçin. Her ekranda istenilen oyun süresini ayarlayın.
5. İkinci veya üçüncü bir periyot belirlemek istemiyorsanız değerini sıfır olarak bırakın.
6. If you do not wish to use the **“Zorunlu Hamle Sayacı”**nı kullanmak istemiyorsanız değerini sıfır olarak bırakın.
7. Son ekranda elle ayarlamadan çıkın ve **“Başlamak için bekleme”** moduna geçin.
8. Dikkat, elle ayarlama sırasında herhangi bir zamanda oynat/duraklat düğmesine basarak sonraki ekranları atlayıp **“Başlamak için bekleme”** moduna geçebilirsiniz.
9. Elle kurulum artık tamamlanmış olacaktır. Hızlı kurulumda adım 4'den 9'a takip edilerek ayarları tamamlanıp oyuna başlayabilirsiniz.

5. Tam kurulum ve saatin modları

Bölüm 3 ve 4'de saatinizi hızla ve elle ne şekilde ayarlayabileceğinizi açıkladık. Bu kısımda saatinizin fonksiyonları ve modları hakkında daha detaylı bilgi vereceğiz.

Seçim Modu

Saatiniz ilk çalıştırıldığında **“Seçim Modu”**nda olacaktır. Bu modda tüm seçenekleri artı ve eksi tuşları ile gezebilirsiniz. Her bir seçenek için ekran size başlangıç süresini, toplam periyot sayısını, dondur ayarının, sesin ve zorunlu hamle sayacının varsayılan değerlenini gösterecektir. Mevcut iki adet göstergeler de hangi tarafın beyaz olduğunu gösterir.

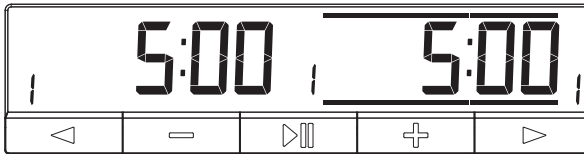


Figure 2. Selection mode

Dondur aktif ise, iki taraftan biri 0:00'a geldiğinde iki taraf için de geri sayım işlemi durdurulacaktır. Dondur varsayılan olarak tüm Bonus ve Geciktirme seçenekleri için açık gelir ancak kapatılabilir.

Bu ayardayken hareketli kolu serbestçe hareket ettirilebilir ancak diğer seçenekler değiştirilemez.
Sol ok düğmesine basarak ayarlar görüntülenebilir. Detaylı bilgi **“Ayar detayları”** kısmında verilmiştir.

İstediğiniz zaman takibi ayarlarını yaptıktan sonra, oynat/duraklat düğmesine veya sağ ok düğmesine basılarak seçim yapılır.

Başlamak İçin Bekleme modu

Seçim yapıldıktan sonra saat **“Başlamak için bekleme”** moduna geçer. Bu mod başlamadan önceki **“Duraklama”**dır. Burada son birkaç düzenleme yapılabilir:



Hareketli kol hala hareket ettirilerek doğru tarafa / beyaz olan tarafa çevirilebilir.



Sağ ok düğmesine basılı tutularak dondur özelliği açık veya kapalı olacak şekilde değiştirilebilir.



Ses özelliği ekisi tuşuna basılı tutularak açık veya kapalı olacak şekilde değiştirilebilir.



Zorunlu hamle sayacı sol ok tuşuna basılı tutarak açık veya kapalı olacak şekilde değiştirilebilir.

Eğer mevcut zaman ayarları ve seçeneklerini kontrol etmek isterseniz, sol tok tuşuna basarak ayar detaylarını görüntüleyebilirsiniz.

Tüm ayarlar doğru olduğunda oynat/duraklat tuşuna basarak saati başlatabilirsiniz.

Zaman Çalıştırma Modu

Saat çalıştırıldığında hangi tarafta hareketli kol üstte ise o taraf için geri saymaya başlayacaktır. Bir oyuncu hamlesini yaptıktan sonra hareketli kola basmalıdır. Bu sayede hareketli kolun diğer taraftaki kısmı yukarı kalkacaktır ve diğer oyuncu için geri sayım başlayacaktır. Bu şekilde iki taraftan biri sıfıra ulaşana kadar devam edecektir.



Figure 3. Time Running mode

Saat çalışırken artı tuşuna basmak dışında diğer tuşlara basmanın bir etkisi yoktur. Artı tuşuna basıldığında hamle sayacı görüntülenebilir. Bu özellik zorunlu hamle sayacı aktif olsa da olmasa da kullanılabilir.

