

DGT2010 手册（中文）

介绍

恭喜您购买 DGT2010 游戏计时器。DGT2010 是国际棋联(FIDE) 批准和推荐的官方国际象棋时钟。它完全符合国际棋联(FIDE)有关国际象棋时钟的规则和规定，和国际象棋的规则。它可用于所有的 2 位玩家的游戏，如国际象棋、围棋、国际跳棋、将棋、Scrabble™和许许多多其它游戏。DGT2010 涵盖了所有流行的计时系统，配有 22 个预编程的计时选项并且所有计时选项都有手动设置。每一种计时方法都有其自身的魅力，每一个系统都影响着一个运动或游戏体验的方式。我们建议用不同的计时方法进行试验。这将会给您喜爱的运动和游戏增加一个额外的维度。

词汇表

闪电快棋(Blitz)。一种非常快的游戏，每位玩家的思考时间是 10 分钟或更短。
快棋(Rapid)。一种快速游戏，每位玩家的思考时间超过 10 分钟，但少于 60 分钟。
经典(Classical)。给每位玩家很多时间；经典游戏可以花上长达 6 小时或更长的时间。
时段/时间控制(Period / time control)。一个游戏可以分成几个时段，每个时段持续一定的时间，并且在各个时段，必须完成一定次数的移动（时间控制）。在一个时段结束时，必须检查玩家是否完成了要求次数的移动。如果只有一个时段，游戏的所有移动必须在该时间内完成。在最后一个时段，所有剩余移动必须完成。
时间(Time)。时间设置是基本的倒计时设置。当轮到一位玩家玩时，他的时钟会简单地继续倒计时。选项 01-09 的时间设置有一个或多个时段。
奖励(Bonus)。在奖励设置中，玩家每次移动可以获得额外的时间（闪电快棋中每次移动通常奖励 2-3 秒的时间，快棋中奖励 10 秒的时间，而在经典国际象棋中是 30 秒）。奖励的时间会从游戏开始后每次移动之前增加。使用每次移动的奖励时间进行游戏也称为使用增量时间进行游戏或使用菲舍尔奖励进行游戏；以纪念倡导了该系统的第 11 届国际象棋世界冠军鲍比·菲舍尔。使用增量时间进行游戏已经成为国际象棋的标准。选项 10-14 仅在最后时段有奖励设置（和此前时段中的时间设置）。选项 15-21 在各个时段都有奖励设置。需要注意的是，根据国际棋联(FIDE)的规则，当其中一位玩家在最后一个时段耗尽时间后，时钟将不再在奖励设置下运作。时钟然后会冻结，并且会显示一个闪烁的标旗。

延迟(Delay)。在延迟设置中，玩家在每个回合开始时会得到在他们的主要思考时间开始倒计时之前的一定量的自由时间。在国际棋联(FIDE)官方象棋时钟中，这个延迟时间将被添加到显示的总思考时间中，以便始终可以看见每位玩家的总时间。在轮到一位玩家开始时，时钟将开始倒计时，如果玩家在延迟时间内移动了，显示时间将返回到该回合开始之前的时间。这被称作布朗斯坦延迟，以纪念最先提出该方法的大卫·布朗斯坦大师。选项 22-25 有布朗斯坦延迟设置。

读秒(Byo-Yomi)。读秒选项主要用于围棋(Baduk)和将棋的游戏中。第一个时段几乎总是时间倒计时的时段，在该时段，没有要求最低移动次数。当他们的第一个时段的时间耗尽时，玩家过渡到读秒期，因此有可能会使一位玩家已经达到读秒阶段时，而另一位玩家还处于第一个时段。每一次移动都有一些设定好时间长度的读秒周期。例如：在第一个时段后，玩家得到 5 个读秒时段，每个时段 1 分钟。如果玩家 1 分钟内移动了，时钟将跳回显示为 5 分钟。如果玩家花了超过 1 分钟以上的时间，但在 2 分钟内移动了，时钟将跳至剩余 4 分钟，等等。

加拿大读秒(Canadian byo-yomi)。在加拿大读秒中，在第二个时段会给予一定量的时间，以完成认可的移动次数。完成了认可的移动次数后，玩家的时钟可以通过按 **[C]** 按钮一秒钟用读秒时间重新加载。在选项 30，可以手动设置时钟自动重新加载读秒时间的移动次数。

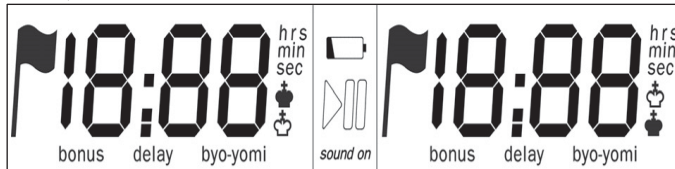
沙漏(Hourglass)。在沙漏选项中，玩家在时钟上以相同的时间开始（一般为每人 1 分钟），但每当一位玩家的时钟开始倒计时之时，另外一位玩家的时钟开始加时。这是需要玩家快速移动的有趣的计时方法。

