







DGT 2010

The official FIDE chess clock

-  User manual
-  Gebrauchsanweisung
-  Manuel d'utilisation
-  Руководство пользователя
-  Manual de usuario
-  Gebruikshandleiding



GENS UNA SUMUS



Control buttons



Increasing the flashing number
Enable/disable sound



Decreasing the flashing number
Show move number



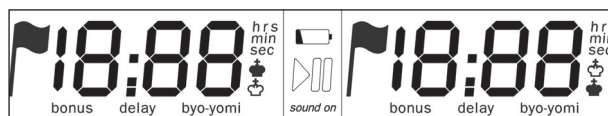
Start/Stop
Start the clock
Stop or restart the clock
Push 3 seconds for time adjustment



OK:
Activates the chosen option number
Activates the desired flashing number
Checks active option number when pressed
during a game; correct display contrast

ON/OFF Switches the clock on and off

DGT2010 Display



© Copyright 1994-2007 DGT BV

DGT BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

Option	Clock type	Basic time / extra times
01	Time blitz	5 min
02	Time rapid	25 min
03	Time	manual set
04	Time + guillotine	2 hrs f.b. 30 min
05	Time + guillotine	manual set
06	2 x Time + guillotine	2 hrs f.b. 1 hr f.b. 30 min
07	2 x Time + guillotine	manual set
08	Time + repeating 2nd period	2 hours f.b. 1 hour (repeating)
09	Time + repeating 2nd period	manual set
10	Time + Bonus ("Fischer")	25 min f.b. 5 min + 10 sec./move
11	Time + Bonus ("Fischer")	2 hrs f.b. 15 min + 30 sec./move
12	Time + Bonus ("Fischer")	manual set
13	2 x Time + Bonus ("Fischer")	2 hrs, f.b. 1 hr f.b. 15 min + 30 sec./move
14	2 x Time + Bonus ("Fischer")	manual set
15	Bonus ("Fischer") blitz	3 min + 2 sec./move
16	Bonus ("Fischer") rapid	25 min + 10 sec./move
17	Bonus ("Fischer") slow	90 min + 30 sec./move
18	Bonus ("Fischer")	manual set
19	Bonus tournament	90 min f.b. 15 min (all + 30sec./move)
20	Bonus tournament	100 min f.b. 30 min (all + 30sec./move)
21	Bonus tournament 4 periods	manual set (with / without move counter)
22	Delay ("Bronstein")	5 min + 3 sec./move free
23	Delay ("Bronstein")	25 min + 10 sec./move free
24	Delay ("Bronstein")	1 hr 55 min 5 sec./move free
25	Delay ("Bronstein")	manual set
26	Go with byo-yomi	1 hr f.b. 1x20 sec. byo-yomi
27	Go with byo-yomi	2 hrs f.b. 1x30 sec. byo-yomi
28	Go with byo-yomi	manual Set
29	Canadian byo-yomi	1 hr f.b. 5 min overtime
30	Canadian byo-yomi	manual set
31	Hour Glass	1 min
32	Hour Glass	manual set
33	Gong	10 sec.
34	Gong	manual set

DGT 2010

The official FIDE chess clock

- 4** User manual
- 14** Gebrauchsanweisung
- 26** Manuel d'utilisation
- 38** Руководство по использованию
- 48** Manual de usuario
- 58** Gebruikshandleiding

We spared no efforts to make sure that the information in this manual is correct and complete. However no liability is accepted for any errors or omissions. DGT reserves the right to change the specifications of the hardware and software described in this manual without prior notice. No part of this manual may be reproduced, transmitted or translated in any language in any form, by any means, without the prior written permission of DGT.



GENS UNA SUMUS

ENGLISH

Overview	5
Registration methods	5
Introduction	5
1. Time Rapid and Blitz (Options 1, 2 and 3)	5
2. Time + Guillotine (Options 4 and 5)	5
3. 2 x Time + Guillotine (Options 6 and 7)	5
4. Time + Repeating Time (Options 8 and 9)	5
5. Bonus ("Fischer") options (Options 10-21)	6
5a. Time + Bonus ("Fischer") (Options 10-12)	6
5b. 2 x Time + Bonus ("Fischer") (Options 13-14)	6
5c. Bonus ("Fischer") single period (Options 15-18)	6
5d. Bonus tournament (Options 19-21)	6
6. Delay ("Bronstein") (Options 20 to 25)	7
7. Time + professional byo-yomi (Options 26, 27 and 28)	7
8. Time + Canadian byo-yomi ("Overtime") (options 29, 30)	7
9. Hourglass (Options 31 and 32)	7
10. Gong (Options 33 and 34)	7
Operation	8
1. Batteries. Batteries	8
2. Switching the timer on	8
3. Choosing an option number. Option number choice	8
4. Activating the option number. Activating the option number	8
5. Starting a game. Starting a game	8
6. Temporarily stopping the timer. Temporarily stopping the timer	8
7. Audible signal	8
8. Time and move counter correction	8
9. Manual settings and manual adjustment	10
10. Skipping manual settings or time changes	11
11. Display symbols. Display signals	11
12. Time display ¹ 12. Time display	12
13. Checking the option number. Checking the option number during a game	12
14. The move counter	12
15. Checking the move number	12
16. Fast setting using Auto repeat	12
17. Reload Canadian Byo-yomi time	12
18. Display contrast adjustment	12
19. Detailing on time corrections	12
20. Detailing on manual setting	12
21. Care and cleaning	13
22. Technical data	13
List of option numbers	69

Overview

This DGT2010 Game Timer has been designed to be used as game clock for various two-person board games, especially Chess, Go and Draughts.

The main features are:

- 13 different algorithms covering all popular timing standards
- Manual programming of all these methods
- 21 preprogrammed options for quick and ease of use
- Move counter for all options
- Time and move counter correction option during a game
- Optional sound alert to warn for running out of time
- LCD contrast correction feature
- Low battery indication

Registration methods

Introduction

Time forms a part of every sport, especially sports such as chess, go, draughts, shogi and scrabble®. The difference between the players is determined not only by the potential performance level of the individual player but also by the time the player needs in order to reach this level. The more a sport is seen as a measure of performance the more important it is to limit the time a player needs to make a move. This must be done in a way which is most appropriate for the game and the sport concerned. The DGT 2010 offers 13 different methods for registering the timing of a game between two players. Whilst several methods are well known, others may be less familiar. Several of these methods have been in use for a long time; others are the result of the possibilities offered by modern electronics. Every method has its own charm and has an influence on the manner in which a sport is experienced. The traditional "quickie" of 5 minutes per person is different from 3 minutes using "Delay" or "Bonus" in which every move attracts an extra 3 seconds of thinking time, although the total thinking time for a game is hardly any different. We recommend players to experiment with the various methods which the DGT 2010 offers. It can add an extra dimension to a favorite sport.

1. Time Rapid and Blitz (Options 1, 2 and 3)

This is the simplest way to indicate time. Both players receive one period of time in which they must make all moves.

2. Time + Guillotine (Options 4 and 5)

The first period is used to play a predetermined number of moves. The second period, the Guillotine, is used to complete the game. 1 Period + Guillotine is similar to "Rapid and Blitz" but with a slower start. Notice that the guillotine time is added for both players when one player used all first period time (not after the completion of e.g. 40 moves).

3. 2 x Time + Guillotine (Options 6 and 7)

For an even quieter start it is possible to play a game with two periods before the Guillotine. Notice that the second and guillotine time are added when one player passes zero time.

4. Time + Repeating Time (Options 8 and 9)

A quiet end to a game also has its advantages. The simple traditional clock gives the players repeated one-hour periods in which to complete a subsequent number of moves.

5. Bonus ("Fischer") options (Options 10-21)

The Bonus method (or "Fischer") is a timing system, where for each separate move to play, a bonus time is added to the available time. This method gives the players always the possibility to continue a game, even when much time was spent in earlier moves. It is possible to obtain increased thinking time by completing a move in a time which is shorter than the extra time allowed. The total time increases with the bonus time that is not used. Notice that the bonus time is already added for the first move. In all Bonus options: If a player has used the last period playing time, and no time is added anymore, the clock stops, and also the clock of the opponent blocks and can not set to count down anymore. End of the game!

5a. Time + Bonus ("Fischer") (Options 10-12)

When the first player reaches zero time in the first (Time) period, both players enter Bonus period, and receive the second period time. The bonus time is added at finishing each move.

5b. 2 x Time + Bonus ("Fischer") (Options 13-14)

When the first player reaches zero time in the second (Time) period, both players enter Bonus period, and receive the third period time. The bonus time is added at finishing each move.

5c. Bonus ("Fischer") single period (Options 15-18)

Single period Fischer method. The clock starts with the bonus time for the first move added already.

5d. Bonus tournament (Options 19-21)

The Bonus tournament method is the most complex in the way thinking time is regulated. It features up to 4 periods of main time, during all, the bonus time is added for each move. In the preset options 19 and 20, each with two time periods, the second period starts when one player used all the first period time, and passes zero. Both players receive the second period Basic time added on that moment. The option 21 (Bonus tournament 4 periods) allows the programming of 4 periods, with different basic time, all with the same bonus time per move. For the periods 1 to 3, a move number can be programmed. If the move number is set to a non-zero number, the next period time is added when a player finished the programmed number of moves for that period. If the move number is programmed to the value 0 (zero), the transient to the next period takes place when a player passes zero time.

If a player does not finish the programmed (non-zero) number of moves for a period, at passing zero time, the blinking flag is shown, and the DGT 2010 stops time counting for both players, indicating that the game has ended. That player lost the game!

For the correct working of the move counter driven Bonus Tournament option, the players are obliged to correctly stop the clock after each finished move, so that the clock keeps track of the played number of moves

Always ensure that the lever is in the correct position and the player color icons are correct before a game begins.

6. Delay ("Bronstein") (Options 22 to 25)

The oldest proposal from the chess world for a solution to the problem of limited thinking time came from IGM David Bronstein. His method applies from the first move. Before this main thinking time starts counting down the player has a fixed amount of time to complete a move. It is not possible to increase the thinking time by playing more quickly as it is in the Bonus methods. The delay time is initially added to the Basic time.

The clock always shows the total available time, that is the main time plus the delay time per move (or, on a running clock, the remainder of the main time plus the remainder of the delay time, if any)

7. Time + professional byo-yomi (Options 26, 27 and 28)

From its very nature the game of Go lends itself naturally to allowing players extra time to complete a game. Traditionally, the byo-yomi method is used for this. Byo-yomi gives the player who has used up his thinking time a fixed amount of time for each subsequent move.

In normal games of Go the principal thinking time allowed is 1 1/2 to 2 hours, usually combined with a byo-yomi of 20 to 30 seconds. After the principal thinking time has been used the clock jumps to byo-yomi time. Each time a player completes a move the clock jumps back. If the player has not completed the move before the clock reaches 0 a flag appears in the display. For top matches the principal thinking time can be 9 hours which is followed by 5 byo-yomi periods of 1 minute each. At the end of the 9-hour period the clock jumps to 5 minutes. If the player completes a move before a time of 4 minutes is reached the clock jumps back to 5 minutes. If he completes a move after the 4-minute period has been exceeded, the clock reverts to 4 minutes. The clock thus reverts each time to the beginning of the current byo-yomi period.

Note that the icon "byo-yomi" is shown in the display as soon as a player enters the byo-yomi phase. The flag sign is not shown yet, the flag sign is shown when a player reached zero, during byo-yomi. The game can go on, the flag is cleared when the players next turn starts.

8. Time + Canadian byo-yomi ("Overtime") (options 29, 30)

Canadian byo-yomi offers a simplified version of professional byo-yomi. It gives a player the extra time to complete a number (5 to 25) of moves instead of extra time per move. After passing the first period (TIME), the byo-yomi time is given, and the byo-yomi icon is shown in the display. When the agreed number of moves is made, the players clock can be reloaded with the byo-yomi time by pressing the "+" button for 1 second.

9. Hourglass (Options 31 and 32)

A player's thinking time is gradually reduced whilst at the same time that of his opponent is increased. This way of playing is an exciting alternative to the traditional "quickie". The clock stops when a player reaches zero, thus losing the game.

10. Gong (Options 33 and 34)

Before the introduction of clocks with double timers, tournaments were often controlled with a gong. The gong was used to mark a fixed time for each move. Option 33 provides a fixed time of ten seconds alternately for first the left-hand player followed by the same amount of time for the right-hand player, and so on.

Operation



1. Batteries

The DGT 2010 requires 2 AA (penlight) batteries. We recommend low self-discharge alkaline batteries, on which it will run for 10 years, theoretically. If you do not plan to use your timer for a long period, we recommend that you remove the batteries to avoid damage caused by leaking. If the Low Battery symbol *** appears on the timer display, the batteries need replacement. When this message first appears, the batteries still contain enough energy to allow the current game to be completed. In case of a malfunction, first remove then reinsert the batteries.

2. Switching the timer on

Switch the timer on and off with the On/Off button on the bottom of the timer. The on/off button is placed on the bottom to avoid unintended re-setting of the clock.

3. Choosing an option number

When you switch on the timer, the display shows the option number that was last selected. Press the  or  button to step through the 34 options. After number 34, the display returns to 01. To find the option you wish, see the list of option numbers on the bottom of the timer (For example, option 02 corresponds to Time Rapid: 25 minutes).

4. Activating the option number

When the option number you want appears on the display, activate it by pressing the OK button. The display then shows the default starting time for that option. You can now begin your game. If you selected a manual set option, refer to Section 9, Manual settings.


5. Starting a game

When you have selected an option with preprogrammed setting, check that the lever is upward for the white player. The player color is indicated with the KING symbol. Now start the timer by pressing the Start/Stop button. The correct setting of player color is important to keep good record of the move number, especially for the Bonus Tournament options





6. Temporarily stopping the timer

During the course of a game, you can temporarily stop the timer by shortly pressing the Start/stop button. Restart the timer by pressing the start/stop button again (pressing longer than 2 seconds starts the time correction, explained in section 8).

7. Audible signal

The DGT 2010 can give audible signals when a time control comes close. It beeps 10 seconds before every time control and also on all last 5 seconds. On the last second before time control a full second beep is given. The sound is given only when the "sound on" icon is visible on the display. The sound function can be switched on or off by pressing the  button while the clock is stopped. The options 01 to 25 have the sound off by default, the options 26 to 34 have the sound on by default.

8. Time and move counter correction



During a game, you can change the time that is currently displayed. Hold the start/stop button for two seconds, until the most left display digit starts blinking. Now the times of both players can be corrected, digit by digit. To change the blinking digit, press the  or  button. Press the OK button to step to the next digit. After the player's time, the move counter can be corrected: increase or decrease by pressing the  or  button. When the value is correct, press OK.

Now press Start/stop to restart the timer to resume the countdown based on the corrected times. See section 9. Detailing on time correction for specific aspects of some options.

9. Manual settings

Each timing method has an option number to allow manual set of all the method parameters. After selecting a manual set option number (i.e. option 05 for Time + Guillotine) the parameters for this method must be set, figure by figure. First the main time for each players must be set.

After this, a number of parameters follow, dependent on the selected option. See the below table for manual set parameters for all manual set options.

Change the currently blinking digit with the  or  button. When the desired digit appears, press OK. This causes the next digit to start flashing. If you don't want to change a digit, just press OK.

When you have finished entering all the parameters, the display will show the Pause symbol > || and both players' clock times. Now the clock can be started: refer to Operation paragraph 5 for further instructions.

Parameters that need to be programmed for manual set options:

Option	Name	Display	Settings
3	Time Rapid/Blitz		Left-hand and right-hand player time
5	Time + Guillotine	2	First period left-hand and right-hand time Guillotine period time for both players
7	2 x Time + Guillotine	2 3	First period left-hand and right-hand time Second period for both players ** Guillotine period time for both players
9	Time + Repeating Time	2	First period left-hand and right-hand time Repeat period time for both players
12	Time + Bonus ("Fischer")	2 2	First period left-hand and right-hand time 2nd period time for both players 2nd period move bonus time for both players
14	2 x Time + Bonus ("Fischer")	2 3 3	First period left-hand and right-hand time Second period for both players * 3rd period time for both players 3rd period move bonus time for both players
18	Bonus ("Fischer")		Left-hand and right-hand player time Move bonus time for left-hand player Move bonus time for right-hand player
21	Bonus Tournament ("Fischer") (max. 4 periods)	2 2 3 3 4	1st period left-hand and right-hand time move bonus time for both players, all periods Number of moves in the 1st period * 2nd period time for both players * Number of moves in the 2nd period * Third period time for both players * Number of moves in the 3rd period * Fourth period time for both players *
25	Delay ("Bronstein")		Left-hand and right-hand player time Free time for left-hand player Free time per move for right-hand player
28	Time + professional byo-yomi		1st period left-hand and right-hand time Byo-yomi time per move for both players Number of byo-yomi periods
30	Time + Canadian byo-yomi		1st period left-hand and right-hand time Canadian byo-yomi time
32	Hourglass		Left-hand and right-hand player time
34	Gong		Gong period time

Parameter format:

Left-hand and right-hand player time, Guillotine time, period time, repeating period time, Canadian Byo-yomi time, Gong period time:

10 H:MM followed by .SS: Hour units, minutes and then seconds
(up to 9 hours, 59 minutes, 59 seconds)

Bonus time:

M.SS minutes and seconds (up to 9 minutes, 59 seconds)

Number of moves for a period:

NN 2 digit number up to 99 moves

Free time for a player:

M.SS Minutes and seconds (up to 9 minutes, 59 seconds)

Number of Byo-yomi periods:







N Single digit number from 1 to 9

10. Skipping manual settings or time changes

When manual set or time correction is chosen, it is possible to skip the number-by-number entry of the values by pressing the Start/Stop button when the first digit is flashing. The parameters stay unchanged and the clock will show >|| and is ready to be started.

11. Display symbols

In addition to the digits, the timer's display shows the following symbols:

Symbol	Meaning
	Indicates that the batteries must be changed
bonus	Indicates that a Bonus period is active
delay	Indicates that a Delay period is active
byo-yom	byo-yomi indicates that a Byo-Yomi period is active This can be a Professional Byo-Yomi or a Canadian Byo-Yomi
	The interim flag; indicates that this player has first gone to the next time period. Disappears after 5 minutes.
	The (flashing) ultimate flag; indicates a player who has run out of time.
h r s min	Indicates that the times displayed are in hours and minutes. A colon separates the hour and minutes digits (for instance 1:45 or 0:25).
min sec	Indicates that the times displayed are in minutes and seconds. A dot separates the minutes and seconds digits (for instance 17.55 or 4.06).
sound on	Indicates that the sound function is active, and the clock will beep when approaching zero time.
	Indicates that the clock is paused, either ready for the first start, or paused by pressing Start/Stop, or halted due to a player reaching a time limit.
	Indicates that the clock is running.
	Indicates the player color.

12. Time display

For times over 20 minutes, the DGT 2010 displays hours and minutes. The icons hrs and min are visible. For times under 20 minutes, the clock displays minutes and seconds and the icons min and sec are visible.