Zaman sayacı çalışırken seçenek ve periyot bilgileri gizli kalacaktır. Eğer ses, dondur veya zorunlu hamle sayacı özelliklerinden aktif olan varsa ilgili simgeleri görünür olacaktır.

Hamle sayacını göster

Belli modlarda hamle sayacı artı düğmesine basılarak görüntülenebilir. Artı düğmesine basılı iken ekranda “W” ve “B” yazıları ile “Beyaz”(White) ve “Siyah”(Black) olan taraflar belirtilir. “W” ve “B” yazılarının yanındaki sayılar hareketli kolun kaç kez hareket ettirildiğini gösterir, ki saat doğru kullanıldığında bu sayılar aynı zamanda oyun tahtası üzerinde yapılan hamle sayılarını gösterir.

Duraklama

Başlat/duraklat düğmesine basarak oyunu duraklatabilir ve yeniden başlatabilirsiniz. Duraklatma sırasında iki taraf için de geri sayım duraklayacak, başlat/duraklat simgesi ile seçim sayısı ve periyot sayısı da görünür olacaktır. Duraklatma sırasında ses, dondur ve zorunlu hamle sayacı ayarları açılıp kapatılabilir olacaktır. Ancak hareketli kolun pozisyonu değiştirilmemelidir. Eğer duraklama sırasında hareketli kolun pozisyonu değiştirildiyse orjinal şekline geri getirilmelidir. Aksi durumda saat güvenlik önlemi olarak “**Hakem Modu**”na geçecektir.

Bayrak-düşmesi

Bayrak düşmesi, bir oyuncu mevcut süresinin tamamını kullandığında gerçekleşir. Bayrak düşmesini göstermek için 0:00 süresinin altında ve üstünde iki gösterge yanıp sönecektir. Eğer dondur özelliği aktif değilse hareketli kola basılması durumunda diğer oyuncu için geri sayım devam edecektir. Ancak dondur seçeneği aktifse iki taraftan biri için süre 0:00'a geldiğinde iki taraf için de geri sayım duracaktır. Bu durumda hareketli kola basılsa bile geri sayım devam etmez.

Dikkat edilmesi gereken bir nokta, periyot geçişlerinde de bayrak göstergelerinin gözükmesidir. Bu durumda 5 dakika boyunca bayrak göstergeleri görünür olacaktır (yanıp sönmeden).



Figure 4. Flag Fall

Ayar detayları

Seçim modu, başlama için bekleme ve duraklama sırasında mevcut ayarların görüntülenmesi mümkündür. Sol ok tuşuna basıldığında saat önce zaman kontrol kategorisini gösterir. Örneğin, “Fischer” yazarak Fischer bonus zaman kontrolünü gösterebilir. Sağ ok tuşuna basarak sonraki ekrana geçip, ilk periyottaki başlangıç süreleri görüntülenebilir. Tekrar sağ ok tuşuna basılarak sonraki ekrana geçebilir ve ilk periyottaki bonus süreleri görüntüleyebilirsiniz. Bu şekilde devam ederek her periyot için başlangıç süreleri ve bonus süreler görüntülenir.

Tekrar sol ok tuşuna basılarak, başlat/duraklat tuşuna basılarak veya sağ ok tuşu ile tüm bilgi ekranları görüntüledikten sonra önceki saat moduna dönülür.

6. Elle ayarlama

Saatte bulunan tüm zaman sayma yöntemlerinde ek olarak bir elle ayarlama yöntemi mevcuttur. Elle ayarlama yapılarak her periyot için farklı bir süre değeri girilebilir. Ayarlarla belirlenen Bonus, Geciktirme ve Byo-Yomi periyotları da gene özelleştirilebilir.

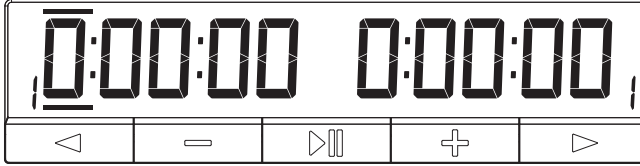


Figure 5. Time selection in manual mode

Elle ayar kısmına ilk kez girildiğinde yukarıda görülen şekilde bir ekran gelecektir. Köşede yazan numara ilk periyot için başlangıç süresini düzenlediğinizi gösterir.

Üstte be altta yanıp sönen gösterge hangi rakamın seçili olduğunu gösterir. Artı ve eksi düğmelerine basılarak rakamın değerini değiştirebilirsiniz. Ok tuşları ile önceki veya sonraki rakama geçebilirsiniz. Sol tarafa yapılan düzenlemeler otomatik olarak sağ tarafa da uygulanır. Asimetrik ayar yapmak istiyorsanız önce sol tarafı ardından sağ tarafı ayarlayınız. En sağdaki son rakam seçili iken sağ ok tuşuna basmak sizi sonraki ekrana geçirecektir.