锣钟(Gong)：在锣钟(Gong)选项中，玩家每次移动将获得相同的时间。他们在信号提示他们的回合结束时完成他们的移动。这在家中或学校使用时是一个有趣的选项。
Scrabble™。在 Scrabble™ 选项中，达到零时，时钟将开始计数。

按钮和显示说明

符号	意思
ON/OFF(开关)	位于时钟底部；打开和关闭或为下一次游戏复位。
	减小闪烁的数字。启用或禁用声音。重新加载读秒。
	增大闪烁的数字。显示游戏期间的移动次数计数器。
	开始/暂停时钟。按两秒，激活时间校正。
	激活已选的选项。接受闪烁的数字。检查激活的选项编号。
	电池电量指示，当看到该图标时，应更换电池。
bonus(奖励)	表示奖励时段有效。
delay(延迟)	表示延迟时段有效。
byo-yomi(读秒)	表示读秒时段有效。
	不闪烁的标旗表示第一个玩家进入下一个时段。五分钟后消失。
	标旗闪烁表明，玩家已经耗尽时间。
hrs min(小/小时)	表示时间以小时和分（由冒号分隔）显示。
min sec(分/秒)	表示时间以分和秒（以冒号分隔）显示。
sound on(声音打开)	表示声音已激活。
	表示时钟暂停或准备开始游戏。
	表示时钟正在运行。
	表示玩家的颜色。

显示布局



声音

当声音已激活时，显示屏上就会显示“sound on(声音打开)”的图标，并且每 10 秒和每个时段的最后 5 秒可以听到蜂鸣声。要关闭声音，请在时钟暂停时按下 **[C]** 按钮。选项 26-36 默认打开声音；其它选项都默认关闭声音。

计时选项的选择

用计时器底部的 ON / OFF(打开/关闭)按钮打开时钟。显示屏将显示最后一次使用的选项编号。使用 **[+]** 和 **[C]** 按钮更改选项编号，并按 **[V]** 按钮选择所需的选项。显示屏将显示所选选项的默认开始时间。要加快设置时钟，可以按住 **[+]**、**[C]** 或 **[V]** 按钮不放。开始游戏前，确保杠杆处于正确的位置，即，即将移动的第一玩家的那一边的上方。玩家颜色通过显示屏上的 符号表示。通过按 **[H]** 按钮开始游戏。在游戏过程中或当时钟暂停时，可以通过按 **[+]** 按钮显示按过时钟的次数。检查移动次数计数器时不会中断时钟功能。在游戏过程中，在每个回合结束时按杠杆，以保证正确的移动次数的计数。计时器在游戏过程中可以暂停，并且可以通过短按 **[H]** 按钮重新启动。按 **[H]** 按钮两秒，将启动时间校正流程。在游戏中，所选的选项编号可以通过按 **[V]** 按钮进行检查。检查选项时，时钟功能不会中断。

计时选项

fb=限；s/m=每次移动的秒数

选项	每个时段的计时方法（和时段数量）	每位玩家的时间
01	闪电快棋时间	1 5 分钟
02	快棋时间	1 25 分钟
03	时间	1 手动设置
04	时间跟时间	2 120 分钟跟 30 分钟
05	时间跟时间	2 手动设置
06	时间跟时间跟时间	3 120 分钟跟 60 分钟跟 30 分钟
07	时间跟时间跟时间	3 手动设置
08	时间跟时间重复	不适用 120 分钟跟 60 分钟（重复）
09	时间跟时间重复	不适用 手动设置
10	时间跟奖励	2 25 分钟跟 5 分钟+10 秒/移动
11	时间跟奖励	2 120 分钟跟 15 分钟+30 秒/移动
12	时间跟奖励	2 手动设置
13	时间跟时间跟奖励	3 120 分钟跟 60 分钟跟 15 分钟+30 秒/移动
14	时间跟时间跟奖励	3 手动设置
15	闪电快棋奖励	1 3 分钟+2 秒/移动
16	快棋奖励	1 25 分钟+10 秒/移动
17	经典国际象棋奖励	1 90 分钟+30 秒/移动
18	奖励	1 手动设置
19	奖励跟奖励	2 90 分钟跟 30 分钟(全部+30 秒/移动)
20	奖励跟奖励跟奖励	3 100 分钟跟 50 分钟跟 15 分钟(全部+30 秒/移动)
21	联赛奖励	1-4 手动设置(可选移动次数计数器)
22	闪电快棋布朗斯坦延迟	1 5 分钟+3 秒/移动自由时间
23	快棋布朗斯坦延迟	1 25 分钟+10 秒/移动自由时间
24	经典国际象棋布朗斯坦延迟	1 115 分钟+5 秒/移动自由时间
25	联赛布朗斯坦延迟	1-4 手动设置
26	围棋读秒	2 60 分钟跟 20 秒读秒
27	围棋读秒	2 120 分钟加 30 秒读秒
28	围棋读秒	2 手动设置
29	围棋加拿大读秒	2 60 分钟跟 5 分钟超时
30	围棋加拿大读秒	2 手动设置(可选移动次数计数器)
31	沙漏(Hour Glass)	1 1 分钟
32	沙漏(Hour Glass)	1 手动设置
33	锣钟(Gong)	1 10 秒
34	锣钟(Gong)	1 手动设置
35	Scrabble™	1 25 分钟
36	Scrabble™	1 手动设置