The maximum displayable time is 9:59.59. If a time would exceed this, it is clipped to 9:59.59 without warning.


13. Checking the option number

During a game, you can check the selected option number without interrupting the countdown. To do this, press the OK button.



14. The move counter

The clock keeps track of the number of moves that have been completed. When starting a new game, the move counter has the value 0. The move counter is incremented when the black player (see the ♚/♜ icons on the display) ends the turn.

15. Checking the move number

When the clock is running or paused, you can see the move number by pressing the  button. The running clock is not interrupted by this action.



16. Fast setting using Auto repeat

For fast operation, you can hold the ,  or OK buttons. After a second, they will repeat.

17. Reload Canadian Byo-yomi time

During Byo-yomi in options 29 and 30, the byo-yomi time for the player on turn can be reloaded by holding the “-” button down for 1 second.

18. Display contrast adjustment

If necessary, the contrast of the display can be adjusted in 16 steps. The clock must be in pause mode (showing > ||). Now press and hold the OK button. The option number will be shown. Keep the OK button pressed, and press the  button repeatedly to darken the display or press the  button repeatedly to make the display lighter. Release the OK button when done. The contrast setting is kept until the batteries are removed.

19. Detailing on time corrections

If you make a time correction during an option with more time periods, normally, the clock will assume that the same period is active as when time correction started. So when for example during option 10, in period 2 (Bonus), the time is corrected to 1 hour, the bonus method will stay active.

Option 21: Bonus tournament however, offers the possibility to allot a number of moves for each period. If the move numbers for each period are programmed to a non-zero number, then during time correction, the move number can be changed and the correct period is calculated from that.

20. Detailing on manual setting

If after a manual set option, the game is ended and the same manual set option is selected again, without a different option played in between, the parameters from the first setting are conserved. See par. 10 for a quick way to start the new game.

12 No period change. If in a multiple period setting, an intermediate period is

programmed with zero period time, this period is skipped during the game and the next period becomes active.

The manual set option 21: Bonus tournament is the most advanced option. Notice that when the move number for a period is programmed zero, the period will end when a player runs through zero time. When for a period, zero moves are programmed, and then the eventual trailing periods will automatically be set to zero moves. These trailing period move numbers can not be set to non-zero value.

21. Care and cleaning

Your DGT 2010 is a durable, well-made product. If you treat it with reasonable care, it should give you years of trouble-free performance. To clean the clock, use only a slightly-moistened soft cloth. Do not use abrasive cleansers.

22. Technical data

Batteries: Two AA-size (alkaline recommended; current consumption 2 uA when off, 10 uA when on (battery life approx. 10 yrs.)

Accuracy: Within 1 second per hour

Housing: ABS plastic



The DGT 2010 complies with EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991 regulations. The product complies with the RoHS directive EU/2002/95/EC

DEUTSCH

Überblick	15
Registrierungsmethode	15
Einführung	15
1. Blitz- und Schnellschach (Option 1, 2 und 3)	15
2. Eine Periode + Guillotine (Option 4 und 5)	15
3. Zwei Perioden + Guillotine (Option 6 und 7)	16
4. Sich wiederholende zweite Periode (Option 8 und 9)	16
5. "Fischer"-Modus (Optionen 10-21)	16
5a. Eine Periode + „Fischer“-Modus (Optionen 10-12)	16
5b. Zwei Perioden + „Fischer“-Modus (Optionen 13-14)	16
5c. Eine einzige Periode im „Fischer“-Modus (Optionen 15-18)	16
5d. Bonusturnier (Optionen 19-21)	16
6. „Bronstein“-Bedenkzeit (Optionen 20-25)	17
7. Eine Periode + professionelles Byo-Yomi (Optionen 26, 27 und 28)	17
8. Eine Periode + kanadisches Byo-Yomi („Verlängerung“) (Optionen 29 + 30)	18
9. Sanduhr (Optionen 31 + 32)	18
10. Ansageblitz (Optionen 33 + 34)	18
Betrieb	19
1. Batterie	19
2. Anstellen der Uhr	19
3. Auswahl einer Optionsnummer	19
4. Aktivierung der Optionsnummer	19
5. Eine Partie anfangen	19
6. Vorübergehendes Anhalten der Bedenkzeit	20
7. Akustisches Signal	20
8. Korrektur des Bedenkzeit- und Zügezählwerks	20
9. Manuelle Einstellungen	20
10. Überspringen von Änderungen der Bedenkzeit oder von manuellen Einstellungen	22
11. Symbole im Display	23
12. Anzeige der Bedenkzeit	23
13. Überprüfung der Optionsnummer während einer Partie	23
14. Zügezählwerk	24
15. Überprüfung der Zügeanzahl	24
16. Festeinstellung der automatischen Wiederholung	24
17. Erneutes Laden der kanadischen Byo-Yomi-Bedenkzeit	24
18. Einstellung des Kontrastes im Display	24
19. Detaillierte Angaben zur Bedenkzeitkorrektur	24
20. Detaillierte Angaben zu den manuellen Einstellungen	24
21. Wartung und Reinigung	25
22. Technische Daten	25
Liste der Optionen	69

Überblick

Die DGT2010-Uhr wurde speziell für die Verwendung bei diversen Brettspielen mit zwei Personen, im Besonderen Schach, Go und Dame, entwickelt.

Die wichtigsten Leistungsmerkmale auf einen Blick:

- 13 verschiedene Algorithmen, die alle beliebten Bedenkzeiteinstellungen abdecken
- manuelle Einstellung all dieser Methoden
- 21 ab Werk eingestellte Optionen für schnelle und einfache Benutzung
- Möglichkeit der Korrektur von Bedenkzeit- und Zügezählwerk während der Partie
- optional akustische Warnung bei drohendem Ablauf der Bedenkzeit
- Korrektur des LCD-Kontrasts
- Warnhinweis bei niedrigem Stand der Batterie

DIE Registrierungsmethode

Einleitung

Zeit ist ein wesentlicher Faktor bei jedem Sport, und gewiss bei Sportarten wie Schach, Go, Dame, Shogi und Scrabble. Der Unterschied zwischen den Spielern wird nicht nur durch das Leistungsniveau des einzelnen Spielers bestimmt, sondern auch durch die Bedenkzeit, die ein Spieler benötigt, um dieses Niveau zu erreichen. Je mehr man einen Sport als Leistungsmaßstab betrachtet, um so wichtiger ist es, die Bedenkzeit eines Spielers für einen Zug zu beschränken. Dies muss in einer Art und Weise geschehen, die sich der Art des Spieles und der Art des betriebenen Sports so weit wie möglich anpasst. Die DGT 2010 bietet Ihnen 13 verschiedene Methoden, die Bedenkzeiten für eine Partie zwischen zwei Spielern einzustellen. Einige Methoden werden Sie bereits kennen, andere werden neu für Sie sein. Einige dieser Methoden werden schon seit langem angewandt, andere sind weniger bekannt. Wieder andere stellen das Ergebnis der Möglichkeiten moderner Elektronik dar. Jede Methode besitzt ihren eigenen Charme und beeinflusst die das Erleben eines Sports. Das Blitzten mit fünf Minuten pro Person wird anders gespielt als mit drei Minuten "Bronstein" oder "Fischer", wobei Sie für jeden Zug drei Sekunden zusätzliche Bedenkzeit erhalten. Letztlich unterscheidet sich die Gesamtbedenkzeit eher kaum. Wir raten Ihnen, einfach mit den verschiedenen Methoden, die Ihnen die DGT 2010 bietet, zu experimentieren. Sie kann Ihrem Lieblingssport eine zusätzliche Dimension geben.

1. Blitz- und Schnellschach (Optionen 1, 2 und 3)

Die einfachste Weise, die Zeit einzuteilen. Beiden Spielern wird eine bestimmte Zeit zugeteilt, innerhalb derer sie alle Züge ausführen müssen.

2. Eine Periode + Guillotine (Optionen 4 und 5)

In der ersten Periode ist eine vorher festgelegte Anzahl von Zügen auszuführen. Die zweite Periode, die Guillotine, ist dann dafür gedacht, das Spiel zu beenden. Eine Periode + Guillotine funktioniert wie 'Schnellschach und Blitz', jedoch mit einem langsameren Start. Bitte beachten Sie, dass die „Guillotine“-Zeit für beide Spieler erst dann hinzugefügt wird, wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit für die erste Periode aufgebraucht hat.

3. Zwei Perioden + Guillotine (Optionen 6 und 7)

Zu einem noch ruhigeren Start des Spiels können vor der Guillotine zwei Perioden gespielt werden. Bitte beachten Sie, dass die Bedenkzeit für die zweite Periode und für die „Guillotine“ erst dann hinzugefügt wird, wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit für die erste Periode aufgebraucht hat.

4. Sich wiederholende zweite Periode (Optionen 8 und 9)

Auch ein ruhiges Ende der Partie hat so seine Vorteile. Die einfache traditionelle Schachuhr gibt den Spielern immer wieder eine Stunde für eine bestimmte Anzahl von Zügen.

5. „Fischer“-Modus (Optionen 10-21)

Bei der Bonus- (oder Fischer-) Methode handelt es sich um eine Bedenkzeiteinstellung, bei der für jeden gespielten Zug ein Bonus hinzugefügt wird. Diese Methode gibt den Spielern immer die Möglichkeit, eine Partie fortzusetzen, selbst wenn zuvor viel Zeit verbraucht wurde. Es ist möglich, zusätzliche Bedenkzeit zu erhalten, wenn ein Zug schneller als die erlaubte zusätzliche Bedenkzeit ausgeführt wird.

Die Gesamtbedenkzeit erhöht sich um die nicht verbrauchte zusätzliche Bedenkzeit. Bitte beachten Sie, dass die zusätzliche Bedenkzeit bereits für den ersten Zug angezeigt wird. Für alle Bonus-Optionen gilt, dass – wenn ein Spieler die Bedenkzeit für die letzte Periode verbraucht hat und keine Bedenkzeit mehr hinzugefügt wird – die Uhr automatisch anhält. Auch die gegnerische Uhr blockiert und zählt die Zeit nicht mehr rückwärts ab. Die Partie ist beendet!

5a. Eine Periode + „Fischer“-Modus (Optionen 10-12)

Wenn die Bedenkzeit des ersten Spielers innerhalb der ersten Periode abläuft, erhalten beide Spieler die Bedenkzeit für die Bonus-Periode. Die zusätzliche Bedenkzeit wird nach Ausführung jedes Zuges hinzugefügt.

5b. Zwei Perioden + „Fischer“-Modus (Optionen 13 + 14)

Wenn die Bedenkzeit des ersten Spielers innerhalb der zweiten Periode abläuft, erhalten beide Spieler die Bedenkzeit für die Bonus-Periode. Die zusätzliche Bedenkzeit wird nach Ausführung jedes Zuges hinzugefügt.

5c. Eine einzige Periode im „Fischer“-Modus (Optionen 15-18)

Die Uhr fügt schon ab dem ersten Zug die zusätzliche Bedenkzeit hinzu.

5d. Bonusturnier (Optionen 19-21)

Bei der Bonusturnier-Methode handelt es sich um die komplizierteste Bedenkzeiteinteilung. Sie weist bis zu vier Perioden der Grundbedenkzeit auf, wobei die zusätzliche Bedenkzeit für jeden Zug hinzu addiert wird. Die Addition der nächsten Periode Grundbedenkzeit erfolgt entweder, wenn die Uhr eines Spielers abläuft oder wenn ein Spieler eine einprogrammierte Anzahl Züge ausgeführt hat. Bei den voreingestellten Optionen 19 und 20 mit jeweils zwei Perioden, fängt die zweite Periode an, wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit für die erste Periode verbraucht hat. Beide Spieler erhalten in diesem Moment die Grundbedenkzeit für die zweite Periode.

Option 21 (Bonusturnier mit vier Perioden) lässt die Einstellung von vier Perioden mit unterschiedlicher Grundbedenkzeit zu. Dabei wird immer die gleiche zusätzliche Bedenkzeit pro Zug hinzu addiert. Für die erste bis einschließlich dritte Periode kann eine feste Zuganzahl einprogrammiert werden.

Wird die Zügezähl auf eine andere Zahl als Null eingestellt, kommt die Bedenkzeit für die nächste Periode hinzu, wenn ein Spieler die einprogrammierte Zügezähl für diese Periode ausgeführt hat.

Wird die Zügezähl auf den Wert 0 (Null) festgelegt, findet der Übergang zur nächsten Periode statt, wenn die Bedenkzeit eines Spielers für diese Periode abläuft.

Beendet ein Spieler nicht die festgelegte Zügezähl (ungleich Null) für eine Periode, wenn seine Uhr abläuft, wird das blinkende Fähnchen angezeigt und die DGT 2010 hält automatisch das Zählwerk der Uhren beider Spieler an. Die DGT 2010 gibt zugleich an, dass die Partie beendet ist. Der entsprechende Spieler verliert die Partie!

Damit der Zügezähler bei der Bonusturnier-Option korrekt arbeiten kann, sind die Spieler verpflichtet, die Uhr korrekt nach jedem ausgeführten Zug anzuhalten, damit die DGT 2010 die gespielte Zügeanzahl verfolgen kann.

Bitte vergewissern Sie sich, dass sich der Hebel in der richtigen Position befindet und die Farbpiktogramme beider Spieler stimmen, bevor die Partie beginnt!

6. "Bronstein"-Bedenkzeit (Optionen 22-25)

Der älteste Vorschlag aus der Schachwelt zur Lösung des Problems der beschränkten Bedenkzeit stammt vom Internationalen Großmeister David Bronstein. Seine Methode setzt beim ersten Zug ein. Die Grundbedenkzeit läuft verzögert ab. Bevor die Grundbedenkzeit abläuft, hat der Spieler eine feste Bedenkzeit zur Ausführung eines Zuges. Es ist nicht möglich, die Bedenkzeit durch schnelles Spielen zu erhöhen, wie dies beim Bonus-Modus der Fall ist. Die verzögerte Bedenkzeit wird von Anfang an der Grundbedenkzeit hinzugesetzt.

Die Uhr zeigt immer die gesamte verfügbare Bedenkzeit an, nämlich die Grundbedenkzeit plus verzögerte Zeit pro Zug (oder, bei einer laufenden Uhr gegebenenfalls der Rest der Grundbedenkzeit zuzüglich der verbleibenden verzögerten Bedenkzeit).

7. Eine Periode + professionelles Byo-Yomi (Optionen 26, 27 und 28)

Von der Art des Go Spiels ausgehend, eignet dies sich natürlich hervorragend dafür, den Spielern zusätzliche Bedenkzeit zur Beendigung einer Partie zuzuteilen. Traditionell wird dafür die Byo-yomi Methode angewendet. Byo-yomi gesteht dem Spieler, der seine Grundbedenkzeit verbraucht hat, ein festes Pensum Zeit für jeden folgenden Zug zu. Bei normalen Go-Partien beträgt die Grundbedenkzeit anderthalb bis zwei Stunden, normalerweise in Kombination mit einer Byo-yomi-Zeit von 20 bis 30 Sekunden. Nach Ablauf der Grundbedenkzeit springt die Uhr auf die Byo-Yomi-Zeit.

Jedesmal wenn der Spieler seinen Zug ausgeführt hat, springt die Uhr wieder zurück. Hat der Spieler seinen Zug nicht ausgeführt, bevor die Uhr abgelaufen ist, erscheint im Display ein Fähnchen. Für eine absolute Spitzenpartie beträgt die Grundbedenkzeit neun Stunden. Danach gibt es fünf Byo-yomi-Perioden von je einer Minute. Nach Ablauf der neun Stunden springt die Uhr auf fünf Minuten. Wenn der Spieler zieht, bevor eine Grenze von vier Minuten erreicht ist, springt die Uhr erneut auf fünf Minuten.

Zieht er aber, nachdem die Grenze von vier Minuten erreicht ist, dann springt die Uhr auf vier Minuten zurück. So springt die Uhr jedesmal nach Ausführung eines Zuges auf die laufende Byo-Yomi-Periode zurück.

Bitte beachten Sie, dass das Piktogramm „Byo-Yomi“ im Display angezeigt wird, sobald ein Spieler in die Byo-Yomi-Phase eintritt. Das Fähnchensymbol wird zunächst noch nicht angezeigt, sondern erst, wenn die Bedenkzeit eines Spielers in der Byo-Yomi-Phase abgelaufen ist. Die Partie kann fortgesetzt werden und das Fähnchen verschwindet, wenn die nächste Zugfolge beginnt.

8. Eine Periode + kanadisches Byo-yomi („Verlängerung“)

Das kanadische Byo-Yomi stellt eine vereinfachte Methode des professionellen Byo-Yomi-Methode dar. Es reserviert zusätzliche Bedenkzeit zur Ausführung einer Anzahl Züge (5 bis 25) anstatt zusätzlicher Bedenkzeit pro Zug.

Nach Beendigung der ersten Periode wird die Byo-Yomi-Zeit hinzugesetzt und das Byo-Yomi-Piktogramm wird im Display angezeigt. Nach Ausführung der vereinbarten Anzahl Züge kann die Uhr mit der Byo-Yomi-Zeit nachgeladen werden, indem die „-“ Taste für eine Sekunde gedrückt wird.

9. Sanduhr (Optionen 31 und 32)

Die Bedenkzeit des Spielers, der am Zuge ist, nimmt ab und die Bedenkzeit seines Gegners nimmt gleichzeitig zu. Diese Spielweise ist eine spannende Alternative zum traditionellen Blitz. Die Uhr hält an, wenn die Bedenkzeit eines Spielers abgelaufen ist. Er verliert natürlich die Partie.

10. Ansageblitz (Optionen 33 und 34)

Vor der Einführung der Schachuhr mit doppeltem Uhrwerk wurden Turniere oft mit einem Gong gespielt. Der Gong markierte eine feste Bedenkzeit für jeden Zug. Option 33 sorgt für eine Festzeit von zehn Sekunden pro Zug, zuerst für den Spieler zur Linken Seite, danach für den Spieler zur Rechten Seite usw.

BETRIEB

1. Batterien

Die DGT 2010 läuft mit 2 Penlite (AA) Batterien. Wir empfehlen Ihnen, Alkaline Batterien zu verwenden. Damit kann Ihre DGT 2010 theoretisch zehn Jahre laufen. Es ist ratsam, die Batterien zu entfernen, wenn die DGT 2010 während eines längeren Zeitraums nicht in Betrieb ist. Ansonsten kann die 2010 durch eine auslaufende Batterie beschädigt werden.

Wenn im Display die Anzeige *** (niedriger Stand) zum ersten Mal erscheint, sind die Batterien nahezu leer und müssen dann so bald wie möglich ersetzt werden. Zu diesem Zeitpunkt ist jedoch noch ausreichend Energie vorhanden, um Ihre Partie ohne Unterbrechung zu Ende spielen zu können. Bei einem Defekt entnehmen Sie bitte zuerst die Batterien und setzen sie danach wieder ein.

2. Einschalten der DGT 2010

Die DGT 2010 wird mit der ON/OFF-Taste an der Unterseite der Schachuhr eingeschaltet. Die ON/OFF Taste ist an der Untersseite angebracht um ungewünscht zurück stellen der Uhr zu vermeiden.