Figure 6. Bonus selection in manual mode

İlk periyot için seçilen başlangıç süresinden sonra gelecek olan ikinci ekran elle ayarlama türüne göre değişecektir. Yukarıdaki görselde **“Fischer Bonus”** ayarı için gelen ekran görülmektedir. Değerlerin değiştirilmesi önceki ekranla aynı şekilde gerçekleştirilir.

Bonus, gecikme ve diğer ayarlar seçildikten sonra, Hamle sayısı ekranına geleceksiniz. Bu ekranda her periyotta yapılacak hamle sayısı girilebilir. Eğer **“Zorunlu hamle sayacı”** özelliği kullanmak istemiyorsanız buradaki değeri sıfır olarak bırakabilirsiniz. Eğer bir değer girilirse, o sayıda hamleden sonra saat sonraki periyota geçecektir.

Dikkat edilmesi gereken nokta, bonus ve gecikme değerlerinin her bir periyot için girilmesi gerektiğidir. Eğer ilk hamleden geçerli bonus girmek istiyorsanız ilk periyot ve sonraki her periyot için değer girilmelidir.

Eğer sadece belli periyotta bonus ayarlanmak isteniyorsa sadece o periyotun bonus değeri ayarlanmalıdır.

Eğer belli bir hamle sayısından geçerli olacak bonu ayarlanmak isteniyorsa, zorunlu hamle sayacı kullanılmalıdır. Örneğin eğer 61inci hamleden itibaren 30 saniyelik bir bonus ayarlanmak isteniyorsa, bonus zaman olan periyottan önceki periyotun hamle sayısına 60 olarak ayarlanmanız gereklidir. Eğer ikiden fazla periyotunuz mevcutsa hamle sayısı bonus istenen periyottan önceki tüm periyotlar için tanımlanmalıdır.

Elle ayarlama sırasında mevcut tüm ayarları hızlıca onaylamak için başlat/duraklat düğmesine basabilirsiniz. Bu durumda sonraki tüm ekranlar atlanacaktır.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Periyot geçişleri

Birden çok periyot seçeneği tanımlandığında, bir periyottan sonrakine geçiş gerçekleşir. İlk periyot için süre 0:00'a ulaştığında bir periyottan diğerine geçiş işlemi gerçekleşir. Bu olduğunda 2. periyotun süresi uygulanır ve 5 dakika boyunca bayrak göstergesi aktif olarak periyot geçişini gösterir.

Hamle sayısı ile periyot geçişi

Saat, zaman dışında belirli sayıda hamle yapıldığında (daha doğrusu hareketli kola belli sayıda basıldığında) periyot geçişi gerçekleşecek şekilde de ayarlanabilir. Bu özelliğe zorunlu hamle sayacı denir. Bu özellik aktifse belirtilen hamle sayısına ulaşıldığında sonraki periyotun süresi otomatik olarak mevcut süreye eklenir. Varsayılan olarak FIDE standart sürelerinde kullanılan sayıda hamle ayarlanmıştır. Bu ayarı değiştirmek istiyorsanız elle ayarlama yapılması gerekir.

Eğer hamle sayacıyla periyot geçişi yaparak oynamak istiyorsanız, öncelikle oynamak istediğiniz seçeneği seçin. Daha sonra oyuna başlamadan önce sol tuşa basılı tutun ekranda # işareti görünür olduğunda **“zorunlu hamle sayacı”** özelliği aktif olmuş demektir.

8. Hakem modu

Belli durumlarda oyun başladıktan sonra süreyle veya hamle sayısı ile ilgili değişiklik veya düzeltme yapmanız gerekebilir. Hakem moduna alınarak bu düzenlemeler yapılabilir. Elle ayarlama kısmıyla aynı şekilde ayar yapılır. Hakem moduna girmek için saat duraklama modundayken 3 saniye başlat/duraklat tuşuna basılı tutunuz.

Hızlı zaman cezası

Hakem moduna girmeden süreye 1 dakika eklemek mümkündür. Bunun için saat duraklamışken sağ ok tuşuna basılı tutunuz.

Eksi tuşuna basarak sol tarafa 1 dakika ekleyebilirsiniz.

Veya Artı tuşuna basarak sağ tarafa 1 dakika ekleyebilirsiniz.