手动设置

要创建未预先编程的计时方法，请选择您要求的计时系统的手动设置选项，手动设置所有参数，逐个数字进行设置。首先，必须设置每位玩家的主时段。将会先出现小时和分钟。接受这些数值之后，就可以设置秒了。接着，根据所选择的选项，可以设置许多其它参数。显示屏上也会显示时段数。闪烁的数字可以使用[+]和[-]按钮进行修改。按[✓]确认一个数字并移动到下一个数字。如果一个时段编程的思考时间是零值，该时段和之后的时段将不能进行进一步的参数设置。当所有的参数都输入完成后，显示屏将显示暂停符号⏸，时钟就可以启动了。手动设置存储在时钟的存储器中，直到它们被修改或直到电池被卸下。

手动设置说明

hrs=小时, min=分钟, sec=秒

选项	计时方法	左显示屏显示	右显示屏显示	设置
03	时间	0:00 然后 .00	0:00 然后 .00	设置左手边玩家的时间，然后设置右手边玩家的时间；先是小时：分钟，然后是秒。
05	时间跟时间	0:00 然后 .00 2	0:00 然后 .00 0:00 然后 .00	设置第一个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第二个时段-两个玩家时间相同；先是小时：分钟，然后是秒。
07	时间跟时间跟时间	0:00 然后 .00 2 3	0:00 然后 .00 0:00 然后 .00 0:00 然后 .00	设置第一个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第二个时段-两个玩家时间相同；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第三个时段-两个玩家时间相同；先是小时：分钟，然后是秒。
09	时间跟时间重复	0:00 然后 .00 2	0:00 然后 .00 0:00 然后 .00	设置第一个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置重复时段的时间-两个玩家时间相同；先是小时：分钟，然后是秒。
12	时间跟奖励	0:00 然后 .00 2 奖励 2 奖励	0:00 然后 .00 0:00 然后 .00 0:00 奖励 0:00 奖励	设置第一个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第二个时段-两个玩家时间相同；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第二个时段增量-两个玩家时间相同；设置分和秒。
14	时间跟时间跟奖励	0:00 然后 .00 2 3 奖励 3 奖励	0:00 然后 .00 0:00 然后 .00 0:00 然后 .00 0:00	设置第一个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第二个时段-两个玩家时间相同；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第三个时段-两个玩家时间相同；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第三个时段增量-两个玩家时间相同；设置分和秒。
18	奖励	0:00 然后 .00 奖励 0:00 奖励	0:00 然后 .00 奖励 0:00 奖励	设置左手边玩家的时间，然后设置右手边玩家的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置左手边玩家的增量，然后设置右手边玩家的增量；设置分和秒。
21	联赛奖励	0:00 然后 .00 1 2 2 3 3 4	0:00 然后 .00 0:00 0:00 然后 .00 0:00 0:00 然后 .00 0:00 0:00 然后 .00	设置第一个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置所有时段的增量-两个玩家时间相同；设置分和秒。 设置第一个时段的移动次数。 设置第二个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第二个时段的移动次数。 设置第三个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第三个时段的移动次数。 设置第四个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。
25	联赛布朗斯坦延迟	0:00 然后 .00 1 2 2 3 3 4 4	0:00 然后 .00 0:00 0:00 然后 .00 0:00 0:00 然后 .00 0:00 0:00 然后 .00 0:00	设置第一个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第一个时段每次移动的延迟时间-两个玩家时间相同；设置分和秒。 设置第二个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第二个时段每次移动的延迟时间-两个玩家时间相同；设置分和秒。 设置第三个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第三个时段每次移动的延迟时间-两个玩家时间相同；设置分和秒。 设置第四个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置第四个时段每次移动的延迟时间-两个玩家时间相同；设置分和秒。
28	围棋读秒	0:00 然后 .00 0:00 读秒	0:00 然后 .00 1 读秒	设置第一个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置两个玩家以分和秒表示的读秒时间；然后设置读秒时段的数量。
30	围棋加拿大读秒	0:00 然后 .00 2 读秒 2 读秒	0:00 然后 .00 0:00 然后 .00 0:00 读秒	设置第一个时段左手边的时间，然后设置右手边的时间；先是小时：分钟，然后是秒。 设置读秒时间-两位玩家相同；先是小时：分钟，然后是秒。 设置重新加载读秒时间之前要完成的移动次数。
32	沙漏(Hourglass)	0:00 然后 .00	0:00 然后 .00	设置左手边玩家的时间，然后设置右手边玩家的时间；先是小时：分钟，然后是秒。
34	锣钟(Gong)		0:00 然后 .00	设置锣钟(Gong)时段的时间；先是小时：分钟，然后是秒。
36	Scrabble™	0:00 然后 .00	0:00 然后 .00	设置左手边玩家的时间，然后设置右手边玩家的时间；先是小时：分钟，然后是秒。