3. Wahl der Optionsnummer

Nachdem Sie die DGT-Schachuhr eingeschaltet haben, erscheint im Anzeigefenster die zuletzt verwandte Einstellung. Drücken Sie die „+“ oder die „-“-Taste, um sich durch das Menü mit den 34 Optionen zu bewegen. Nach Nummer 34 springt das Display wieder auf 01. Für die Auswahl der gewünschten Optionsnummer, sehen Sie bitte in der Liste auf der Unterseite der Schachuhr nach (so entspricht z.B. Nr. 02 Schnellschach mit 25 Minuten pro Spieler und Partie).

4. Aktivierung der Optionsnummer

Wenn die gewünschte Optionsnummer im Anzeigefenster erscheint, aktivieren Sie diese Einstellung, indem Sie die OK-Taste drücken. Im Anzeigefenster erscheint nun die Bedenkzeit für Ihre Partie. Sie können jetzt Ihre Partie anfangen.

Wenn Sie die manuelle Einstellung ausgewählt haben, schauen Sie bitte in Absatz 9 bei „manuelle Einstellung“ nach.

5. Anfang


Wenn Sie eine Option mit einprogrammierter Einstellung ausgewählt haben, achten Sie bitte darauf, dass der Hebel auf der Seite des Weißen Spieler nach oben gerichtet ist. Die Farben werden mit dem KING-Symbol angezeigt. Drücken Sie nun die START/STOP-Taste. Die Partie fängt nun an. Die korrekte Einstellung der Farben ist wichtig für die Festhaltung der Zügezahl. Im Speziellen gilt dies für die Bonusturnier-Option.

6. Vorübergehende Unterbrechung des Spielzeitablaufs

Wenn Sie während des Spiels den Zeitablauf vorübergehend anhalten möchten, drücken Sie bitte die START/STOP-Taste. Drücken Sie diese Taste nochmals und die Spielzeit läuft wieder an.

7. Akustische Signale



Die DGT 2010 kann akustische Signale abgeben, wenn die Zeitkontrolle näher rückt. Sie gibt für zehn Sekunden vor jeder Zeitkontrolle einen Piepton von sich und außerdem ständig während der letzten fünf Sekunden. In der letzten Sekunde vor der Zeitkontrolle ertönt ein langer Piepton. Die Signale werden nur dann abgegeben, wenn das „sound on“-Piktogramm im Display sichtbar ist.



Die Soundfunktion kann durch Drücken der „“-Taste während des Anhaltens der Uhr ein- oder ausgeschaltet werden. Bei den Optionen 01 bis 25 ist die Soundfunktion standardmäßig ausgeschaltet.

Bei den Optionen 26 bis 34 hingegen ist die Soundfunktion standardmäßig eingeschaltet.

8. Korrektur von Bedenkzeit und Zügen

Sie können während der Partie die aktuell angezeigte Bedenkzeit ändern. Drücken Sie zwei Sekunden lang die START/STOP-Taste, bis die linke Zahl zu blinken beginnt.



Nun kann die Bedenkzeit beider Spieler Zahl für Zahl korrigiert werden. Zur Abänderung der blinkenden Zahl drücken Sie die „“- oder die „“-Taste. Drücken Sie dann die „OK“-Taste und Sie gelangen zur nächsten Zahl fängt zu blinken an.

Nach der Bedenkzeit der Spieler können Sie auch den Zügezähler korrigieren: Erhöhen oder setzen Sie diese herab, indem Sie die „“- oder die „“-Taste drücken. Wenn der gewünschte Wert erreicht ist, drücken Sie die „OK“-Taste.

Danach drücken Sie auf „Start/Stop“, um die Uhr erneut einzuschalten. Nun ist die korrigierte Zeit automatisch wieder eingestellt. Siehe „detaillierte Angaben zur Zeitkorrektur“ für spezielle Aspekte mancher Optionen.

9. Manuelle Einstellungen

Jede Bedenkzeiteinstellung ist mit einer Optionsnummer versehen, um manuelle Einstellungen aller Methoden-Parameter zu ermöglichen. Nachdem Sie eine Optionsnummer für die manuelle Einstellung ausgewählt haben (z.B. Option 05 für eine Periode + Guillotine), müssen die Parameter für diese Methode Zahl für Zahl eingestellt werden. Zuerst müssen die Grundbedenkzeiten beider Spieler eingestellt werden. Danach folgt eine Anzahl Parameter, abhängig von der gewählten Option. Siehe untenstehende Tabelle für die Parameter der manuellen Einstellungen für alle Optionen.

Ändern Sie die gerade blinkende Ziffer mit der „“- oder der „“-Taste. Erscheint die gewünschte Ziffer, drücken Sie die „OK“-Taste. Nach erfolgter Eingabe aller Parameter wird das Pausensymbol >|| sowie die Bedenkzeit beider Spieler angezeigt. Nun kann die Uhr gestartet werden: Wir verweisen auf Paragraph 5 für weitere Anweisungen.

Parameter die programmiert werden müssen bei manuelle Einstellung:

Option	Name	Display	Einstellungen
3	Schnellschach Blitz		Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten
5	eine Periode + Guillotine	2	Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers Guillotinen-Bedenkzeit für beide Spieler
7	zwei Perioden + Guillotine	2 3	Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers Zweite Periode für beide Spieler Guillotinen-Bedenkzeit für beide Spieler
9	sich wiederholende	2	Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers zweite Periode sich wiederholende Bedenkzeit der Periode für beide Spieler
12	eine Periode + Bonus	2 2	Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers Bedenkzeit der zweiten Periode für beide Spieler zusätzliche Bedenkzeit für die zweite Periode für beide Spieler
14	zwei Perioden + Bonus	2 3 3	Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers("Fischer") zweite Periode für beide Spieler Bedenkzeit der dritten Periode für beide Spieler zusätzliche Bedenkzeit für die dritte Periode für beide Spieler
18	Bonus ("Fischer")		Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten zusätzliche Zeit für den Spieler zur Linken zusätzliche Zeit für den Spieler zur Rechten
21	Bonusturnier ("Fischer")	2 2 3 3 4	Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten für die erste Periode (höchstens vier Perioden) zusätzliche Bedenkzeit pro Zug für beide Spieler für alle Perioden Anzahl der Züge in der ersten Periode Bedenkzeit der zweiten Periode für beide Spieler Anzahl der Züge in der zweiten Periode Bedenkzeit der dritten Periode für beide Spieler Anzahl der Züge in der dritten Periode Bedenkzeit der dritten Periode für beide Spieler
25	"Bronstein" Modus		Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten freie Zeit für den Spieler zur Linken freie Zeit für den Spieler zur Rechten
28	Eine Periode + professionelles		Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten für die erste Periode Byo-Yomi Byo-Yomi-Zeit pro Zug für beide Spieler Anzahl der Byo-Yomi-Perioden
30	Eine Periode + kanadisches		Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten für die erste Periode Byo-Yomi Kanadische Byo-Yomi-Zeit
32	Sanduhr		Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten
34	Ansageblitz		Bedenkzeit für eine Gongperiode

Parameterformat:

Bedenkzeit der beiden Spieler, Guillotine-Bedenkzeit, Bedenkzeit der Periode, sich wiederholende Bedenkzeit der Periode, kanadische Byo-Yomi-Zeit, Gong-Bedenkzeit:

H:MM gefolgt durch **.SS**: Stunden, Minuten und dann Sekunden
(bis höchstens 9 Stunden, 59 Minuten und 59 Sekunden)

Zusätzliche Bedenkzeit:

M.SS Minuten und Sekunden
(bis höchstens 9 Minuten und 59 Sekunden)

Anzahl der Züge in einer Periode:

NN zweistellige Zahlen bis höchstens 99 Züge

Freie Bedenkzeit für einen Spieler:

M.SS Minuten und Sekunden
(bis höchstens 9 Minuten und 59 Sekunden)

Anzahl der Byo-Yomi-Perioden:

N einstellige Zahl von 1 bis 9







10. Überspringen der Eingabe der Ziffern

Wenn "manuelle Einstellung" oder "Zeitkorrektur" gewählt wurde, kann die Zahl-für-Zahl-Eingabe der Ziffern übersprungen werden, wenn die Start/Stop-Taste beim Blinken der ersten Ziffer gedrückt wird.

Die Parameter bleiben unverändert, die Uhr wird >|| anzeigen und kann jetzt gestartet werden.

11. Die Symbole im Anzeigefenster

Zusätzlich zu den Ziffern kann das Display der Uhr folgende Symbole anzeigen:

Symbole	
	zeigt an, dass die Batterie ausgetauscht werden muss
bonus	zeigt an, dass die zusätzliche Bedenkzeit läuft
delay	zeigt an, dass eine verzögerte Bedenkzeit läuft
byo-yom	byo-yomi zeigt an, dass eine Byo-Yomi-Periode läuft. Dies kann entweder das professionelle oder das kanadische Byo-Yomi sein
	(Fähnchen) Das vorübergehende Fähnchen. Es zeigt an, dass der betreffende Spieler als erster in die nächste Periode eingetreten ist. Verschwindet nach fünf Minuten.
	(blinkendes Fähnchen) Das Fallbeil. Es zeigt an, welcher Spieler die Zeit überschritten hat.
h r s min	zeigt an, dass die Bedenkzeit in Stunden und Minuten dargestellt wird. Ein Doppelpunkt trennt die Stunden- von der Minutenanzeige (z.B. 1:45 oder 0:25)
min sec	Daraus geht hervor, dass die Bedenkzeit in Minuten und Sekunden angezeigt wird. Ein Punkt trennt die Minuten- von der Sekundenanzeige (z.B. 17.55 oder 4.06)
sound on	zeigt an, dass die Soundfunktion aktiviert wurde. Die Uhr wird piepsen, wenn die Bedenkzeit gegen Null geht.
	zeigt an, dass die Uhr angehalten wurde; entweder ist sie nun fertig zum ersten Start, oder sie wurde angehalten, indem jemand die „Start/Stop“-Taste gedrückt hat, oder ein Spieler hat die Zeit überschritten.
	zeigt an, dass die Uhr läuft
	zeigt die Farbe des Spielers an

12. Zeitanzeige

Bei einer Bedenkzeit von mehr als 20 Minuten zeigt die DGT 2010 Stunden und Minuten an. Bei weniger als 20 Minuten Bedenkzeit erscheinen Minuten und Sekunden im Display, und die Piktogramme min + sec sind zu sehen.



Die höchste Zeit, die angezeigt werden kann, beträgt 9:59.59. Wenn die Bedenkzeit darüber hinausgehen würde, bleibt diese ohne Warnung bei 9:59.59 stehen.

13. Überprüfung der Option während der Partie

Während einer Partie können Sie die ausgewählte Optionsnummer überprüfen, ohne den Zeitablauf zu unterbrechen. Drücken Sie dazu die „OK“-Taste.

14. Zügezähler

Die Uhr verfolgt die Anzahl der ausgeführten Züge. Bei Beginn einer neuen Partie steht der Zügezähler auf 0. Der Zügezähler erhöht sich, nachdem der Schwarze Spieler seinen Zug vollendet hat.

(Sehe   die Piktogramme in Anzeigefenster)

15. Überprüfung der Anzahl der Züge

Wenn die Uhr läuft oder auch angehalten wurde, können Sie die Anzahl der Züge sehen, indem Sie die „+“ -Taste drücken. Die laufende Uhr wird dadurch nicht angehalten.

16. Schnelleinstellung unter Verwendung der automatischen Wiederholung.

Wenn es schnell gehen soll, können Sie die „+“, „-“ oder „OK“-Taste festhalten. Nach einer Sekunde wiederholen sich diese automatisch.

17. Neuladen der kanadischen Byo-Yomi-Bedenkzeit

Während des Byo-Yomi (Optionen 29 und 30), kann die Byo-Yomi-Zeit für den Spieler am Zug neu geladen werden, indem Sie die „-“ -Taste für eine Sekunde eindrücken.

18. Einstellung des Kontrastes von Display

Falls notwendig, kann der Kontrast im Display in mit 16 Schritten eingestellt werden. Die Uhr muss dazu im Ruhezustand sein (und „>II“ anzeigen). Nun drücken Sie die „OK“-Taste und halten diese fest. Die Optionsnummer wird nun angezeigt. Halten Sie die „OK“-Taste eingedrückt und drücken Sie jetzt die „+“-Taste wiederholt, um das Display zu verdunkeln oder drücken Sie die „-“-Taste zur Aufhellung des Displays. Wenn Sie damit fertig sind, lassen Sie die „OK“-Taste los. Die Kontrasteinstellungen bleibt erhalten, bis die Batterien ausgetauscht werden.

19. Detaillierte Angaben zur Bedenkzeitkorrektur

Sollten Sie eine Zeitkorrektur während einer laufenden Option mit mehreren Perioden durchführen, wird die DGT 2010 normalerweise unterstellen, dass die gleiche Periode läuft wie zu Beginn der Zeitkorrektur. D. h. wenn während Option Nr. 10 in der zweiten (zusätzlichen) Periode die Bedenkzeit auf eine Stunde korrigiert wird, bleibt die Bonusmethode aktiv.

Option 21: Bonusturnier eröffnet allerdings die Möglichkeit, eine Anzahl von Zügen für jede Periode zuzuweisen. Wenn die Zügeanzahl für jede Periode auf eine Zahl ungleich Null eingestellt wird, dann kann während der Zeitkorrektur die Zügeanzahl geändert werden. Die korrekte Periode wird von dort aus berechnet.

20. Detaillierte Angaben zu den manuellen Einstellungen

Wenn die Partie nach einer manuellen Einstellungsoption endet und die gleiche manuelle Einstellungsoption erneut ausgewählt wird, ohne dass zwischenzeitlich mit einer anderen Option gespielt wurde, bleiben die Parameter der ersten Einstellung erhalten. Siehe Paragraph 10 für den Schnellstart der neuen Partie. Wenn bei einer Einstellung mit mehreren Perioden in der Zwischenzeit eine Periode mit der Periodenbedenkzeit Null einprogrammiert wurde, wird diese Periode während der Partie übersprungen und die nächste Periode wird aktiviert.

Manuelle Einstellung bei Option 21: Das Bonusturnier stellt die am weitesten fortgeschrittene Option dar. Bitte beachten Sie, dass – wenn die Zügeanzahl für eine Periode auf Null eingestellt wurde – diese Periode endet, nachdem ein Spieler seine Bedenkzeit überschritten hat.

Sollten für eine Periode null Züge einprogrammiert werden, werden die eventuellen abschließenden Perioden automatisch auf Null gestellt. Diese abschließenden Zügezahlen der entsprechenden Periode können nur auf einen Nullwert eingestellt werden.

21. Pflege und Reinigung

Bei Ihrer DGT 2010 handelt es sich um ein langlebiges Produkt. Wenn Sie es angemessen pflegen, wird es Ihnen jahrelang problemlose Dienste leisten.

Zur Reinigung der Uhr verwenden Sie bitte nur ein leicht angefeuchtetes Tuch. Bitte nehmen Sie keine aggressiven Reinigungsmittel.

22. Technische Daten

Batterien: zwei AA-Batterien (wir empfehlen Alkaline; der Stromverbrauch beträgt 2 Milliampère im Ruhezustand und 10 Milliampère in Betrieb; die Batterie hält ungefähr 10 Jahre)

Zeitabweichung: weniger als eine Sekunde pro Stunde

Gehäuse: ABS-Plastik



CE Die DGT 2010 entspricht den EN 50081-1:1991 und EN50082-1:1991-Normen.

FRANÇAIS

Vue d'ensemble	27
Méthodes de chronométrage	27
Introduction	27
1. 1 période Rapide ou Blitz (Options 1, 2 et 3)	27
2. 1 période Temps + mort subite (Options 4 et 5)	27
3. 2 périodes Temps + mort subite (Options 6 et 7)	27
4. 1 période Temps + répétition à l'infini de la 2ème période	28
5. Options Incrément ("Fischer") (Options 10-21)	28
5a. 1 période Temps + Incrément ("Fischer") (Options 10-12)	28
5b. 2 périodes Temps + Incrément ("Fischer") (Options 13-14)	28
5c. Incrément ("Fischer") 1 période (Options 15-18)	28
5d. Incrément tournoi (Options 19-21)	28
6. Délai ("Bronstein") (Options 20 to 25)	29
7. 1 période Temps + byo-yomi professionnel (Options 26, 27 et 28)	29
8. 1 période Temps + byo-yomi canadien ("Mort subite")	29
9. Sablier (Options 31 et 32)	30
10. Sonnerie (Options 33 et 34)	30
Opération	30
1. Les Piles	30
2. Allumer la DGT2010	30
3. Choisir un numéro d'option	30
4. Activer un numéro d'option	30
5. Commencer une partie	30
6. Mettre la pendule en pause	31
7. Signal sonore 6	
8. Rectification du temps et du nombre de coups	31
9. Réglages manuels	31
10. Sauter le réglage manuel ou changement de temps	33
11. Icônes à l'affichage	34
12. Affichage de temps	34
13. Vérifier l'option choisie pendant la partie	34
14. Le compteur de coups	34
15. Vérifier le nombre de coups	35
16. Réglage rapide utilisant la répétition automatique	35
17. Recharger le temps Byo-yomi canadienne	35
18. Afficher l'ajustement du contraste	35
19. Détails sur la correction du temps	35
20. Détails sur le réglage manuel	35
21. Entretien et nettoyage	36
22. Informations techniques	36
Liste d'options	69

Vue d'ensemble

Ce chronomètre de jeu DGT2010 a été conçu pour servir de pendule pour des jeux de société à deux, en particulier pour les Echecs, le Go et les Dames.

Les caractéristiques principales sont:

- 13 algorithmes différents regroupant toutes les méthodes de chronométrages usuelles
- Programmation manuelle pour toutes ces méthodes
- 21 options préprogrammées pour une utilisation rapide et facile
- Compteur de coups pour toutes les options
- Rectification du temps et nombre de coups pendant la partie
- Alerte sonore facultative pour prévenir d'un manque de temps
- Dispositif de correction du contraste à l'écran
- Indication des piles faibles

Méthodes de Chronométrage

Introduction

Le temps fait partie de chaque sport, mais particulièrement des sports comme les échecs, le go, les dames, le shogi et le scrabble®. La différence entre les joueurs est déterminé non seulement par le niveau de performance potentiel d'un joueur mais aussi par le temps dont le joueur a besoin pour atteindre ce niveau. Plus un sport est caractérisé par une mesure de la performance, plus il est important de limiter le temps alloué au joueur pour faire un coup. Ceci doit être fait de la manière la plus appropriée pour le jeu et le sport concerné. Le DGT 2010 offre 13 méthodes différentes de chronométrage pour une partie entre deux joueurs. Alors que certaines méthodes sont plus connues, d'autres peuvent être moins familières. Certaines de ces méthodes ont servi depuis longtemps et d'autres sont le résultat des possibilités offertes par l'électronique moderne.

