

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.

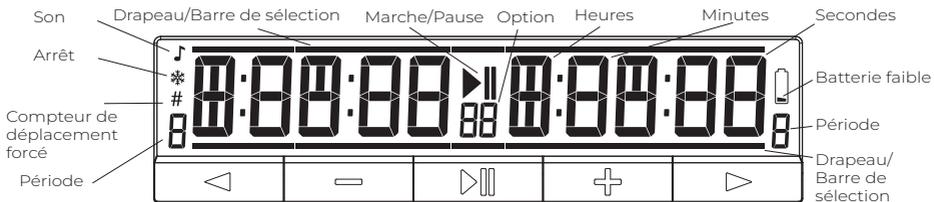


Figure 1. DGT2500 Display

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.
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.

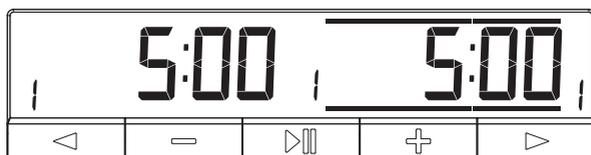


Figure 2. Selection mode

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.

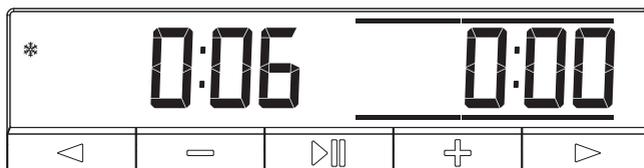


Figure 4. Flag Fall

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.

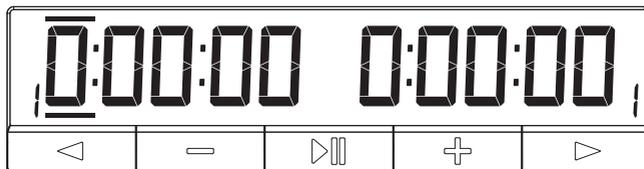


Figure 5. Time selection in manual mode

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.

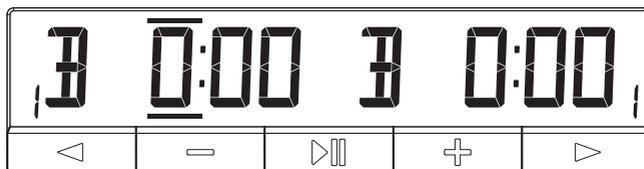


Figure 6. Bonus selection in manual mode

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 soignée 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.
IJzestadend 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com