9. Kullanılan Terimler

Zaman

Zaman sayma modundayken, saat hareketli kol kalkık olan taraf için kalan süreden sıfıra doğru sayacaktır.

Fischer bonusu

Fischer bonus ayarında oyuncular her hamlelerinin başında belli bir ek süre alacaktır. Oyunun başından itibaren her hamlenin başında bonus süre bulunacaktır. Artan (bonus) sürelerle oynamak satrançta standart haline gelmiştir.

Gecikme

Gecikme ayarında, oyuncular her sefer sıra kendilerine geldiğinde geri sayımla birlikte düşünme süreleri başlamadan önce bir serbest zaman ekleyebilirler. Bu gecikme süresi esas düşünme süresine ekleneceği için ekranda oyuncuların toplam süreleri daima görünür olacaktır. Bir oyuncunun sırasında gecikme süresi içinde hamle yapılırsa ekranda sırası gelmeden önce yazan süreye geri dönecektir.

US Gecikme

US gecikme ayarında, saatin içerisinde her hamleden önce ayrı bir sayaç bulunur. Bu ayrı sayacın geri sayımı bittikten sonra esas sürenin geri sayımı başlar.

Byo-Yomi

Japon Byo-Yomi ayarına göre oyuncunun süresi bittiğinde Byo-Yomi periyotuna geçiş yapar. Oyuncular her periyotta belli sayıda belli süreli Byo-Yomi periyodu alır. Eğer oyuncu bu süre içinde hamlesini tamamlarsa periyot süresi resetlenir. Ancak süre bitmeden hamlelerini yapmazlarsa süre resetlenmez ve bir sonraki periyot geri sayımı başlar. Süreyi her aştığınızda kalan periyot sayısı bir azalır. Son Byo-Yomi periyot süresi de dolduğunda kullanıcı zamandan dolayı kaybetmiş olur ve ekranda bayrak gösterilir.

Kanada byo-yomi

Kanada Byo-Yomi 'de esas süre bittiğinde belirli sayıda hamle yapmak için belirli bir süre verilen ikinci bir periyoda geçilir. Belirlenen sayıda hamle tamamlandıktan sonra eksi tuşuna iki saniye basılı tutularak oyuncunun saatine Byo-Yomi süresi eklenir.

KumSaati

Kumsaati seçeneğinde iki oyuncu da eşit süreyle oyuna başlar ancak bir oyuncunun saati geriye doğru sayarken diğeri de aynı oranda ileri doğru sayar.

Gong

Gong seçeneğinde her hareket için belli bir süre verilir. Hamlelerini saat işaret verdikten sonra belirtilen süre içinde yapmaları gerekir. Hareketli kol kullanılmadan oynanır.

Scrabble™

Scrabble™ seçeneğinde zaman sıfıra indikten sonra yukarı doğru saymaya başlar.

Hamle zamanı

Hamle zamanı seçeneğinde saat her hamle için belirli bir süre verir ve oyuncu bu süre içinde saat 0:00'a gelmeden hamlesini yapmalıdır. Bir oyuncu hamlesini yaptığında zaman bir sonraki hamle için resetlenir.

10. Garanti

DGT2500 en iyi kalite standartlarındadır. Olur da DGT2500 ürününüz, en özenli çabalarımıza rağmen, parça, malzeme, üretim veya taşımadan kaynaklı bir kusuru varsa, satın alma tarihinden sonra iki yıl içerisinde satıcı ile iletişime geçiniz. Ürünün garantisi ürünün makul çerçevede düzgün kullanımı için geçerlidir. Ürünün uygun olmayan şekillerde kullanılması veya yetkili olmayan kişilerce DGT'nin yazılı izni ve desteği olmadan, DGT'nin yetkili servisleri dışında müdahale edilmesi durumunda garantisi geçersiz olur. Yetkili servis listesi DGT'nin websitesi üzerinde yer almaktadır.

11. Teknik Özellikler

Piller:	2x AA (1,5 Volt)
Pil Ömrü:	4000 saat
Hassasiyet:	Saatte 1sn'den az
Muhafaza:	ABS plastik
Ekran boyutu:	174 mm x 31 mm (6.8" x 1,2")
Saat ağırlığı:	318 gram (11.2 oz)
Boyutları:	198 mm genişlik, 110 mm derinlik, 59 mm yükseklik (7.8" genişlik , 4.3" derinlik, 2.3" yükseklik)

Tescilli Tasarım



Digital Game Technology B.V.
IJzersteden 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com



DIGITAL GAME TECHNOLOGY

Enschede, The Netherlands

digitalgametechnology.com