Chaque méthode a son propre intérêt et influence la manière dont le sport est vécue. Le traditionnel « blitz » de 5 minutes par personne est différent de la cadence de 3 minutes utilisant le « délai » ou l'«incrément » dans lequel chaque coup est crédité de 3 secondes supplémentaires de temps de réflexion bien que le temps total de réflexion soit presque identique. Nous recommandons aux joueurs d'expérimenter les diverses méthodes que la DGT 2010 propose. Elle pourrait ajouter une dimension supplémentaire à votre sport préféré.

1. 1 période Temps Rapide ou Blitz (Options 1, 2 et 3)

La façon la plus simple d'allouer le temps. Chaque joueur doit effectuer tous les coups dans un temps donné.

2. 1 période Temps + mort subite (Options 4 et 5)

La première période est utilisée pour jouer un nombre prédéterminé de coups. La deuxième période, la mort subite, est utilisée pour terminer la partie. Une période + mort subite est similaire au "Rapide et Blitz" avec un départ plus tranquille. On peut constater que le temps alloué à la mort subite est ajouté quand un des joueurs a utilisé tout le temps alloué pour la première période.

3. 2 périodes Temps + mort subite (Options 6 et 7)

Pour un départ encore plus calme, il est possible de jouer une partie avec deux périodes avant la mort subite. On peut constater que la seconde période et le temps alloué à la mort subite sont ajoutés quand la pendule d'un joueur indique zéro.

4. 1 période Temps + répétition indéfinie de la 2ème période (Options 8 et 9)

Une partie qui se termine tranquillement a aussi des avantages. Ce contrôle traditionnel donne aux joueurs des périodes successives d'une heure dans lequel ils doivent effectuer un nombre prédéterminé de coups.

5. Options Incrément ("Fischer") (Options 10-21)

La méthode incrément (ou « Fischer ») est une méthode de chronométrage où pour chaque coup joué, un temps supplémentaire est ajouté au temps disponible. Cette méthode donne aux joueurs la possibilité de continuer une partie en dépit du temps passé sur les coups précédents. Il est possible d'augmenter le temps disponible en achevant un coup dans un temps inférieur à celui de l'incrément. Le temps total augmente avec le temps supplémentaire qui n'est pas utilisé. On peut constater que l'incrément est déjà alloué pour le premier coup. Dans toutes les options incrément : si un joueur a utilisé tout son temps pour la dernière période et que plus de temps n'est ajouté, la pendule s'arrête et le décompte du temps de l'adversaire se bloque. Fin de la partie !

5a. 1 période Temps + Incrément ("Fischer") (Options 10-12)

Quand la pendule d'un joueur indique zéro dans la première période, les deux joueurs entrent dans la phase incrément et reçoivent le temps de la deuxième période. Le temps supplémentaire est ajouté quand chaque coup est achevé.

5b. 2 périodes Temps + Incrément ("Fischer") (Options 13-14)

Quand la pendule d'un joueur indique zéro dans la seconde période, les deux joueurs entrent dans la phase incrément et reçoivent le temps de la troisième période. Le temps supplémentaire est ajouté quand chaque coup est achevé.

5c. Incrément ("Fischer") 1 période (Options 15-18)

La méthode Fischer sur une période de jeu. Quand la pendule est démarrée le temps supplémentaire pour le premier coup est déjà ajouté.

5d. Incrément tournoi (Options 19-21)

La méthode incrément tournoi est la façon la plus complexe de chronométrage. Elle est caractérisée par des périodes de temps pouvant aller jusqu'à 4. Pendant tous les périodes le temps supplémentaire est ajouté après chaque coup. L'ajout du temps principal alloué pour la prochaine période s'effectue soit quand la pendule d'un joueur indique zéro soit quand le joueur a effectué un nombre prédéterminé de coups.

Dans les options préprogrammées 19 et 20, chacune avec deux périodes, la deuxième période commence quand un joueur a utilisé tout le temps alloué pour la première période et sa pendule affiche zéro. Les deux joueurs reçoivent le temps principal de la deuxième période à ce moment. L'option 21 (4 périodes incrément tournoi) permet la programmation de 4 périodes, chacune avec un temps principal différent, chacune avec le même temps supplémentaire par coup.

Pour les périodes 1 à 3, un nombre de coups peut-être programmé. Si le nombre de coups est réglé sur un numéro qui n'est pas égal à zéro, le temps principal pour la prochaine période est ajouté quand un joueur a achevé le nombre de coups programmé pour cette période.

Si le nombre de coups est programmé à la valeur 0 (zéro), la transition vers la prochaine période se passe quand un joueur dépasse le temps zéro. Si un joueur n'achève pas le nombre de coups (différent de zéro) prévues pour la période, son temps passant à zéro, un drapeau clignotant est indiqué, et la DGT 2010 s'arrête de décompter le temps pour les deux joueurs. Ce joueur a perdu la partie!

Pour un fonctionnement correct du compteur de coups pendant l'option incrément tournoi, les joueurs sont obligés d'appuyer correctement sur la pendule après chaque coup achevé pour que la pendule puisse compter correctement le nombre de coups.

Vérifier toujours que le levier est dans la bonne position et que des icônes de couleur sont affichées correctement avant que la partie commence.

6. Délai ("Bronstein") (Options 22-25)

La plus ancienne proposition du monde échiquéen pour une solution au problème du temps de réflexion limité vient du GM David Bronstein. Sa méthode s'applique dès le premier coup. Le temps principal de réflexion est réduit par délai. Avant que le temps principal soit réduit le joueur a un temps fixé pour effectuer son coup. Il n'est pas possible d'augmenter son temps de réflexion en jouant plus vite comme dans les autres méthodes à incrément. Le temps de délai est ajouté initialement au temps de base. La pendule affiche toujours le temps total disponible. Ca veut dire que le temps principal plus le temps délai (ou, sur une pendule en marche, le reste du temps principal plus ce qui reste du temps délai, si il y en a)

7. 1 période Temps + byo-yomi professionnel (Options 26, 27 et 28)

De par sa propre nature le jeu de Go se prête naturellement à laisser aux joueurs un temps supplémentaire pour finir la partie. Traditionnellement, la méthode byo-yomi est utilisée pour ça. Byo-yomi donne au joueur qui a utilisé tout son temps un temps fixé pour chaque coup suivant. Dans des parties normales de Go le temps principal alloué est de 1,5 à 2 heures, normalement associé avec un byo-yomi de 20 à 30 secondes. Après que le temps principal soit épuisé la pendule bascule en temps byo-yomi. Chaque fois que joueur achève un coup la pendule revient en arrière. Si le joueur n'achève pas un coup avant que la pendule arrive à zéro un drapeau est affiché à l'écran. Pour des matchs de haut niveau le temps principal peut-être de 9 heures qui sont suivies par 5 périodes byo-yomi d'un minute chacune. A la fin de cette période de 9 heures la pendule bascule à 5 minutes. Si un joueur complète un coup avant le temps de 4 minutes ne soit atteint, la pendule revient à 5 minutes. Si il complète son coup après que la période de 4 minutes soit dépassée la pendule revient à 4 minutes. Ainsi la pendule revient chaque fois au début de la période byo-yomi en cours.

A noter que l'icône "byo-yomi" est affichée à l'écran dès que le joueur entre dans la phase byo-yomi. L'icône drapeau n'est pas encore affiché. L'icône drapeau est affichée quand le joueur arrive à zéro pendant le byo-yomi. La partie peut continuer, le drapeau étant réinitialisé car le prochain tour du joueur commence.

8. 1 période Temps + byo-yomi canadien ("Mort subite")

Le byo-yomi canadien offre une version simplifiée du byo-yomi professionnel. Il alloue un temps supplémentaire pour terminer un nombre supérieur de coups (de 5 à 25) au lieu d'un temps supplémentaire par coup. Après avoir

passé la première période (Temps), le temps byo-yomi est donné et l'icône byo-yomi est affichée à l'écran. Quand le nombre de coups convenu est achevé, les temps des joueurs peuvent être réinitialisés avec le temps byo-yomi en appuyant sur le bouton "—" pendant une seconde.

9. Sablier (Options 31 et 32)

Le temps de réflexion du joueur au trait décroît, pendant que le temps de l'adversaire augmente simultanément. Cette méthode est une alternative excitante au 'blitz' traditionnel. La pendule s'arrête quand un joueur arrive à zéro, ainsi le joueur perd la partie.

10. Sonnerie (Options 33 et 34)

Avant l'introduction des pendules à deux cadrans, des tournois ont été souvent contrôlés par une sonnerie. La sonnerie était utilisée pour indiquer un temps fixé pour chaque coup. L'option 33 prévoit un temps fixé de dix secondes alternativement pour le joueur de gauche, ensuite pour le joueur de droite et ainsi de suite.

Opération



1. Les Piles

La DGT 2010 fonctionne avec 2 piles LR6 (AA). Nous recommandons des piles alcalines longue durée, qui auront théoriquement une durée de vie de 10 ans. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser votre pendule pendant longtemps, nous recommandons d'enlever les piles afin d'éviter des dommages provoqués par une fuite. Si le symbole *** s'affiche sur l'écran, les piles ont besoin d'être changées. Quand ce message s'affiche, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de se terminer. En cas de fonctionnement défectueux, enlevez d'abord les piles et ensuite les réinsérer.

2. Allumer la DGT2010

Allumer et éteindre avec l'interrupteur ON/OFF situé en dessous de la DGT 2010.

3. Choisir un numéro d'option

Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche la dernière option sélectionnée. Appuyez sur les boutons  ou  pour faire défiler les 34 options ; après le numéro 34, l'écran retourne à 01. Pour trouver l'option que vous souhaitez, voir la liste options sous la pendule (Par exemple, l'option 02 correspond à Temps Rapide : 25 minutes).

4. Activer un numéro d'option

Lorsque vous souhaitez qu'une option s'affiche à l'écran, activez le en appuyant sur le bouton OK. L'écran affiche désormais le temps par défaut pour cette option. Vous pouvez maintenant commencer la partie.

Si vous avez choisi une option de réglage manuel, rappelez-vous à la section 9, réglages manuels.

5. Commencer une partie


Quand vous avez sélectionné une option avec un réglage préprogrammé, vérifiez que le balancier soit en haut pour le joueur qui a les blancs. La couleur d'un joueur est indiquée par le symbole ROI. Maintenant démarrez la pendule en appuyant sur le bouton Start./Stop.

Le réglage correct de la couleur du joueur est important afin de bien enregistrer le nombre de coups, particulièrement pour les options incrément tournoi.

6. Mettre la pendule en pause

Pendant la partie en cours, vous pouvez mettre la pendule en pause en appuyant sur le bouton Start/Stop. Relancez la pendule en appuyant sur Start/Stop à nouveau.

7. Signal sonore

La DGT 2010 peut donner des signaux audibles lorsqu'un contrôle de temps s'approche. Il bip 10 secondes avant chaque contrôle et aussi pendant les 5 dernières secondes. La pendule bip pendant toute la dernière seconde avant le contrôle de temps. Le signal sonore est donné seulement quand l'icône "signal sonore activé" est visible à l'écran. Le signal sonore peut être activé ou désactivé en appuyant sur le bouton  quand la pendule est à l'arrêt. Les options 01 à 25 ont le signal sonore désactivé par défaut, les options 26 à 34 ont le signal sonore activé par défaut.

8. Rectification du temps et le nombre de coups

Pendant une partie, vous pouvez changer le temps qui est affiché. Appuyez sur le bouton Start/Stop pendant deux secondes, jusqu'à ce que le chiffre de gauche clignote. Maintenant les temps des deux joueurs peuvent être corrigés, chiffre par chiffre. Pour ajuster un chiffre clignotant, appuyer sur les boutons ou .

Appuyez sur le bouton OK pour passer au prochain chiffre. Après le temps des joueurs, le compteur de coups peut être ajusté : augmenter ou diminuer le nombre de coups en appuyant sur les boutons ou . Quand la valeur est correcte, appuyez sur OK. Maintenant appuyez sur Start/Stop pour relancer la pendule. Il reprend le décompte en fonction des temps corrigés. Voir x détaillant la rectification du temps pour des spécificités de certaines options.

9. Réglages manuels

Chaque méthode de chronométrage a un numéro d'option permettant le réglage manuel de tous les paramètres de cette méthode.

Après avoir sélectionné un option de réglage manuel (ex. option 05 Temps + mort subite), les paramètres de cette méthode doivent être réglés, chiffre par chiffre. Premièrement, le temps principal de réflexion de chaque joueur doit être réglé. Ensuite, un nombre de paramètres suivent, en fonction de l'option choisie. Voir le tableau ci-dessous pour des paramètres de réglages manuels pour toutes les options réglages manuels.

Ajustez le chiffre clignotant avec les boutons ou . Quand le chiffre désiré s'affiche, appuyez sur OK. Ceci a pour effet de faire clignoter le prochain chiffre. Si vous ne souhaitez pas modifier un chiffre, appuyez sur OK.

Quand vous avez terminé d'entrer tous les paramètres, l'écran affichera le symbole pause > || et les temps des deux joueurs. La pendule peut maintenant être démarrée: reportez-vous à Opération, section 5 pour plus d'indications.

Les paramètres qui ont besoin d'être programmé pour les réglages manuels :

Option	Nom	#	Réglage
3	Temps Rapide/ Blitz		Temps des joueurs de gauche et de droite
5	Temps + Mort subite	2	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps mort subite pour les deux joueurs
7	2 x Temps + Mort subite	2 3	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps 2ème période pour les deux joueurs ** Temps mort subite pour les deux joueurs
9	Temps + Temps à répétition	2	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps période répétition pour les deux joueurs
12	Temps + Incrément ("Fischer")	2 2	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps 2ème période pour les deux joueurs 2ème période incrément pour les deux joueurs
14	2 x Temps + Incrément ("Fischer")	2 3 3	Temps 1ère période de gauche et de droite Temps 2ème période pour les deux joueurs * Temps 3ème période pour les deux joueurs 3ème période incrément pour les deux joueurs
18	Incrément ("Fischer")		Temps des joueurs à gauche et à droite Incrément par coup pour le joueur à gauche Incrément par coup pour le joueur à droite
21	Incrément tournoi ("Fischer") (max. 4 périodes)	2 2 3 3 4	Temps 1ère période de gauche et de droite Incrément par coup pour les deux joueurs, toutes périodes Nombre de coups pour la 1ère période * Temps 2ème période pour les deux joueurs * Nombre de coups pour la 2ème période * Temps 3ème période pour les deux joueurs * Nombre de coups pour la 3ème période * Temps 4ème période pour les deux joueurs *
25	Délai ("Bronstein")		Temps des joueurs de gauche et de droite Temps libre pour le joueur à gauche Temps libre pour le joueur à droite
28	Temps + byo-yomi professionnel		Temps 1ère période de gauche et de droite Temps byo-yomi par coup pour les deux joueurs Nombre de périodes byo-yomi
30	Temps + byo-yomi canadien		Temps 1ère période de gauche et de droite Temps byo-yomi canadien
32	Sablier		Temps des joueurs de gauche et de droite
34	Sonnerie		Temps période sonnerie

Format des paramètres :

Le temps des joueurs à gauche et à droite, le temps mort subite, le temps pour une période, le temps byo-yomi canadien, le temps période sonnerie :

H:MM suivi de **.SS**: Unité d'heure, minutes et ensuite secondes
(jusqu'à 9 heures, 59 minutes, 59 secondes)

Incrément :

M.SS minutes et secondes
(jusqu'à 9 minutes, 59 secondes)

Nombre de coups pour une période :

NN 2 chiffres jusqu'à 99 coups

Temps libre pour un joueur :

M.SS Minutes et secondes
(jusqu'à 9 minutes, 59 secondes)

Nombre de périodes Byo-yomi :

N Chiffre unique entre 1 et 9

Si vous voulez utiliser des temps programmes ultérieurement sans les modifier, gardez le bouton OK enfoncé jusqu'à ce que l'écran s'arrête de clignoter.







10. Sauter le réglage manuel ou changement de temps

Quand le réglage manuel ou la rectification de temps est choisie, il est possible de passer la saisie nombre par nombre des valeurs en appuyant sur le bouton Start/Stop quand le premier chiffre clignote.

Les paramètres restent inchangés et la pendule affichera > || quand elle est prête à démarrer.

11. Icônes à l'affichage

En plus des chiffres, l'écran affiche les symboles suivants :

Icônes	Meaning
	Indique que les piles doivent être changées
bonus	Indique que la période incrément est activée
delay	Indique que la période Délai est activé
byo-yom	byo-yomi indique que la période byo-yomi est activé. L'icône indique soit byo-yomi professionnel soit byo-yomi canadien
	Le drapeau provisoire ; indique que ce joueur est le premier à passer à la prochaine période de temps. ; disparaît après 5 minutes.
 (clignotant)	Le drapeau ultime ; indique que le joueur a épuisé son temps.
hrs min	Indique que les temps affichés sont en heures et minutes. Un deux-points sépare les chiffres des heures et des minutes (par exemple 1:45 ou 0:25)
min sec	Indique que les temps sont affichés en minutes et secondes. Un point sépare les chiffres des minutes et des secondes (par exemple 17.55 ou 4.06)
sound on	Indique que le signal sonore est actif et que la pendule bipera que elle approche zéro temps.
	Indique que la pendule est en pause, soit au démarrage, soit en appuyant sur Start/Stop, ou à l'arrêt parce qu'un joueur est arrivé à une limite de temps
	Indique que la pendule est en marche.
	Indique la couleur du joueur.



12. Affichage de temps

Pour des temps de plus que 20 minutes, la DGT 2010 affiche heures et minutes. Les icônes hrs+min sont visibles. Pour des temps de moins de 20 minutes, la pendule affiche minutes et secondes et les icônes min+sec sont visibles. Le temps maximum qui peut être affiché est de 9:59.59. Si un temps dépassait cette limite, il serait tronqué à 9:59.59 sans préavis.

13. Vérifier l'option choisie pendant la partie

Pendant une partie, vous pouvez vérifier l'option choisie sans interrompre le décompte. Pour ça, appuyer sur le bouton OK.

14. Le compteur de coups

La pendule compte le nombre de coups qui ont été effectués. Au début d'une partie, le compteur à la valeur 0. Le compteur de coups est incrémenté quand le joueur ayant les noirs (voir les icônes  / ) sur l'affichage) termine son tour.

15. Vérifier le nombre de coups

Quand la pendule est en marche ou en pause, vous pouvez voir le nombre de coups en appuyant sur le bouton **[+]**. La pendule en marche n'est pas interrompue par cette action.

16. Réglage rapide utilisant la répétition automatique

Pour un fonctionnement rapide, vous pouvez enfoncer les boutons **[+]**, **[=]** ou OK. Après une seconde, ils vont passer en mode répétition.

17. Recharger le temps Byo-yomi canadien

Pendant byo-yomi en options 29 et 30, le temps byo-yomi pour le joueur au trait peut être initialisé en appuyant sur le bouton "-" pendant une seconde.