注意：上表中的零只有在时钟没有预先进行编程或复位时才会显示。

注意：当选择了手动选项时（或者当选择了时间校正模式时），可以通过在出现第一个闪烁数字时就尽快按[+]按钮来跳过逐个数值的输入。先前设定的参数将保持不变，时钟已准备好可以立即启动，在显示屏上显示为⏸。如果要检查手动设置中的每个参数，按住[✓]不放来查看所有参数，通过快速或直接逐个按闪烁的选项进行移动。

注意：选项 21 联赛奖励允许四个时段的编程，所有时段每次移动都有相同的奖励时间。对于前三个时段，可进行移动次数的编程。如果移动次数设置成非零数，当玩家已完成该时段编程的移动次数时，将添加下一时段的时间。如果移动次数编程为 0（零）次移动，那么，当玩家的时钟显示 0.00 时，就会发生到下一个时段的过渡。然后，下一个时段的时间会同时添加给两位玩家。

如果移动次数设置成非零数，并且一位玩家在任何时段未完成要求的编程的（非零）次数，DGT2010 将冻结，两位玩家的时间计时将停止，游戏结束。在达到 0.00 的玩家一边，将显示闪烁的标旗，以指示该玩家在时间上输掉了游戏。使用这种移动次数计数器方式，意味着玩家必须非常谨慎，每次移动后正确按时钟。国际棋联(FIDE)不建议将移动次数计数器用于过渡到下一个时段。代替的是，当达到 0.00 时，过渡到下一个时段是优选的方法。玩家和裁判仍然有责任检查在任何时段是否完成了正确的移动次数。

MA_CHI_CLOCK_Quick Guide DGT2010_Rev 1610

© Copyright 2016 Digital Game Technology BV
DGT BV Hengelosestraat 66 7514 AJ Enschede The Netherlands
www.digitalgametechnology.com

时间和移动次数计数器的校正

在游戏过程中，显示的时间和次数可以修改。要进入校正模式，请按住[+]按钮两秒钟，直到最左边显示的数字开始闪烁。现在，两位玩家的次数都可以通过按[+]和[-]按钮逐个数字进行校正。按[✓]按钮确认数字并移动到下一个。时间校正后，移动次数计数器就可以校正了。按[+]恢复倒计时。如果您在使用具有多个时段的选项时校正了时间，时钟通常会认为游戏将在发起时间校正时处于有效状态的同一个时段继续。

显示的时间

最大时间是 9 小时 59 分 59 秒。如果可用思考时间超过 20 分钟，显示屏将显示小时数和分钟数（可以看见“小时数”和“分钟数”的图标）。当剩余不到 20 分钟时，时钟将显示分钟数和秒数（显示“分钟数”和“秒数”图标）。

保修条件

本产品符合我们的最高质量标准。任何保修请求都应直接交给购买产品时的零售商（可能会要求提供购买凭证）。如果在保修期内要退货，请注明序列号，并给出有关退货请求的理由的详细描述。保修仅对以应有的合理和审慎的方式使用产品的情况有效。如果产品有损坏或未经数字游戏科技(DGT)公司事先的书面同意进行过未经授权的尝试修理，将不提供保修。

免责声明

我们已竭尽全力确保本手册中的信息是正确且完整的。但是，如果有任何错误或遗漏，我们将不承担任何责任。DGT 保留未经事先通知更改硬件和软件的权利。未经数字游戏科技(DGT)公司事先的书面同意，本手册的任何部分不得以任何语言任何形式，通过任何方式进行复制、传播或翻译。

技术参数

电池 两节 AA 电池 (1,5 伏)
精度 在 1 秒/小时内
外壳 塑料
颜色 酒红
显示屏尺寸 25 x 135
钟重 210 克
欧盟指令 2004/108/EC 2011/65/EU®



DIGITAL GAME TECHNOLOGY