18. Afficher l'ajustement du contraste

Si nécessaire, le contraste de l'affichage peut être ajusté en 16 degrés. La pendule doit être en pause (affichant > ||). Maintenant tenir appuyer le bouton OK. Le numéro d'option sera affiché. Maintenir le bouton OK appuyé tout en appuyant sur le bouton **[+]** pour foncer l'affichage ou **[=]** pour l'éclaircir. Relâcher le bouton OK quand vous avez terminé. Le réglage du contraste est enregistré tant que les piles ne sont pas enlevées.

19. Détails sur la correction du temps

Si vous effectuez une correction du temps dans une option avec plusieurs périodes de temps, sauf en option 21, la pendule va présumer que la même période est active lorsque la correction a commencé. Donc quand par exemple pendant l'option 10, en période 2 (incrément), le temps est corrigé à 1 heure, la méthode incrément restera active.

Option 21 : Toutefois l'incrément tournoi offre la possibilité d'allouer un nombre de coups pour chaque période. Si le nombre de coups pour chaque période est programmé à un nombre différent de zéro, alors pendant la correction du temps, le nombre de coups peut être changé et la période correcte est calculée à partir de celle-ci.

20. Détails sur le réglage manuel

Les paramètres sont gardés. Si après un réglage manuel, la partie est terminée et le même réglage manuel est à nouveau sélectionné les paramètres sont conservés, sauf si une autre option est sélectionnée entre temps. Voir section 10 pour une façon rapide de commencer une nouvelle partie. Pas de changement de période. Si pendant un réglage de plusieurs périodes, une période intermédiaire est programmée avec zéro temps, cette période est sautée pendant la partie et la prochaine période devient active.

Le réglage manuel 21 : L'incrément tournoi est l'option la plus avancée. Remarquer que quand le nombre de coups pour une période est programmé à zéro, la période se terminera quand le temps du joueur est à zéro. Lorsque pour une période, zéro coups sont programmés, les périodes suivantes sont automatiquement réglées à zéro coups. Le nombre de coups pour ces périodes suivantes ne peut être programmé à une valeur différente de zéro.

21. Entretien et nettoyage

Votre DGT 2010 est un produit durable de bonne qualité. Si vous le traitez avec un peu de soin, elle devrait, sans problème, vous rendre plusieurs années de service. Pour nettoyer la pendule, utilisez exclusivement un chiffon légèrement humidifié. N'utilisez pas de nettoyants abrasifs.

22. Informations techniques

Piles : 2 piles LR6 (AA) (alcaline recommandées;
consommation 2 uA éteinte, 10 uA allumé
(durée de vie environ 10 ans)

Précision: Dans les limites de 1 seconde par heure

Boîtier: Plastique ABS



La DGT 2010 est en conformité avec les réglementations EN 50081-1:1991 et EN50082-1:1999.

РУССКИЙ

Обзор	39
Контроли времени	39
Введение	39
1. Рапид и Блиц (Опции 1, 2 и 3)	39
2. 1 контроль + Гильотин (Опции 4 и 5)	39
3. 2 контроля + Гильотин (Опции 6 и 7)	40
4. Повторяющийся второй контроль (Опции 8 и 9)	40
5. Бонусная система Фишера (Опции 10-21)	40
5a. Контроль времени + добавление времени ("Фишер") (Опции 10-12)	40
5b. 2 контроля + Бонус ("Фишер") (Опции 13-14)	40
5c. Однократное добавление времени ("Фишер") (Опции 15-18)	40
5d. Турнирный контроль Фишера (Опции 19-21)	40
6. Контроль Бронштейна (Опции 20 - 25)	41
7. Контроль времени + профессиональный байоми (Опции 26, 27 и 28)	41
8. Контроль времени + канадский байоми ("Дополнительное время") (Опции 29, 30)	42
9. Песочные часы (Опции 31 и 32)	42
10. Гонг (Опции 33 и 34)	42
Operation	42
1. Батарейки	42
2. Включение таймера	42
3. Выбор контроля времени	42
4. Активация выбранного контроля времени	42
5. Начало игры	43
6. Временная остановка таймера	43
7. Звуковой сигнал	43
8. Изменение показаний часов и счетчика ходов	43
9. Ручная установка	43
10. Отмена ручного редактирования установок или времени	45
11. Символы на дисплее	45
12. Время на дисплее	46
13. Проверка выбранного контроля времени во время игры	46
14. Счетчик ходов	46
15. Проверка количества сделанных ходов	46
16. Быстрая настройка при помощи Автоповтора	47
17. Перезапуск контроля времени Канадский байоми	47
18. Корректировка контраста дисплея	47
19. Пояснения к корректировкам времени	47
20. Пояснение к ручным установкам	47
21. Уход за часами	47
22. Технические данные	47
Список контролей времени	69

Обзор

Часы DGT2010 были разработаны для использования в различных настольных играх, особенно в таких как шахматы, го и шашки.

Основными характеристиками являются:

- 13 различных алгоритмов, включающих в себя все популярные контроли времени
- Ручная установка всех контролей времени
- Предварительно запрограммирован 21 вариант контролей времени для быстрого и удобного выбора
- Счетчик ходов для всех контролей времени
- Корректировка времени и хода во время игры
- Звуковой сигнал (с возможностью отключения) предупреждает об истечении времени
- Функция корректировки контраста на ЖКД (жидкокристаллический дисплей)
- Индикация низкого заряда батареи

Контроли времени

Введение

Время является неотъемлемой частью любого вида спорта, особенно в таких спортивных играх как шахматы, го, шogi и скрэбл. Разница между игроками оценивается не только по уровню продемонстрированной игры, но и по количеству затраченного времени для достижения данного уровня. Чем больше определенный вид спорта оценивается по уровню выступления, тем важнее ограничить игрока во времени на обдумывание хода. Это ограничение должно быть сделано в соответствии с каждой игрой или видом спорта. Часы DGT 2010 предлагают 13 различных методов для того чтобы засечь время партии между двумя игроками. Некоторые методы являются широко известными, тогда как другие – менее знакомыми. Несколько контролей времени используются уже на протяжении длительного времени, а другие являются нововведениями благодаря возможностям современной электроники. Каждая из систем контроля времени привлекательна сама по себе и, несомненно, оказывает влияние на восприятие игры. Традиционный блиц по 5 минут на каждого игрока отличается от систем «Бронштейна» с тремя минутами основного времени или «Фишера» с добавлением трёх секунд при каждом ходе, хотя разница общего времени на обдумывание хода очень незначительна. Мы рекомендуем игрокам поэкспериментировать с различными контролями времени, поддерживаемыми часами DGT 2010. Это может обогатить восприятие любимого вида спорта.

1. Рапид и Блиц (Опции 1, 2 и 3)

Самый простой способ, чтобы засечь время. У обоих игроков есть определенный период времени, за который они должны сделать все ходы.

2. 1 контроль + Гильотина (Опции 4 и 5)

За первый контроль времени нужно сделать predetermined количество ходов. Второй контроль, Гильотин, используется для того чтобы завершить партию. Данный контроль времени схож с «Рапидом и Блицом», отличается только медленным стартом. Однако, время Гильотина добавляется только при условии, что один из игроков израсходовал всё время первого периода.

3. 2 контроля + Гильотин (Опции 6 и 7)

Для еще более спокойного начала партии до «Гильотина» можно играть с двумя контролями. Важно отметить, что второй контроль и «Гильотин» добавляются только при условии, если один из игроков проходит нулевой рубеж времени.

4. Повторяющийся второй контроль (Опции 8 и 9)

Более спокойное окончание игры тоже имеет свои преимущества. Обычные традиционные часы позволяют повторить одночасовой период для завершения ходов в партии.

5. Контроли Фишера (Опции 10-21)

Контроль с добавлением времени (контроль Фишера) – это такой контроль времени, где при каждом ходе игрока к его лимиту добавляется бонус, в виде определенного количества времени. Данный контроль предоставляет игрокам возможность продолжить партию, даже если было израсходовано слишком много времени в начале игры. Игроки могут получить дополнительное время к основному, выполняя ход раньше, чем истекает разрешенное добавочное время. Время партии увеличивается на добавочное время, которое было не использовано. Данный метод подразумевает накопление времени уже с первого хода. При всех контролях с использованием дополнительного времени: в случае, если игрок израсходовал все время, включая добавочное, то часы останавливаются, а часы оппонента блокируются и больше не производят отсчет. Игра окончена!

5а. 1 контроль + Бонус («Фишер») (Опции 10-12)

Сразу как один из игроков достигает нулевого времени в первом контроле, оба игрока переходят в бонусное время и получают второй период. Бонусное время добавляется при выполнении каждого хода.

5б. 2 контроля + Бонус («Фишер») (Опции 13-14)

Сразу как один из игроков достигает нулевого времени во втором контроле, оба игрока переходят в бонусное время и получают второй период. Бонусное время добавляется при выполнении каждого хода.

5с. Бонус («Фишер») единичный период (Опции 15-18)

Единичный период, метод Фишера. Отсчет времени начинается с уже добавленным дополнительным временем к первому ходу.

5д. Турнирный контроль с бонусом (Опции 19-21)

Турнирный контроль с бонусом является самым сложным в отношении организации времени на обдумывание хода. Он содержит до 4 периодов основного времени, и на протяжении всей игры, бонусное время добавляется к каждому ходу. Добавление времени следующего периода происходит тогда, когда игрок проходит через нулевой рубеж времени или завершает определенное количество ходов. В предустановленных опциях 19 и 20, с двумя периодами каждая, второй период начинается, когда один игрок израсходовал все время первого периода и достигнул нуля. В этот момент оба игрока получают основное время второго периода одновременно. Опция 21 (Турнирный контроль с бонусом в 4 периода) разрешает запрограммировать 4 периода с различным основным временем,

но с одинаковым бонусным временем за каждый сделанный ход. Количество ходов может быть запрограммировано для первых трех периодов. Если установленное количество ходов не равно нулю, то следующий период добавляется тогда, когда игрок выполняет запрограммированное количество ходов для этого периода. Если запрограммированное количество ходов равно значению 0, то переход в следующий период происходит сразу, когда игрок достигает нулевого времени. Игроку, достигнувшему нулевого времени, но не выполнившему запрограммированное (ненулевое значение) количество ходов, показывается мигающий флажок, а DGT 2010 останавливает отсчет, указывая, что игра окончена. Этот игрок проиграл! Для правильной работы счетчика ходов для турнирного контроля времени с бонусом игроки обязаны надлежащим образом останавливать часы после каждого совершенного хода, для того чтобы таймер смог правильно отслеживать количество уже сыгранных ходов. Перед началом игры обязательно проверьте правильность положения рычага часов и иконку, указывающую на цвет фигур игрока.

6. Контроль Бронштейна (Опции 22 - 25)

Одно из первых предложений касательно ограниченного времени на обдумывание хода пришло от Давида Бронштейна. Его метод применяется с первого хода. Основное время на обдумывание хода сокращается с некоторой отсрочкой. До того как время начинает сокращаться, у игрока есть фиксированное время, чтобы совершить ход. В данном случае невозможно накопление времени за счет быстрой игры. Отсрочка изначально добавляется к основному времени. Часы всегда показывают общее оставшееся время, что является основным временем и отсроченное время за каждый ход (или на идущих часах, остаток от основного времени плюс остаток отсрочки)

7. Контроль времени + профессиональный байоми (Опции 26, 27 и 28)

По своей сущности Го разрешает игрокам использовать дополнительное время для того, чтобы завершить игру. Традиционно для этого используется метод байоми. Байоми предоставляет определенное количество дополнительного времени для каждого последующего хода игроку, который использовал весь свой лимит времени на совершение ходов. Обычно в Го основное время на обдумывание составляет от полутора до двух часов, также вместе с байоми от 20 до 30 секунд. После того как основное время было использовано, часы автоматически переключаются на байоми. Каждый раз, когда совершается ход, часы переключаются обратно. На дисплее появляется флажок, если игрок довел время байоми до нуля, не совершив хода. Для матчей высшего уровня основное время на обдумывание может составлять 9 часов, после которого следуют 5 периодов байоми продолжительностью в 1 минуту каждый. В конце 9-ти часового периода таймер переключается на время в 5 минут. Если игрок выполнил ход до того, как наступила 4-я минута, то таймер возвращается опять к 5 минутам. Если игрок совершил ход после 4-той минуты, то таймер возвращается уже к 4-м минутам. Таким образом, часы возвращаются к времени, равному периоду текущего байоми. Обратите внимание, что иконка "buo-yomi" появляется на дисплее экрана сразу, как один из игроков переходит на время байоми. Иконка с флажком в данном случае отсутствует, но она появляется, когда игрок достигает нуля. Игра может продолжаться, флажок исчезает при выполнении хода другого игрока.

8. Time + Canadian byo-yomi ("Overtime") (options 29, 30)

Канадский байоми является упрощенной версией профессионального байоми. Вместо того чтобы использовать добавочное время к каждому ходу, этот метод распределяет дополнительное время, разрешая выполнить большее количество ходов (от 5 до 25). Когда первый контроль времени истекает, начинается время байоми, при этом высвечивается иконка байоми на экране таймера. Когда установленное количество ходов сделано, часы могут быть перезагружены с байоми, для этого нужно нажать кнопку «-» в течение 1 секунды.

9. Песочные часы (Опции 31 и 32)

Время на обдумывание у игрока постепенно уменьшается, в то время как у соперника - увеличивается. Этот способ игры является зрелищной альтернативой традиционному блицу. Часы останавливаются, когда у игрока истекает время, таким образом, он проигрывает игру.

10. Gong (Options 33 and 34)

До изобретения шахматных часов с двумя таймерами, на турнирах нередко использовался гонг. Гонг использовался для обозначения фиксированного времени на каждый ход. Опция 33 поочередно предоставляет 10 секунд времени на выполнение хода для каждого игрока.

Работа часов



1. Батарейки

Для часов DGT 2010 требуются 2 пальчиковые батарейки AA. Мы рекомендуем щелочные (алкалиновые) батарейки, с которыми часы могут работать, теоретически, до 10 лет. В случае если Вы не используете часы в течение длительного времени, рекомендуется вынуть батарейки, чтобы избежать вероятности нанесения вреда часам из-за протечки батареек. Необходимо заменить батарейки, если на дисплее таймера появился символ***. При первом появлении подобного сообщения заряда батареек хватит еще на текущую партию. При неисправной работе часов переустановите батарейки.

2. Включение часов

Кнопка Включения/Выключения находится на задней панели часов.

3. Выбор контроля времени

При включении таймера на дисплее появляется номер контроля времени, который был выбран в предшествующий раз. Для выбора одной из 34 опций нажимайте на кнопки  или . После номера 34, на дисплее опять появится 01. Для того, чтобы найти необходимый номер контроля времени, смотрите список контролей на задней панели таймера (Например, опция 02 соответствует Рапид: 25 минут).

4. Активация контроля времени

Когда нужный номер контроля появится на дисплее, активируйте его, нажав кнопку ОК. На экране появится время установленное по умолчанию для выбранного контроля времени. Теперь Вы можете начинать игру. Если Вы выбрали опцию ручной установки, то смотрите Раздел 9, Ручные установки.


5. Начало партии

Когда Вы выбрали контроль времени с предварительно запрограммированными настройками, проверьте, чтобы рычаг часов был поднят вверх для играющего белыми фигурами. Символ Короля обозначает цвет фигур игрока. Теперь начинайте игру, нажав кнопку Start/Stop. Правильная установка цвета фигур на таймере важна для регистрации номера хода, особенно при Турнирном контроле Фишера.



6. Временная остановка таймера

Во время игры можно временно остановить таймер, нажав на кнопку Start/stop. Повторное нажатие Start/stop вновь запустит таймер.



7. Звуковой сигнал

При истечении времени таймер DGT 2010 подает звуковой сигнал. Часы пищат, когда остаются последние 10 секунд контроля времени, а также все последние 5 секунд. На последней секунде контроля подается продолжительный повторный сигнал. Таймер подает звуковой сигнал только при условии, что иконка «sound on» видима на экране. Включение и отключение звука производится нажатием кнопки  при остановленных часах. Для контролей времени под номерами 01 по 25 звуковой сигнал отключен по умолчанию, для контролей под номерами 26 по 34 звуковой сигнал по умолчанию включен.

8. Изменение времени и счетчика ходов

Во время игры Вы можете подкорректировать время, отображенное на дисплее. Для этого удерживайте кнопку Start/Stop в течение двух секунд до момента, пока левее расположенное число на дисплее замигает. Теперь можно изменить все цифры времени для обоих игроков. Для того чтобы изменить мигающую цифру, нажмите кнопку  или , нажмите ОК чтобы перейти к следующей цифре. После того как время было исправлено, счетчик ходов также может быть откорректирован: увеличение или уменьшение производится нажатием кнопок  или , когда нужное количество выбрано, нажмите кнопку ОК. затем нажмите Start/stop для того, чтобы перезапустить таймер. На основе внесенных исправлений таймер возобновляет отсчет времени. Смотрите пояснение к корректировке времени некоторых контролей.

9. Ручные установки

К каждому контролю времени присвоен определенный номер, который позволяет вручную изменить все параметры контроля. После выбора номера контроля для ручной настройки (например, опция 05 «1 контроль + Гильотин») параметры для него должны быть установлены по каждой цифре. В первую очередь должно быть установлено основное время для обоих игроков. После - количество контролей, в зависимости от выбранной опции. Смотрите таблицу ниже для всех ручных установок. Мигающие цифры изменяются кнопкой  или . При появлении необходимой цифры, нажмите ОК. После этого начнет мигать следующая цифра. Если Вы не желаете изменять число, то просто нажмите ОК. Когда Вы закончите вводить все параметры, на экране появится символ Паузы > || и время для обоих игроков. Теперь часы могут быть запущены, для дополнительных инструкций см. пункт 5 в Разделе «Функции часов».

Параметры, которые должны быть запрограммированы для опций ручных настроек:

Опция	Название	Установка	Монитор	Установка
3	Рapid/Блиц			Время для обоих игроков
5	контроль + Гильотина		2	Первый контроль для обоих игроков Период времени Гильотина для обоих игроков
7	контроля + Гильотина		2 3	Первый контроль для обоих игроков Второй контроль для обоих игроков* * Период времени Гильотина для обоих игроков
9	Повторяющийся второй контроль		2	Первый контроль для обоих игроков Повторный контроль для обоих игроков
12	1 контроль + бонус («Фишер»)		2 2	контроль + бонус («Фишер») Первый контроль для обоих игроков Второй контроль для обоих игроков Добавление времени после каждого хода для обоих игроков
14	2 контроля + бонус («Фишер»)		2 3 3	Первый контроль для обоих игроков. Второй контроль для обоих игроков* Третий контроль для обоих игроков Добавление времени после каждого хода при третьем контроле
18	«Фишер»			Время для игрока, сидящего слева и сидящего справа. Дополнительное время при каждом ходе для игрока сидящего слева Дополнительное время при каждом ходе для игрока сидящего справа
21	Турнирный контроль «Фишера» (макс. 4 периода)		2 2 3 3 4	Первый контроль для обоих игроков Дополнительное время после каждого хода для обоих игроков Число ходов в первом периоде* Второй контроль времени для обоих игроков* Число ходов во втором контроле Третий контроль времени для обоих игроков* Число ходов в третьем периоде* Четвертый контроль времени для обоих игроков*
25	Контроль «Бронштейна»			Время для обоих игроков Свободное время для игрока слева Свободное время для игрока справа
28	1 контроль + профессиональный байоми			Время для обоих игроков Время байоми за ход для обоих игроков Число контролей байоми
30	1 контроль + канадский байоми			Первый контроль для обоих игроков Контроль канадский байоми
32	Песочные часы			Время для обоих игроков
34	Гонг			Контроль времени гонг

Формат параметров:

Время для игроков по левую и правую руку, время Гильотины, время периода, повторяющийся период времени, канадский байоми, период времени гонг:

H:MM за ними следуют **.SS**: Часы, минуты и потом секунды
(до 9 часов, 59 минут, 59 секунд)

Дополнительное время (бонус) :

M.SS минуты и секунды
(до 9 минут, 59 секунд)

Число ходов за период:

NN Двухзначное число до 99 ходов

Свободное время для игрока:

M.SS минуты и секунды
(до 9 минут, 59 секунд)

Количество периодов Байоми:

N Однозначное число от 1 до 9







Если Вы хотите использовать прежде запрограммированные контроли времени, не изменяя их параметры, то удерживайте кнопку ОК, пока дисплей не перестанет мигать.

10. Отмена ручных настроек или изменений контролей времени

Когда ручные параметры или контроль времени выбраны, и пока мигает первая цифра, можно сбросить введенные значения к каждой цифре, нажимая кнопку Start/Stop. Параметры останутся неизменными и часы будут показывать > || , а также будут готовы для отсчета времени.

11. Символы на экране дисплея

Помимо цифр, дисплей таймера показывает следующие символы:

СИМВОЛЫ	
	Указывает, что идет бонусное время
bonus	Указывает, что идет отсрочка времени
delay	Указывает, что идет отсрочка времени
buo-yom	Указывает, что используется контроль времени байоми. Это может быть профессиональный байоми или канадский байоми.
	Временный флажок; указывает, что данный игрок первый перешел к следующему контролю времени. Исчезает после 5 минут
 (мигающий)	Завершающий флажок; указывает на игрока, у которого истекает время.
hrs min	Указывает на то, что время отображено на дисплее в часах и минутах. Двоеточие разделяет цифры указывающие часы и минуты (Например, 1:45 или 0:25).
min sec	Указывает на то, что время отображено на дисплее в минутах и секундах. Точка разделяет цифры, указывающие минуты и секунды (Например, 17.55 от 4.06).
sound on	Указывает, что звуковой сигнал включен, поэтому и часы будут пикать, приближаясь к времени равному нулю.
	Указывает, что часы стоят на паузе, а также готовы для первого старта, или остановлены нажатием на Start/Stop, или остановлены по причине того, что игрок исчерпывает время.
	Указывает, что часы находятся в действии.
	Указывает цвет фигур игрока.



12. Показ времени

Для контролей более 20 минут DGT 2010 показывает часы и минуты. Иконка hrs+min видна на дисплее. Для контролей меньше 20 минут, часы отображают минуты и секунды, поэтому иконка min+sec видна на дисплее. Максимум отображаемого времени это 9:59.59. Если время превышает данное значение, то оно обрезается до 9:59.59 без предупреждения.


13. Проверка контроля времени во время игры

Во время игры, нажав на кнопку ОК, Вы можете проверить выбранный контроль времени, не прерывая отсчета.



14. Счетчик ходов

Часы отслеживают количество сделанных ходов. Когда начинается новая игра, значение счетчика хода равно 0. Значение счетчика возрастает, когда играющий черными фигурами (см. иконки   на экране) завершает свой ход.

15. Проверка номера хода

46 Вы можете проверить номер хода, когда часы стоят на паузе, а также при совершении обратного отсчета, нажав кнопку . Это действие не прерывает ход часов.



16. Быстрая настройка, используя Автоповтор

Для быстрой операции, Вы можете удерживать кнопку ,  или ОК. Через секунду, они повторятся.

17. Перезапуск Канадского байоми

При выборе опций 29 и 30, контроль времени канадский байоми может быть перезапущен для игрока, делающего ход, нажав на кнопку “_” в течение 1 секунды.

18. Корректировка контраста дисплея

При необходимости контраст дисплея может быть изменен одним из 16 оттенков. Для этого часы должны находиться в состоянии паузы (показывать > ||). Теперь нажмите и удерживайте кнопку ОК. Номер опции будет показан. Удерживайте кнопку ОК и повторно нажимайте на кнопку  чтобы сделать дисплей темнее или кнопку  чтобы сделать дисплей светлее. Выбрав подходящий контраст, нажмите кнопку ОК. Контраст будет настроен до той поры, пока не будут сменены батарейки.

19. Пояснение к корректировке времени

При изменении опции с несколькими периодами, кроме 21-вой опции, таймер запускает тот же контроль, как и во время корректировки, т.е. например при 10 опции, во втором периоде (бонус), время исправлено на 1 час, то бонусная система будет все еще в действии.

20. Пояснения к ручным установкам

Сохранение параметров. Если контроль времени был установлен вручную, игра закончилась, и был выбран опять такой же вручную установленный контроль, без переключения на другой контроль, тогда параметры первой настройки автоматически сохраняются. См. пункт 10 для быстрого начала новой игры. Период не изменен. Если контроль времени является многопериодным, а запрограммированное время промежуточного периода равно нулю, то такой период пропускается во время игры, и вместо него активируется следующий период. Руководство установки опции 21: Бонус турнир является самым сложным контролем времени. Обратите внимание, что если запрограммированное число ходов за период равняется нулю, то период закончится сразу после того, как игрок пройдет через нулевой рубеж. Если для периода запрограммировано 0 ходов, то завершающим периодам будут автоматически присвоено нулевое количество ходов. К таким завершающим периодам не может быть присвоено количество ходов равное не нулевому значению.

21. Уход за часами

Ваш DGT 2010 является надежным, хорошо изготовленным продуктом. Если Вы надлежащим образом обращаетесь с изделием, то оно принесет Вам долгие годы безотказной работы. Протирать слегка смоченной тряпкой. Не использовать абразивных чистящих средств.

22. Технические данные

Батарейки:	Две AA (рекомендуются щелочные; потребление 2 uA в отключенном состоянии, 10 uA во включенном состоянии (продолжительность работы батареек примерно 10 лет)
Точность:	В пределах 1 секунды за час
Корпус:	ABS пластик



DGT2010 в соответствии с положением EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991

ESPAÑOL

Descripción general	49
Métodos de programación	49
Introducción	49
1. Tiempo Rápidas y Blitz (Opciones 1, 2 y 3)	49
2. 1 Periodo + Guillotina (Opciones 4 y 5)	49
3. 2 x Periodos + Guillotina (Opciones 6 y 7)	50
4. 1 Periodo + Tiempo repetido (Opciones 8 y 9)	50
5. Opciones de Incremento ("Fischer") (Opciones 10-21)	50
5a. 1 Periodo + Incremento ("Fischer") (Opciones 10-12)	50
5b. 2 x Periodo + Incremento ("Fischer") (Opciones 13-14)	50
5c. Periodo único con Incremento ("Fischer") (Opciones 15-18)	50
5d. Torneo con Incremento (Opciones 19-21)	50
6. Demora ("Bronstein") (Opciones 20 a 25)	51
7. 1 Periodo + byo-yomi profesional (Opciones 26, 27 y 28)	51
8. 1 Periodo + byo-yomi canadiense ("Overtime") (opciones 29, 30)	52
9. Reloj de arena (Opciones 31 y 32)	52
10. Gong (Opciones 33 y 34)	52
Operation	52
1. Pilas	52
2. Puesta en marcha del reloj	52
3. Elección de la opción numérica	52
4. Activar la opción numérica	52
5. Comenzar una partida	52
6. Interrumpir temporalmente el reloj	53
7. Sonidos	53
8. Ajuste de tiempo y contador de jugadas	53
9. Configuración manual	53
10. Saltar configuración manual o corrección de tiempo	55
11. Símbolos en la pantalla	56
12. Tiempos en la pantalla	56
13. Verificar la opción numérica durante una partida	56
14. El contador de jugadas	56
15. Verificar el número de jugada	56
16. Configuración rápida con auto repetir	57
17. Recargar tiempo Byo-yomi canadiense	57
18. Mostrar ajuste de contraste	57
19. Más detalles de corrección de tiempos	57
20. Detalles de configuración manual	57
21. Cuidado y limpieza	57
22. Información técnica	57
Lista de opciones	69

Descripción general

Este Reloj Digital DGT2010 se ha diseñado para varios juegos de mesa de dos personas, especialmente Ajedrez, Go y Damas.

Las características principales son:

- 13 algoritmos diferentes cubriendo todos los controles de tiempo más populares
- Programación manual de todos estos métodos
- 21 opciones preprogramadas para uso fácil y rápido
- Contador de jugadas para todas las opciones
- Opción de corregir el contador de tiempo y jugadas durante una partida
- Aviso sonoro opcional para el apuro de tiempo
- Opción de corrección de contraste LCD
- Indicación de batería baja

Métodos de programación

Introducción

El tiempo forma parte de todos los deportes, aún más en deportes como el ajedrez, el go, las damas, el shogi y el scrabble®.

La diferencia entre los jugadores está determinada no sólo por el nivel de juego potencial del jugador individual sino también por el tiempo que el jugador necesita usar para llegar a este nivel. Cuanto más se considera un deporte una medida de capacidad, más importante es limitar el tiempo que necesita un jugador para hacer una jugada. Esto debe hacerse de una manera que se ajusta al máximo al carácter del juego y el tipo de deporte que se está practicando. El DGT 2010 ofrece 13 métodos diferentes para controlar el tiempo de una partida entre dos jugadores. Mientras que varios de los métodos son conocidos, otros pueden resultar menos familiares. Varios de estos métodos llevan en uso mucho tiempo, mientras que los otros son el resultado de las posibilidades ofrecidas por la tecnología moderna. Cada método tiene su propio encanto e influye en la manera de disfrutar del deporte. La tradicional partida de "rápidas" de 5 minutos por persona es diferente del control de tiempo de 3 minutos con "Demora" (Delay) o "Incremento" en que en cada jugada se añade 3 segundos más de tiempo, aunque al final la cantidad de tiempo total no es muy distinto. Recomendamos que experimenten con los diferentes métodos que ofrece el DGT 2010, ya que sin duda enriquecerá su deporte favorito.

1. Rápidas y Blitz (Opciones 1, 2 y 3)

La manera más fácil de asignar tiempo. Ambos jugadores tienen solamente un período de tiempo para hacer todas las jugadas.

2. 1 Período + Guillotina (Opciones 4 y 5)

El primer período se utiliza para efectuar un número de jugadas predefinidas de antemano. El segundo período, denominada Guillotina, se emplea para finalizar la partida. 1 Período + Guillotina es similar a "Rápidas y Blitz" pero con un comienzo más lento. Observen que el tiempo de Guillotina se añade cuando un jugador ha gastado todo el tiempo del primer período.

3. 2 x Período + Guillotina (Opciones 6 y 7)

Para un comienzo de partida aún más tranquilo se pueden jugar dos períodos antes de la Guillotina. Observen que el tiempo del segundo período y la guillotina se añade cuando un jugador se queda con tiempo cero.

4. Segundo Periodo repetitivo (Opciones 8 y 9)

También tiene sus ventajas un final tranquilo de una partida. El sencillo reloj tradicional ofrece a los jugadores periodos repetitivos de una hora para completar una cantidad determinada de jugadas.

5. Opciones con Incremento ("Bonus Fischer") (Opciones 10-21)

El método con incremento (o "Fischer") es un método de tiempo en que se añade una cantidad de tiempo por cada jugada. Este método siempre permite a los jugadores continuar una partida, incluso en el caso de que se haya gastado mucho tiempo en las primeras jugadas. Es posible conseguir más tiempo que el inicial al completar una jugada en un tiempo inferior al incremento establecido por cada movimiento. El tiempo total se incrementa con el tiempo de incremento que no se ha utilizado. Observen que el tiempo de incremento ya se ha asignado para la primera jugada. En todas las opciones de incremento: si un jugador ha utilizado el tiempo de reflexión del último periodo, y ya no se añade más tiempo, el reloj se detiene, y también se bloquea el reloj del oponente, y no puede seguir con la cuenta. ¡Fin de la partida!

5a. 1 Periodo + Incremento ("Fischer") (Opciones 10-12)

Cuando el primer jugador llega a tiempo cero en el primer periodo de tiempo, ambos jugadores entran en el periodo de incremento, y reciben el tiempo del segundo periodo. El tiempo de incremento se añade al finalizar cada jugada.

5b. 2 Periodos + Incremento ("Fischer") (Opciones 13-14)

Cuando el primer jugador llega a tiempo cero en el segundo periodo de tiempo, ambos jugadores entran en el periodo de incremento, y reciben el tiempo del segundo periodo. El tiempo de incremento se añade al finalizar cada jugada.

5c. Incremento ("Fischer") periodo único (Opciones 15-18)

Método Fischer de periodo único. El reloj comienza con el tiempo de incremento para la primera jugada ya añadida.

5d. Incremento de Torneo (Opciones 19-21)

El método Incremento Torneo es el más complejo en la forma en que se regula el tiempo de reflexión. Tiene hasta 4 periodos de tiempo principal, y el tiempo de incremento se añade en cada jugada durante todos ellos. Se añade el tiempo principal del siguiente periodo en el momento en que o bien un jugador sobrepasa el tiempo cero o bien cuando un jugador sobrepasa un número programado de jugadas. En las opciones preprogramadas 19 y 20, ambos con dos periodos, el segundo periodo comienza cuando un jugador ha utilizado todo su tiempo del primer periodo y sobrepasa el cero. Ambos jugadores reciben el tiempo básico del segundo periodo que se añade en ese momento.

La opción 21 (Incremento torneo 4 periodos) permite la programación de 4 periodos, con un tiempo básico diferente, todos ellos con el mismo tiempo de incremento por jugada. Para los periodos 1 a 3, se puede programar un número de jugadas. Si el número de jugadas no coincide con el cero, el siguiente periodo de tiempo se añade cuando un jugador finaliza el número de jugadas programadas para ese periodo. Si se programa el número de jugadas como valor 0 (cero), el paso al siguiente periodo tiene lugar cuando un jugador sobrepasa tiempo cero.

Si un jugador no finaliza el número de jugadas programadas (no-cero) para un periodo, en el momento de sobrepasar el tiempo cero, se muestra la bandera intermitente y el DGT 2010 deja de contar tiempo para los dos jugadores, indicando que la partida ha terminado. ¡Ese jugador ha perdido la partida!

Para el correcto funcionamiento de la opción del Incremento Torneo basado en el contador de jugadas, los jugadores deben apretar el reloj correctamente tras cada jugada finalizada, con el fin de que el reloj lleve la cuenta del número de jugadas efectuadas.

Es conveniente asegurar siempre que la palanca está en la posición correcta y que los iconos de color de los jugadores están correctos antes de comenzar la partida.

6. Demora "Delay" ("Bronstein") (Opciones 22 a 25)

La propuesta más antigua del mundo del ajedrez para solucionar el problema del tiempo limitado salió del GM David Bronstein. Su método se aplica desde la primera jugada. El tiempo de reflexión principal se reduce mediante la demora ("Delay"). Antes de que disminuya el tiempo de reflexión principal el jugador tiene una cantidad de tiempo fija para completar una jugada. No es posible incrementar el tiempo de reflexión jugando más rápidamente, como en los métodos de incremento. El tiempo de demora se añade inicialmente al tiempo básico. El reloj siempre muestra el tiempo total disponible, es decir el tiempo principal sumado al tiempo de demora por jugada (o, mientras el reloj esté en funcionamiento, lo que queda del tiempo principal sumado al restante del tiempo de demora, si es que queda algo)

7. 1 Periodo + byo-yomi profesional (Opciones 26, 27 y 28)

Debido a la propia naturaleza del juego de Go es muy natural conceder a los jugadores tiempo adicional para completar una partida. Con este fin, se ha utilizado tradicionalmente el método byo-yomi. Byo-yomi le da al jugador que ha utilizado todo su tiempo de reflexión una cantidad de tiempo fija para cada jugada subsiguiente. En partidas normales de Go se concede un tiempo de reflexión principal de 1 1/2 a 2 horas, combinado normalmente con un byo-yomi de 20 a 30 segundos. Al terminar el tiempo de reflexión principal, el reloj se coloca en modo de tiempo byo-yomi. Cada vez que el jugador completa una jugada el reloj vuelve a su posición de origen. Si el jugador no ha completado la jugada antes de que el reloj llegue a 0 aparece una bandera en la pantalla.

Para encuentros de primer nivel el tiempo principal de reflexión puede ser de 9 horas seguido de 5 periodos de byo-yomi de 1 minuto. Al final del periodo de 9 horas el reloj se coloca en 5 minutos. Si el jugador completa su jugada antes de que se llegue a 4 minutos, el reloj vuelve a los 5 minutos. Si por el contrario completa la jugada después de haber excedido el periodo de 4 minutos, entonces el reloj se coloca en 4 minutos. De esta forma, el reloj después de completar una jugada retrocede cada vez al periodo completo de byo-yomi anterior. Observen que el icono "byo-yomi" se muestra en la pantalla en tanto el jugador entra en la fase de byo-yomi. Aún no se muestra la señal de bandera, ya que esto ocurre cuando el jugador llega a cero durante el byo-yomi. La partida puede continuar, y la bandera desaparece cuando comienza el siguiente turno del jugador.

8. 1 Período + byo-yomi canadiense ("Overtime") (Opciones 29, 30)

El byo-yomi canadiense ofrece una versión simplificada del byo-yomi profesional. Destina tiempo adicional para completar un número mayor de jugadas (5 a 25) en lugar de tiempo adicional por jugada. Después de completar el primer período, se muestra el tiempo byo-yomi, y el icono byo-yomi aparece en la pantalla. Cuando se hayan completado el número de jugadas acordadas, se puede recargar el reloj de los jugador con el tiempo byo-yomi pulsando el botón " " durante 1 segundo.

9. Reloj de arena (Opciones 31 y 32)

El tiempo de reflexión de un jugador disminuye mientras que a la vez se incrementa el tiempo del oponente. Esta forma de juego es una alternativa emocionante a la tradicional partida rápida. El reloj se detiene cuando un jugador llega a cero, perdiendo por tanto la partida.

10. Gong (Opciones 33 y 34)

Antes de la introducción de los relojes de ajedrez, los torneos se controlaban frecuentemente con un gong. El gong se utilizaba para marcar un tiempo fijo para cada jugada. La opción 33 ofrece un tiempo fijo de 10 segundos por turnos primero para el jugador de la izquierda seguido de la misma cantidad de tiempo para el jugador de la derecha, y así sucesivamente.

Parte técnica

1. Pilas

El DGT 2010 requiere 2 pilas del tipo AA (penlight). Recomendamos el uso de pilas alcalinas desechables de bajo consumo. Con ellas, el DGT 2010 puede funcionar en teoría durante 10 años. Si no planeas utilizar tu reloj durante mucho tiempo, recomendamos quitar las pilas para evitar daños por filtración. Si aparece el símbolo de pilas bajas en la pantalla ***, las pilas debe ser cambiadas. Cuando este mensaje aparece por primera vez las pilas aún contienen suficiente energía para permitir la finalización de la partida en curso. En caso de mal funcionamiento, en primer lugar retire y vuelva a reinsertar las pilas.

2. Puesta en marcha del reloj

El reloj se enciende y se apaga con el botón On/Off en la cara inferior.

3. Elección de la opción numérica

Al poner en marcha el reloj, la pantalla muestra el número de opción con el que ha jugado la última vez. Pulse el botón **←** o **→** para navegar por las 34 opciones. Tras el número 34, la pantalla regresa al 01. Puede consultar la lista de números de opción en la parte inferior del reloj para encontrar la opción preferida (por ejemplo, la opción 02 corresponde a un período de rápidas: 25 minutos).

4. Activar la opción numérica

Cuando aparece en pantalla la opción numérica deseada, puede activarla mediante la pulsación del botón OK. La pantalla muestra entonces el tiempo inicial por defecto para esta opción. Ya puede empezar la partida. Si ha seleccionado una opción de ajuste manual, consulte el apartado 9, Ajuste Manual.

5. Comenzar una partida

52 Cuando haya seleccionado una opción con ajuste preprogramada, asegure que la palanca está levantada del lado del jugador de las piezas


blancas. El color del jugador viene indicado con el símbolo de REY. Ahora puede iniciar el tiempo pulsando el botón Start/Stop. El ajuste correcto de los colores de los jugadores es importante para llevar un control correcto del número de jugadas efectuadas, especialmente para las opciones de Incremento de Torneos.

6. Interrumpir temporalmente el reloj





Durante el transcurso de una partida, puede parar temporalmente el reloj pulsando el botón Start/stop. El tiempo empezará de nuevo pulsando otra vez el mismo botón.

7. Sonidos

El DGT 2010 puede emitir sonidos audibles cuando un control de tiempo está cerca. Puede emitir pitidos 10 segundos antes de cada control de tiempo y también cuando quedan 5 segundos. Asimismo, emite un último pitido sonoro en el último segundo antes del control de tiempo.



Para escuchar el sonido debe estar visible en la pantalla el icono de "sonido activado". La función de sonido puede activarse pulsando el botón  con el reloj detenido. Las opciones 01 a 25 tienen el sonido apagado por defecto, mientras que las opciones 26 a 34 tienen el sonido encendido por defecto.

8. Ajustes de tiempo y contador de jugadas

Durante una partida puede cambiar el tiempo mostrado en la pantalla. Para ello mantenga pulsado el botón start/stop durante dos segundos, hasta que comienza a parpadear en la pantalla la cifra situada más a la izquierda. Ahora puede corregir los tiempos de ambos jugadores, cifra a cifra. Para cambiar la cifra intermitente, pulse el botón  o . Pulse el botón OK para pasar a la siguiente cifra. Después de ajustar el tiempo, también se puede incrementar o disminuir el contador de jugadas pulsando el botón  o . Pulse OK cuando el valor es el correcto. Ahora pulse Start/stop para que el reloj continúe. Resume la cuenta atrás basada en los tiempos corregidos. Para más aspectos específicos de algunas de las opciones, ver el apartado 19.

9. Configuración manual

Cada método de tiempo tiene una opción numérica que permite el ajuste manual de todos los parámetros. Después de seleccionar una opción numérica de configuración manual (por ejemplo opción 05 para 1 Período + Guillotina) se deben configurar los parámetros para este método, cifra a cifra. En primer lugar se deben configurar los tiempos principales para ambos jugadores. Luego, y en función de la opción seleccionada, seguirá un número adicional de parámetros. Ver más abajo la tabla de ajuste de parámetros manuales para todas las opciones de ajuste manual.

Puede cambiar el dígito intermitente con el botón  o . Pulse OK cuando tenga el dígito deseado, y seguidamente comenzará a parpadear el siguiente dígito. Si no quieres modificar un dígito, simplemente pulse OK.

Cuando hayas terminado de introducir todos los parámetros, la pantalla mostrará el símbolo "Pausa" > || y los tiempos de reloj de ambos jugadores. Ahora puede iniciar el reloj: consultar el apartado 5 para más instrucciones.

Parámetros que deben ser programados para las opciones de ajuste manual:

Opción	Nombre	Pantalla	Configuración
3	Periodo Rápidas /Blitz		Tiempo de ambos jugadores
5	1 Periodo + Guillotina	2	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo Guillotina de ambos jugadores
7	2 x Periodo + Guillotina	2 3	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores ** Tiempo Guillotina de ambos jugadores
9	1 Periodo + Repetición	2	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Repetir tiempo del periodo para ambos jugadores
12	1 Periodo + Incremento ("Fischer")	2 2	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores Tiempo de incremento del segundo periodo para ambos jugadores
14	2 x Periodo + Incremento ("Fischer")	2 3 3	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores * Tiempo del tercer periodo de ambos jugadores Tiempo de incremento del tercer periodo para ambos jugadores
18	Incremento ("Fischer")		Tiempo de ambos jugadores Tiempo de incremento por jugada para el jugador de la izquierda Tiempo de incremento por jugada para el jugador de la derecha
21	Incremento Torneo ("Fischer") (máx. 4 periodos)	2 2 3 3 4	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo de incremento por jugada para ambos jugadores, para todos los periodos Número de jugadas del primer periodo* Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores * Número de jugadas del segundo periodo * Tiempo del tercer periodo de ambos jugadores * Número de jugadas del tercer periodo * Tiempo del cuarto periodo de ambos jugadores *
25	Demora ("Bronstein")		Tiempo de ambos jugadores Tiempo libre para el jugador de la izquierda Tiempo libre para el jugador de la derecha
28	1 Periodo + byo-yomi profesional		Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo Byo-yomi para ambos jugadores Número de periodos byo-yomi
30	1 Periodo + byo-yomi		Periodo + byo-yomi canadiense Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del byo-yomi canadiense
32	Reloj de arena		Tiempo de ambos jugadores
34	Gong		Tiempo del periodo de Gong

Formato de los parámetros:

Tiempo para ambos jugadores, tiempo de Guillotina, tiempo del periodo, tiempo del periodo repetitivo, tiempo del Byo-yomi canadiense, tiempo del periodo de Gong:

H:MM seguido de **.SS**: Unidades de hora, minutos y luego segundos
(hasta 9 horas, 59 minutos, 59 segundos)

Tiempo de incremento:

M.SS minutos y segundos
(hasta 9 minutos, 59 segundos)

Número de jugadas para un periodo:

NN 2 dígitos numéricos hasta 99 jugadas

Tiempo libre para un jugador:

M.SS Minutos y segundos
(hasta 9 minutos, 59 segundos)

Número de periodos Byo-yomi:

N Único dígito numérico de 1 a 9







Si quiere utilizar tiempos programados anteriormente sin cambiarlos, mantenga pulsado el botón de OK hasta que la pantalla deje de parpadear.

10. Saltar configuración manual o corrección de tiempo

Cuando se elige configuración manual o corrección de tiempo, es posible saltar la entrada de valores número a número pulsando el botón Start/Stop cuando el primer dígito parpadea. Los parámetros se mantienen sin cambios y el reloj mostrará > || y está listo para comenzar.

11. Símbolos de la pantalla

Además de los dígitos, los siguientes símbolos pueden encontrarse en la pantalla del reloj:

СИМВОЛЫ	
	Indica que hay que cambiar las pilas.
bonus	bonus Indica que un periodo de incremento está activo
delay	Indica que un periodo de demora está activo
byo-yom	indica que un periodo de byo-yomi está activo, pudiendo ser un byo-yomi profesional o un byo-yomi canadiense.
	La bandera provisional; indica que este jugador en primer lugar ha pasado al siguiente periodo de tiempo. Desaparece tras 5 minutos.
 (Intermitente)	La bandera final; indica un jugador que ha perdido por tiempo.
hrs min	Indica que los tiempos mostrados son en horas y minutos. Dos puntos separan los dígitos de la hora y los minutos (por ejemplo 1:45 o 0:25).
min sec	Indica que los tiempos mostrados son en minutos y segundos. Un punto separa los dígitos de los minutos y los segundos (por ejemplo 17.55 o 4.06).
sound on	Indica que la función de sonido está activada y el reloj emitirá pitidos cuando se acerca a tiempo cero.
	Indica que el reloj está parado, o bien listo para el primer comienzo, o pausado mediante la pulsación del botón Start/Stop, o parado debido a que un jugador ha llegado a un límite de tiempo.
	Indica que el reloj está en funcionamiento.
	Indica el color del jugador.



12. Tiempos en la pantalla

Para tiempos de más de 20 minutos, el DGT 2010 muestra horas y minutos. Los iconos hrs+min están visibles. Para tiempos menores de 20 minutos, el reloj muestra minutos y segundos y los iconos min+sec están visibles. El tiempo máximo visible es 9:59.59. Si un tiempo pasa de esta cantidad, se recorta sin aviso a 9:59.59.


13. Verificar la opción numérica durante una partida

Durante una partida, puedes verificar la opción numérica seleccionada sin interrumpir la cuenta atrás, pulsando el botón OK.



14. El contador de jugadas

El reloj lleva la cuenta del número de jugadas completadas. Al comenzar una nueva partida, el contador de jugadas tiene valor 0. El contador de jugadas se incrementa cuando el jugador de negras (ver los iconos / en la pantalla) finaliza su turno.

15. Verificar el número de jugada

Mientras el reloj está en marcha o pausado, puedes ver el número de jugada pulsando el botón . El reloj en marcha no se interrumpe por esta acción.



16. Configuración rápida con auto repetir

Para configuración rápida, mantenga apretadas los botones ,  o OK. Al cabo de un segundo, repetirán.

17. Recargar tiempo Byo-yomi canadiense

Durante Byo-yomi en opciones 29 y 30, el tiempo byo-yomi para el jugador que tiene el turno puede ser recargado pulsando el botón “-” durante 1 segundo.

18. Mostrar ajuste de contraste

En caso de necesidad, el contraste de la pantalla puede ser ajustado en 16 pasos. El reloj debe estar en modo pausa (mostrando > ||). Ahora pulse y aguante el botón OK. Se mostrará la opción numérica. Mantenga el botón OK apretada, y pulse el botón  repetitivamente para oscurecer la pantalla o pulse el botón  repetitivamente para aclarar. Soltar el botón OK al finalizar. El ajuste de contraste se mantiene hasta que se cambian las pilas.

19. Más detalles de corrección de tiempos

Si haces una corrección de tiempo durante una opción con más periodos de tiempo, salvo en opción 21, el reloj asumirá que el mismo periodo está activo como cuando la corrección de tiempo comenzó. Así que, por ejemplo, durante opción 10, en periodo 2 (incremento), el tiempo se corrige a 1 hora, el método de incremento se mantiene activo. Opción 21: Torneo con incremento sin embargo, ofrece la posibilidad de asignar un número de jugadas para cada periodo. Si los números de jugada para cada periodo están programados a un número que no es cero, entonces durante la corrección del tiempo el número de la jugada puede ser modificado y el periodo correcto se calcula desde a partir de entonces.

20. Detalles de configuración manual

Se mantienen los parámetros. Si después de una opción de configuración manual la partida se termina y la misma opción de configuración manual se selecciona de nuevo, sin que se haya jugado con una opción diferente entre medio, se conservan los parámetros de la primera configuración. Ver párrafo 10 para una forma rápida de comenzar una partida nueva. No hay cambio de periodo. Si en una configuración de periodos múltiples un periodo intermedio es programado con un periodo de tiempo cero, este periodo se salta durante la partida y se activa el siguiente periodo. La opción de configuración manual 21: El torneo con incremento es la opción más avanzada. Observe que cuando el número de jugadas para un periodo se marca con cero, el periodo finalizará cuando un jugador llega a cero. Cuando se programan cero jugadas para un periodo, entonces los eventuales periodos siguientes se colocarán automáticamente en cero jugadas. Estos periodos siguientes con número de jugadas en ningún caso pueden configurarse a un valor que no sea cero.

21. Cuidado y limpieza

Su DGT 2010 es un producto duradero y de buena fabricación. Si lo cuida razonablemente, le proporcionará años de funcionamiento sin problemas. Para limpiar el reloj, utilice un paño ligeramente humedecido. No use productos abrasivos.

22. Información técnica

Pilas: Dos pilas de tamaño AA (recomendados de alcalina; consumo normal 2 uA sin uso, 10 uA con uso (vida aproximada de las pilas. 10 años.)

Precisión: Menor de 1 segundo la hora

Cubierta: Plástico ABS



El DGT 2010 cumple con la reglamentación EN 50081-1:1991 y EN50082-1:1991.

NEDERLANDS

Overzicht **59**

Inleiding **59**

1. Rapid en Blitz (Opties 1,2 en 3)	59
2. Eén periode + guillotine (Opties 4 en 5)	59
3. Twee periodes + guillotine (Opties 6 en 7)	59
4. Herhalende 2e tijdperiode (Opties 8 en 9)	59
5. Bonus ("Fischer") methode (Opties 10-21)	60
5a Eén periode + een bonusperiode (Opties 10-12)	60
5b Twee periodes + een bonusperiode (Opties 13-14)	60
5c Eén enkele bonusperiode (Opties 14-18)	60
5d Bonus toernooi (Opties 19-21)	60
6. Delay ("Bronstein") (Opties 20-25)	61
7. Eén periode + professioneel byo-yomi (Opties 26-28)	61
8. Eén periode + Canadees byo-yomi (Optie 29-30)	61
9. Zandloper (Optie 31-32)	61
10. Gong (Optie 33-34)	61

Gebruik en bediening **62**

1. Batterijen	62
2. De klok aan- en uitzetten	62
3. Keuze van een optienummer	62
4. De gekozen optie activeren	62
5. Begin van het spel	62
6. Tijdelijk stil zetten van de klok	62
7. Geluidsignaal	63
8. Tijd en zetten correcties	63
9. Handmatige instellingen	63
10. De invoer van individuele cijfers overslaan.	65
11. De symbolen in het display	66
12. Tijdweergave	66
13. Het optienummer weergeven tijdens het spel	66
14. De zettenteller	66
15. Automatische toetsherhaling	67
16. Opladen van de Canadese byo-yomi tijd	67
17. Contrast instellen van het display	67
18. Gedetailleerde tijdscorrecties	67
19. Gedetailleerde handmatige instellingen	67
20. Onderhoud en reiniging	68

21. Technische specificaties **69**

Overzicht

De DGT 2010 Game Timer is ontworpen om gebruikt te worden als klok voor diverse tweepersoons bordspellen, met name Schaken, Dammen en Go.

De belangrijkste kenmerken zijn:

- 13 verschillende manieren van tijdregistratie, volgens alle populaire standaarden.
- Handmatige instelling voor al deze methoden
- 21 voorgeprogrammeerde opties voor snel en eenvoudig gebruik
- Zettenteller voor alle opties
- Tijd en zettenteller correctiemogelijkheid tijdens de partij
- In- en uitschakelbaar geluidsignaal bij naderend einde van de partij
- LCD contrast instelling
- Waarschuwing wanneer de batterijen vervangen moeten worden

Registratiemethoden

Inleiding

Tijd is een wezenlijk onderdeel van elke sport, met name sporten als schaken, dammen, go, shogi en scrabble®. Hoe meer een sport als krachtmeting gezien wordt, hoe belangrijker het is om de tijd die een speler nodig heeft om een handeling uit te voeren te beperken. Dit moet gebeuren op een manier die zo goed mogelijk aansluit bij de aard van de sport die bedreven wordt. De DGT 2010 biedt 13 verschillende methodes om tijden voor een spel met 2 spelers te registreren. Enkele methoden zult u kennen, andere zullen nieuw voor u zijn. Enkele van deze methodes worden al lange tijd gebruikt, andere zijn een resultaat van de mogelijkheden van de moderne elektronica. Elke methode heeft zijn eigen charme en heeft invloed op de manier waarop u uw sport beleeft. Het traditionele vluiggertje met 5 minuten bedenktijd per persoon speelt anders dan 3 minuten "Delay" of "Bonus" waarbij u voor elke zet 3 seconden extra bedenktijd krijgt, hoewel de totale tijd voor een partij nauwelijks verschilt. Wij raden u aan om de verschillende methodes te proberen die de DGT 2010 u biedt, het zal de beleving van uw favoriete sport verrijken.

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

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

2. Eén periode + guillotine (Opties 4 en 5)

De eerste periode wordt gebruikt om een van te voren bepaald aantal zetten uit te voeren. De tweede periode is bedoeld om het spel af te maken. Eén periode + guillotine komt overeen met "rapid" en "blitz" met een rustige start. De guillotine tijd wordt toegevoegd wanneer één van de spelers de tijd van de eerste periode heeft verbruikt, dus niet na voltooiing van een aantal zetten.

3. Twee periodes + guillotine (Opties 6 en 7)

Voor een nog rustigere start kunnen voor de guillotine twee periodes worden gespeeld. De volgende periode gaat in als één van de spelers zijn tijd voor de lopende periode verbruikt heeft.

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

Ook een rustig einde aan een spel heeft zijn voordelen. Een analoge klok kan bijvoorbeeld aan de spelers telkens weer een uur speeltijd toekennen om een volgend aantal zetten uit te voeren.

5. Bonus ("Fischer") methode (Opties 10-21)

De bonus methode (of "Fischer"-methode, genoemd naar Bobby Fischer die deze methode voor het eerst propageerde) is een systeem waarbij voor elke zet extra tijd wordt toegevoegd aan de beschikbare tijd. Deze methode geeft de spelers altijd de mogelijkheid om een partij verder te spelen, zelfs als er veel tijd was gebruikt in een eerder stadium van de partij. Het is hierbij mogelijk de resterende bedenktijd te verhogen door in een kortere tijd een zet uit te voeren dan de toegevoegde bonustijd. De totale bedenktijd wordt dan verhoogd met het deel van de bonustijd die niet is gebruikt. De bonustijd wordt al voor de eerste zet toegevoegd. Voor alle bonusopties geldt dat wanneer een speler in de laatste periode zijn tijd heeft opgebruikt, de klok stopt en ook die van de tegenspeler blokkeert. Het spel is beëindigd.

5a Eén periode + een bonusperiode (Opties 10-12)

Zodra de tijd van één van de spelers op nul komt in de eerste (gewone) periode wordt de tijd voor de tweede periode voor beide spelers bijgeteld en begint de tweede periode volgens het bonussysteem. De bonustijd wordt dan na elke zet bijgeteld.

5b Twee periodes + een bonusperiode (Opties 13-14)

Net als 5a maar dan met twee gewone periodes gevolgd door een bonusperiode.

5c Eén enkele bonusperiode (Opties 14-18)

Vanaf het begin wordt met het bonussysteem gespeeld. De bonustijd wordt al voor het begin van de partij bijgeteld.

5d Bonus toernooi (Opties 19-21)

De bonus toernooi methode is de meest complexe manier om de bedenktijd in te delen. In de voorgeprogrammeerde optie 19 en 20 die elk twee periodes volgens de bonusmethode hebben, wordt de overgang naar de volgende periode bepaald door de speler die wiens tijd het eerst door nul gaat in de eerste periode. In optie 21 kunnen maximaal 4 periodes ingesteld worden, waarbij voor elke periode bonustijd wordt bijgeteld per zet. De bonustijd is voor elke periode gelijk. Hier bestaat ook de mogelijkheid om de overgang naar de volgende periode te laten plaatsvinden, zodra een speler een van te voren ingesteld aantal zetten heeft uitgevoerd. Hiervoor kan in de eerste, tweede en derde periode een aantal zetten worden ingevoerd. Wanneer dit aantal op 0 (nul) wordt gezet, dan gaat de volgende periode in, zodra de tijd van één van de spelers voor de betreffende periode op nul komt.

Wanneer een speler niet op tijd het ingestelde (niet nul) aantal zetten heeft uitgevoerd in een bepaalde periode, dan wordt de knipperende vlag getoond en de DGT 2010 blokkeert voor beide spelers. De speler wiens tijd is verlopen verliest de partij

Om de juiste werking te garanderen bij optie 21 waarbij het aantal zetten de overgang naar een volgende periode bepaalt is het belangrijk dat de spelers zich correct na elke zet afmelden, zodat de klok het juiste aantal zetten kan bijhouden.

Zorg er altijd voor dat de tuimelaar in de juiste positie staat, voordat de tijd wordt gestart. Pictogrammen geven aan welke kant met wit speelt en welke kan met zwart.

6. Delay ("Bronstein") (Opties 22-25)

Het oudste voorstel uit de schaakwereld om het probleem van de beperkte bedenktijd op te lossen is afkomstig van internationaal grootmeester David Bronstein. Zijn methode werkt al vanaf de eerste zet. De bedenktijd begint pas na een vertraging te af te lopen. Het is niet mogelijk om de bedenktijd te laten toenemen zoals bij de bonusmethode door een zet in minder tijd te spelen dan de extra toegestane tijd per zet. De vertragingstijd per zet wordt vanaf het begin al aan de totale tijd toegevoegd.

De klok laat steeds de totaal beschikbare tijd zien. De klok wacht niet met aftellen bij het begin van een beurt maar telt de vertragingstijd bij de beschikbare tijd op na elke zet. Wordt een zet binnen de vertragingstijd voltooid, dan springt de tijd terug naar de vorige waarde; er is dan geen tijd verbruikt.

7. Eén periode + professioneel byo-yomi (Opties 26-28)

Voor een spel als Go is het natuurlijk om de spelers extra tijd te geven om een partij af te maken. Traditioneel wordt hiervoor de byo-yomi methode gebruikt (Japans voor "het tellen van de seconden"). Byo-yomi geeft de speler die zijn hoofdbedenktijd verbruikt heeft, een vaste hoeveelheid tijd per zet. In gewone go partijen is een hoofdbedenktijd van 1½ tot 2 uur, gecombineerd met een byo-yomi van 20 tot 30 seconden gebruikelijk. Nadat de hoofdbedenktijd voor een speler is verlopen springt de klok naar de byo-yomi tijd. Telkens als de speler zijn zet heeft voltooid springt de klok terug op de byo-yomi tijd. Als een speler zijn zet niet heeft voltooid voordat de klok op 0 staat, verschijnt een vlag in het display, de klok blokkeert echter niet, de partij kan verder worden gespeeld.

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

8. Eén periode + Canadees byo-yomi (Optie 29-30)

Bij Canadees byo-yomi wordt nadat de hoofdbedenktijd is verstreken voor een speler de extra tijd niet per zet toegedeeld, maar voor een aantal zetten (5 tot 25). Nadat de hoofdtijd is verstreken verschijnt bij de betreffende speler het woord "byo-yomi" in het display. Nadat het afgesproken aantal zetten binnen de tijd is voltooid, kan de klok weer worden "opgeladen" door 1 seconde op de "-" knop te drukken.

9. Zandloper (Optie 31-32)

De bedenktijd van de speler aan zet neemt af, terwijl de tijd van de tegenstander toeneemt. Deze manier van spelen is een spannend alternatief voor het traditionele "vloggertje". De klok stopt wanneer één van spelers op nul komt en dus de partij verliest.

10. Gong (Optie 33-34)

In de tijd voor de klokken met een dubbel uurwerk werden de toernooien vaak met een gong gespeeld. De gong gaf een vaste tijd voor elke handeling. Optie 33 geeft afwisselend spelers steeds 10 seconden.

Gebruik en bediening

1. Batterijen

De DGT 2010 werkt op twee AA (penlight) batterijen, die met de klok worden meegeleverd theoretisch blijft de klok hier ongeveer 10 jaar mee werken. We raden aan om de batterijen indien nodig te vervangen door alkaline batterijen. Wanneer u van plan bent de klok voor een lange periode niet te gebruiken, dan raden wij u aan om de batterijen te verwijderen uit de klok om schade door lekkende batterijen te vermijden. Wanneer het symbool voor bijna lege batterijen verschijnt in het display, dan moeten de batterijen binnenkort worden vervangen. Er blijft echter altijd genoeg energie over om een partij te kunnen beëindigen. De klok kan worden "gereset" door de batterijen te verwijderen en opnieuw aan te brengen.

2. De klok aan- en uitzetten

De klok kan worden aan- en uitgeschakeld met de drukknop op de bodem van de klok. De knop is onder de klok aangebracht om ongewenst uitschakelen van de klok te vermijden.

3. Keuze van een optienummer

Nadat u de DGT 2010 hebt ingeschakeld, verschijnt in het display het optienummer dat het laatst was gekozen. Met de **[+]** en de **[-]** toets kunt u het nummer verhogen of verlagen. Na nummer 34 springt het display terug op 01. Op de bodem van de klok bevindt zich een korte beschrijving van de optienummers.

4. De gekozen optie activeren

Wanneer de gewenste optie in het display weergegeven wordt, activeert u dit nummer door op de OK toets te drukken. Het display laat vervolgens de aanvangstijd van de gekozen optie zien. Zie sectie 9 "handmatige instellingen" wanneer u voor een optie met "manual set" hebt gekozen.

5. Begin van het spel


Wanneer u een voorgeprogrammeerde optie hebt gekozen, controleer dan eerst of de tuimelaar voor de speler met wit naar boven staat. De kleur van de spelers wordt aangeduid met het symbool voor de koning. Nu kunt u het spel beginnen door op de start/stop te drukken. De juiste stand van de tuimelaar bij het starten van de klok is belangrijk voor het bijhouden van het aantal zetten, vooral in de bonus toernooi opties.

6. Tijdelijk stil zetten van de klok

Wanneer u tijdens het spel de klok wilt pauzeren, dan drukt u kort op de start/stop toets. U kunt het aftellen van de tijd hervatten door nogmaals de start/stop toets kort in te drukken. (Langer drukken dan 2 seconden resulteert in de tijdcorrectie mode, die in sectie 8 hieronder wordt verklaard)

7. Geluidsignaal



De DGT 2010 kan een geluidsignaal geven wanneer een tijdcontrole nadert. Er wordt een korte pieptoon gegeven 10 seconden voor elke tijdcontrole en de laatste 5 seconden elke seconde één, waarbij in de laatste seconde een lange toon wordt afgegeven.

Het geluidsignaal is alleen te horen wanneer de woorden "sound on" in het display zichtbaar zijn. Het geluid kan worden in- en uitgeschakeld met de  toets, terwijl de klok is gestopt. Bij de opties 01-25 staat het geluid standaard uit en bij de opties 26-34 staat het geluid standaard aan.

8. Tijd en zetten correcties



Tijdens een partij kun u een correctie op de tijd of het aantal zetten aanbrengen (meestal een straf tijd of bij een onreglementaire zet) Hiertoe moet u de start/stop knop langer dan 2 seconden ingedrukt houden tot dat het meest linkse cijfer gaat knipperen.

Vervolgens kunnen de tijden van beide spelers cijfer voor cijfer worden gecorrigeerd door de  of de  toets in te drukken. Wanneer het juiste cijfer wordt weergegeven kunt u op de OK-toets drukken en het volgende cijfer bewerken.

Nadat de tijden zijn bewerkt of geaccepteerd, kan het aantal zetten worden aangepast door op de  of de  toets te drukken. Druk hierna op OK. Wanneer nu weer op de start/stop knop wordt gedrukt gaat de klok verder met de aangepaste tijden en eventueel aangepaste aantal zetten. Zie sectie 19 "Gedetailleerde tijdcorrecties" voor specifieke aspecten van sommige opties.

9. Handmatige instellingen

Elke tijdregistratie methode heeft een optienummer waarin alle parameters voor deze optie handmatig kunnen worden ingesteld. Nadat een optie is geselecteerd (bijvoorbeeld optie 05 voor 1 periode + guillotine) moeten de parameters voor deze periode cijfer voor cijfer worden ingesteld. Als eerste moet de hoofdbedenktijd voor de beide spelers worden ingesteld, eerst de uren en minuten en vervolgens de seconden.

Hierna volgt een aantal parameters dat afhankelijk is van de gekozen optie. Zie hiervoor de tabel hieronder. Het knipperende cijfer kan met de  of de  toets worden gewijzigd. Zodra het juiste cijfer verschijnt, drukt u op de OK – knop, waardoor meteen het volgende cijfer gaat knipperen.

Wanneer alle parameters zijn ingevuld of geaccepteerd, dan zal de klok het pauze symbool >|| en de begintijd voor beide spelers laten zien. Hierna kan de klok worden gestart, denk hierbij aan de juiste stand van de tuimelaar.

Parameters bij handmatige opties

Optie	Naam	Display	Instelling
3	Rapid/Blitz		Tijd voor de linker en rechter speler afzonderlijk
5	1 periode + guillotine	2	1e periodetijd voor de linker en rechter speler afzonderlijk Guillotinietijd voor beide spelers
7	2 periodes + guillotine	2 3	1e periodetijd voor de linker en de rechter speler afzonderlijk 2e periode tijd voor beide spelers Guillotine tijd voor beide spelers
9	1 periode + repeterende 2e periode	2	1e periodetijd voor de linker en de rechter speler afzonderlijk Repeterende tijd voor de volgende periodes.
12	1 periode + 1 periode Bonus	2 2	1e periodetijd voor de linker en de rechter speler afzonderlijk 2e periodetijd voor beide spelers Bonustijd per zet voor de 2e periode
14	2 periodes + 1 periode Bonus	2 3 3	1e periodetijd voor de linker en de rechter speler afzonderlijk 2e periodetijd voor beide spelers 3e periodetijd voor beide spelers Bonustijd per zet voor de 3e periode
18	1 periode Bonus		tijd voor de linker en de rechter speler afzonderlijk Bonustijd per zet voor de linker en de rechter speler afzonderlijk
21	Bonus toernooi	2 2 3 3 4	1e periodetijd voor de linker en de rechter speler afzonderlijk Bonustijd per zet voor alle periodes Aantal zetten in de 1e periode 2e periodetijd voor beide spelers Aantal zetten in de 2e periode 3e periodetijd voor beide spelers Aantal zetten in de 3e periode 4e periodetijd voor beide spelers
25	Delay		tijd voor de linker en de rechter speler afzonderlijk vertragingstijd per zet voor de linker en de rechter speler afzonderlijk
28	1 periode + professional byo-yomi		1e periodetijd voor de linker en de rechter speler afzonderlijk Links: Byo-yomi tijd per zet voor beide spelers Rechts: het aantal byo-yomi perioden
30	1 periode + Canadees byo-yomi		1. 1st period left-hand and right-hand time 2. Canadian byo-yomi time
32	Zandloper		Tijd voor de linker en rechter speler afzonderlijk
34	Gong		Gong periode

Notatie van de diverse parameters

Tijd voor de linker en de rechter speler, guillotinietijd, periodetijd, repeterende periodetijd, Canadese byo-yomi tijd, gong periode tijd:

H:MM gevolgd door .SS Eerst uren en minuten en dan de seconden
(tot maximaal 9 uren, 59 minuten en 59 seconden)

Bonustijd of delaytijd:

M.SS minuten en seconden
(tot maximaal 9 minuten en 59 seconden)

Aantal zetten in een periode:

NN 2 cijferig getal
(tot maximaal 99 zetten)

Aantal byo-yomi periodes:







N Eén enkel cijfer
(van 1 tot 9)

10. De invoer van individuele cijfers overslaan.

Wanneer voor een handmatige instelling of tijdscorrectie is gekozen, kan men de cijfer voor cijfer invoer overslaan, wanneer de start/stop toets wordt ingedrukt zodra het meest linkse cijfer begint te knipperen. De parameters blijven onveranderd, de klok zal het symbool >|| laten zien en kan worden gestart.

11. De symbolen in het display

Naast cijfers kan het display van de klok de volgende symbolen tonen:

Symbool	Betekenis
	geeft aan dat de batterijen vervangen moet worden
bonus	geeft aan dat de batterijen vervangen moet worden
delay	bonus geeft aan dat bij elke zet bonustijd wordt toegevoegd
byo-yomi	delay geeft aan dat de bedenktijd vertraagd aftelt Byo-yomi geeft aan dat een byo-yomi periode actief is. Dit kan een professionele of een Canadese byo-yomi zijn
	De tussentijdse vlag; deze geeft aan dat deze speler als eerste zijn tijd voor een periode heeft opgebruikt. De tussenvlag verdwijnt na 5 minuten
 (knipperend)	De knipperende eindvlag; deze geeft aan dat een speler al zijn tijd heeft gebruikt.
hrs min	Geeft aan dat de tijd wordt weergegeven in uren en minuten. Een dubbele punt scheidt de cijfers voor de uren en de minuten.
min sec	Geeft aan dat de tijd wordt weergegeven in minuten en seconden. Een punt scheidt de cijfers voor de minuten en de seconden.
sound on	Geeft aan dat de geluidsfunctie actief is, de klok zal een piepton afgeven, wanneer de tijd de nul nadert.
	Geeft aan dat de klok tijdelijk is gestopt, of klaar is voor de eerste start, ofwel dat een speler zijn tijdslimiet heeft bereikt
	Geeft aan dat de klok loopt
	Geeft voor elke zijde de speelkleur weer..



12. Tijdweergave

Voor tijden boven de 20 minuten geeft de DGT2010 uren en minuten weer. De symbolen hrs min zijn zichtbaar. Voor tijden beneden de 20 minuten, geeft de klok minuten en seconden weer en de symbolen min sec zijn zichtbaar. De langste tijd die kan worden weergegeven is 9:59.59. Wanneer de tijd daar over heen zou gaan, dan blijft hij zonder waarschuwing op deze waarde staan.

13. Het optienummer weergeven tijdens het spel

Tijdens een partij kan gecontroleerd worden welk optienummer actief is, zonder het tijdsverloop te beïnvloeden. Druk hiervoor op de OK- toets.

14. De zettenteller

De klok houdt het aantal zetten bij. Bij het begin van een partij staat het zettenaantal op 0. Het getal wordt met 1 opgehoogd zodra de speler met zwart zijn zet heeft voltooid. Zowel bij een lopende klok als in de pauzestand kan het aantal zetten (van de speler met zwart) worden afgelezen door op de  /  toets te drukken. De klok blijft dan gewoon doorlopen.

15. Automatische toetsherhaling

De **[+]** de **[=]** en de OK toets hebben een automatische repeteerfunctie. Na één seconde drukken wordt de functie herhaald totdat de toets weer wordt los gelaten.

16. Opladen van de Canadese byo-yomi tijd

Tijdens het Canadees byo-yomi (optie 29-30) kan de byo-yomi tijd voor de speler die aan zet is worden opgeladen door 1 seconde op de **[=]** toets te drukken.

17. Contrast instellen van het display

Het contrast van het display kan in 16 stappen worden ingesteld. Om dit te wijzigen moet de klok in een pauzestand staan. (>||). Druk nu op de OK toets en houd deze vast, het optienummer wordt getoond. Druk nu herhaaldelijk op de **[+]** toets om de cijfers donkerder te maken of op de **[=]** toets om de cijfers lichter te maken. Laat hierna de OK toets weer los. Deze instelling blijft bewaard totdat de batterij uit de klok wordt genomen.

18. Gedetailleerde tijdscorrecties

Wanneer u tijdscorrectie maakt in een optie met meerdere periodes, dan zal de klok in de zelfde periode blijven, als toen de correctie werd begonnen. Gewoonlijk wordt dit alleen door een toernooi scheidsrechter gedaan. Als bijvoorbeeld bij optie 10 in de tweede periode (de periode met de bonustijd methode) de tijd wordt gecorrigeerd naar 1 uur, dan blijft de bonustijd methode actief. Alleen bij optie 21 kan een aantal zetten worden ingesteld, waarbij de overgang van de ene periode naar de andere plaats vindt. Wanneer dit wordt gedaan door aan het begin een zettenaantal groter dan 0 in te vullen, dan wordt, na een correctie van het aantal zetten, berekend in welke periode de klok verder gaat. Het is hierbij belangrijk dat de hefboom tijdens de correctie niet wordt omgezet; in zeldzame gevallen kan het dan voorkomen, dat de spelers niet of niet beide de extra tijd van de volgende periode toegekend krijgen.

19. Gedetailleerde handmatige instellingen

Wanneer een handmatig ingestelde optie werd gekozen, dan blijven de instellingen behouden van deze optie, totdat een andere optie wordt gekozen. Ook na het in- en uitschakelen van de klok blijven de parameters van de laatst gekozen optie behouden. Wanneer in een optie met meerder periodes één van de periodetijden op 0 wordt gezet, dan wordt deze periode overgeslagen en wordt direct de volgende actief.

In de bonus toernooi optie 21 kan het zettenaantal op 0 (nul) worden gezet, dan gaat de volgende periode in als de eerste speler zijn tijd voor die periode heeft opgebruikt. Wanneer voor één van de periodes een zettenaantal van 0 is ingesteld, dan is het niet meer mogelijk om voor een volgende periode een zettenaantal groter dan 0 in te stellen.

20. Onderhoud en reiniging

De DGT 2010 is een duurzaam product. Wanneer u het zorgvuldig behandelt zult u er vele jaren plezier van beleven. Gebruik voor het reinigen een licht vochtige doek, gebruik geen agressieve reinigingsmiddelen.

21. Technische specificaties

Batterijen: twee AA batterijen (penlight),
alkaline batterijen worden aanbevolen

Stroomverbruik: 2 microAmpère in rust en 10 microAmpère in
gebruikstoestand; de batterij heeft hiermee
een levensduur van ongeveer 10 jaar.

Afwijking: De afwijking van de tijd bedraagt minder dan
1 seconde per uur

Behuizing: ABS kunststof



De DGT 2010 voldoet aan de normen
EN 50081-1:1991 en EN 50082-1:1991

DGT 2010

The official FIDE chess clock

NEW AND IMPROVED

- Large display
- Extra timing methods
- More display info
- Easy to program
- Extremely energy efficient



developed by DGT
THE CHESS INNOVATORS

www.dgtprojects.com

PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands