

DGT

North American



Уменьшение моргающего числа
Включить / выключить звук



Увеличение моргающего числа
Показать номер хода



Запустить / Остановить часы
Корректировка времени при
удерживании нажатой клавиши в
течении 3 секунд
Пропустить ручную настройку

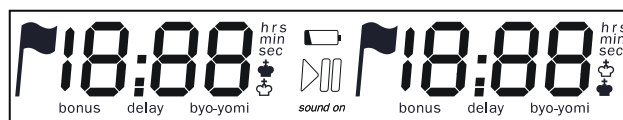


Активировать выбранную опцию
Подтвердить выбранную
моргающую цифру
Проверить номер активной опции

Вкл. / Выкл.
(Нижняя сторона
часов)

Переключатель часов вкл./выкл.
Сбросить настройки часов для
следующей игры

Североамериканский дисплей DGT



© Copyright 1994 -2018 Digital Game Technology BV

DGT Hengelosestraat 66 7514 AJ Enschede the Netherlands

MA_RUS_CLOCK_User Manual DGT NA_Rev2012upd1803

Мы не жалели никаких усилий, чтобы убедиться в том, что сведения, содержащиеся в данном руководстве, является правильным и полным. Однако, мы не несем ответственности за любые ошибки или упущения. DGT оставляет за собой право вносить изменения в технические характеристики оборудования и программного обеспечения, описанного в этом руководстве, без предварительного уведомления. Ни одна часть данного руководства не может быть воспроизведена, распространена или переведена на любой язык, в любой форме, с помощью любых средств, без предварительного письменного разрешения DGT.


Обзор	2
Функции контроля времени	2
Введение	2
1. Один контроль времени - Быстрые и Блиц-игры (Опции 1 и 2)	2
2. Один контроль времени, затем Внезапная Смерть (Опции 3 и 4)	2
3. Два контроля времени, затем Внезапная Смерть (Опции 5 и 6)	3
4. Один контроль времени, затем повторение контролей времени (Опции 7 и 8)	3
5. Бонус (Режимы "Фишера" или "Надбавки") (Опции 9 - 14)	3
5а.Один контроль времени, затем Бонус (Режим "Фишера") (Опции 9 и 10)	3
5б. Два контроля времени, затем Бонус (Режим "Фишера") (Опции 11 и 12)	3
5с. Бонус (Режим "Фишера") Один контроль времени (Опции 13 и 14)	3
5д. Бонусный турнир, до 4 контролей времени с бонусом за каждый ход (Режим "Фишера") (Опции 15 и 16)	3
6. Задержка (Опции 17 - 23)	3
Работа DGT NA	3
1. Батарейки	3
2. Включение DGT NA	4
3. Выбор опции	4
4. Активация опции	4
5. Начало игры	4
6. Временная остановка таймера	4
7. Звуковой сигнал	4
8. Корректировка счетчика ходов и времени	4
9. учные настройки	4
10.Параметры, которые нужно запрограммировать для ручной настройки	4
11. Значки на экране	6
12. Экран времени	6
13. Проверка номера опции	6
14. Счетчик ходов	6
15. Проверка номера хода	6
16. Быстрая настройка с использованием автоматического повтора	6
17. Регулировка времени	6
18. Ручные настройки	6
19.Чистка и уход за устройством	7
20.Условия гарантии	7
21.Технические характеристики	7

Обзор

Этот Североамериканский игровой таймер DGT был разработан для использоваться в качестве игровых часов для различных настольных игр для двух человек, в частности Шахматы, Го и Шашки. В этом руководстве он будет называться "DGT NA".

Основные характеристики:

- 10 различных программируемых функций, охватывающих все популярные стандарты времени
- Дополнительное ручное программирование функциональности для всех методов
- Все 10 ручных настроек хранятся в памяти часов
- 13 предварительно запрограммированных опций для быстрого и простого использования
- Счетчик ходов для всех опций
- Опция корректировки счетчика ходов и времени во время игры
- Дополнительный звуковой сигнал, для того, чтобы предупредить игрока о том, что у него заканчивается время
- Показ низкого уровня заряда батареек

 Этот продукт не предназначен для детей в возрасте до 5 лет.

Функции контроля времени

Введение

Время является частью каждого вида спорта, в частности таких видов спорта как Шахматы, GO, Шашки, Сёги и Scrabble®. Разница между игроками определяется не только потенциальным уровнем игры различных игроков, но так же и временем, которое нужно игроку для того, чтобы достичь этого уровня. Чем больше спорт считается показателем персонального уровня, тем важнее ограничить время, за которое игрок должен совершить ход. Это должно быть совершенно наиболее подходящим способом для игр и спорта. DGT NA предлагает 10 различных методов для контроля времени игры между двумя игроками. Хотя некоторые методы хорошо известны, другие могут не всем быть знакомы. Некоторые из этих методов используются уже в течение долгого времени; другие являются следствием возможностей, предоставляемых современной электроникой. Каждый метод имеет свой особенный шарм и оказывает влияние на то, какой опыт можно получить от спорта. Традиционная "Блиц" игра с 5 минутами на человека отличается от 3 минут, в которых используется "Задержка" или "Бонус", в которых каждый ход добавляет дополнительные 3 секунды для того, чтобы обдумать действия, хотя общее время на игру для обдумывания действий не может сильно отличаться. Мы рекомендуем игрокам экспериментировать с различными методами, которые предлагает DGT NA . Это может позволить вам взглянуть иначе на ваш любимый вид спорта.

1. Один контроль времени - Быстрые и Блиц-игры (Опции 1 и 2)

Это самый простой способ, чтобы указать период времени. Оба игрока получают один период времени (например, существует один контроль времени без Задержки или Бонуса), за который они должны совершить все ходы.

2. Один контроль времени, затем Внезапная Смерть (Опции 3 и 4)

Первый контроль времени используется для того, чтобы совершить определенное количество ходов. Второй контроль времени, "Внезапная Смерть" (или "Гильотина", как его называют в Европе) , используется для того, чтобы закончить игру. Один контроль времени + Внезапная Смерть похожа на "Быстрые" и "Блиц"-игры, но, как правило, начинаются они медленнее. Обратите

внимание на то, что время Внезапной Смерти добавляется для обоих игроков, когда один игрок использовал все доступное время в первом контроле времени (а не после завершения партии, например, за 40 ходов).

3. Два контроля времени, затем Внезапная Смерть (Опции 5 и 6)

Для еще более спокойного старта можно сыграть игру с двумя контролями времени, перед третьим контролем времени, Внезапной Смертью. Обратите внимание на то, что второй контроль времени и время Внезапной Смерти добавляются тогда, когда один из игроков достигает нулевого времени (0:00).

4. Один контроль времени, затем повторение контролей времени (Опции 7 и 8)

Спокойный конец игры так же имеет свои преимущества. Обычные традиционные (аналоговые) часы предоставляют игрокам повторяющиеся 1-часовые периоды, за которые нужно совершить определенное количество ходов. Цифровые часы можно настроить на любой период времени для повторяющегося времени контроля.

5. Бонус (Режимы "Фишера" или "Надбавки") (Опции 9 - 14)

Метод бонуса (его также называют режимом "Фишера" или "Надбавки") это система контроля времени, в котором, начиная с первого хода контроля времени, для каждого отдельного сыгранного хода к доступному времени добавляется бонусное время. Этот метод всегда дает игрокам возможность продолжить игру, даже в тех случаях, когда большинство доступного времени было потрачено на первые ходы. Также, можно получить дополнительное время для обдумывания хода, завершив ход быстрее, чем кончится время. Общее время увеличится благодаря бонусному времени, которое не было использовано. Обратите внимание на то, что в начале игры бонусное время уже было добавлено в начальный период времени. Во всех опциях Бонуса: Когда игрок использовал все время в последнем контроле времени, и не было добавлено дополнительного времени, часы останавливаются для обоих игроков . Это конец игры. Заморозка часов в данном режиме выполняется в соответствии с правилами ФИДЕ.

5a. Один контроль времени, затем Бонус (Режим "Фишера") (Опции 9 и 10)

Если у одного из игроков время, отображаемое на экране достигает значения 0:00, начинается второй контроль времени ("бонусный" период), и добавляется время, отведенное на этот контроль времени. Бонусное время добавляется тогда, когда запускается данный контроль времени, и также после завершения каждого хода.

5b. Два контроля времени, затем Бонус (Режим "Фишера") (Опции 11 и 12)

Если у одного из игроков время, отображаемое на экране достигает значения 0:00, начинается второй или третий ("бонусный" период) контроль времени, и добавляется время, отведенное на каждый контроль времени. Бонусное время добавляется только в последнем контроле времени. Бонусное время добавляется тогда, когда запускается данный контроль времени, и также после завершения каждого хода.

5c. Бонус (Режим "Фишера") Один контроль времени (Опции 13 и 14)

Один контроль времени с бонусным временем. Бонусное время добавляется к каждому ходу с самого начала игры. Когда часы начинают отсчет, бонусное время уже добавлено к первому ходу и будет добавляться после завершения каждого последующего хода.

5d. Бонусный турнир, до 4 контролей времени с бонусом за каждый ход (Режим "Фишера") (Опции 15 и 16)

Метод бонусного турнира является одним из самых сложных. Он поддерживает до четырех контролей времени, в которых добавляется дополнительное время за каждый выполненный ход. Если время, отображаемое на экране достигает значения 0:00 в любой контроль времени, за исключением последнего, начинается следующий контроль времени, и добавляется время, отведенное на этот контроль времени. Опция 16 (Бонусный турнир, до 4 контролей времени) позволяет программировать 4 различных контроля времени, каждый с одинаковым бонусным временем за ход. Для первых трех контролей времени можно запрограммировать количество ходов. Если для обозначения количества ходов было установлено ненулевое число, то время для следующего контроля времени добавится тогда, когда игрок закончит запрограммированное количество ходов на данный период времени. Если количество ходов программируется на 0 (ноль), переход на следующий период происходит тогда, когда экран игрока показывает 0.00.

Если игрок не завершил запрограммированное (не-нулевое) количество ходов за конкретный период времени, когда экран показывает 0:00, то появляется моргающий флаг и DGT NA останавливает отсчет времени для обоих игроков, обозначая то, что игра закончена, и то, что соответствующий игрок проиграл игру по времени.

Для корректной работы счетчика ходов, настроенного для опции Бонусного Турнира, игроки обязаны корректно останавливать часы после каждого законченного хода, чтобы часы отслеживали сыгранное количество ходов.

Всегда следите за тем, чтобы рычаг находился в правильном положении, а цвет иконок игроков совпадал перед игрой.


6. Задержка (Опции 17 - 23)

Задержка - это самый простой способ, чтобы дать каждому игроку определенное количество дополнительного времени на каждый ход. Она очень распространена в Американско-Швейцарской Системе турниров. Если используется опция задержки, часы игрока не запустятся до тех пор, пока не пройдет интервал задержки. Предположим, что у игрока на часах стоит значение 18:37, и игра начинается с 5-секундной задержкой. Противник совершает ход. Когда противник заканчивает ход нажатием рычага на часах, вместо того, чтобы на дисплее сразу же начался отсчет (18:36, 18:35 и т. д.), перед тем, как часы активируются. существует пятисекундный период - задержка. Во время задержки, слово "Задержка" будет моргать на дисплее один раз в секунду. Если время задержки прошло, слово "задержка" перестает моргать на экране и начинается обратный отсчет.

По правилам USCF, в режиме задержки, когда у игрока закончилось время в последнем периоде часы не будут отображать моргающий флаг. Когда игрок, у которого кончилось время, останавливает свои часы, часы другого игрока возобновят отсчет. Таким образом, обе стороны могут закончить партию с нулевым временем и не моргающим флагом.

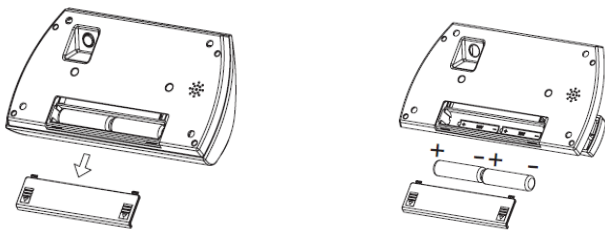
Работа DGT NA

1. Батарейки

DGT NA требует 2 AA (пальчиковых) батарейки. Мы рекомендуем использовать саморазряжаемые щелочные батарейки, которые могут держаться долгое время при обычном использовании. Если вы не планируете использовать часы в течение длительного времени, мы рекомендуем доставать батарейки, во избежание повреждений, вызванных возможным протеканием батареек. Если на экране появляется значок низкого заряда батареек , то в устройстве необходимо заменить батарейки. Если это сообщение появляется впервые, батарейки по-прежнему содержат достаточное количество энергии для того, чтобы завершить текущую игру. В случае неисправности, первым делом, выньте, а затем снова вставьте батарейки.

Замена батареек:

Снимите крышку отсека для батареек и достаньте старые батарейки.



Вставьте новые батарейки, чтобы сторона "+" была направлена в ту сторону, как показано на рисунке. Поместите крышку отсека для батареек обратно.

Утилизируйте использованные батарейки, в соответствии с нормами вашей страны или региона.



Одноразовые батарейки невозможно зарядить; перед перезарядкой нужно вынуть аккумуляторы из устройства; аккумуляторы можно заряжать только под наблюдением взрослых; не следует смешивать различные типы батарей, а также новые и использованные батарейки; батарейки должны быть установлены правильной полярностью; использованные батарейки нужно вынуть из устройства. Нельзя устраивать короткое замыкание концами проводов питания

2. Включение DGT NA

Включите часы с помощью кнопки вкл./выкл. на нижней стороне часов. Кнопка вкл./выкл. находится на нижней стороне часов для того, чтобы избежать непреднамеренный сброс часов.

3. Выбор опции

При включении часов на экране первоначально отображается опция, которая была выбрана последней. Нажмите кнопку \square или \square для того, чтобы выбрать одну из 23 опций. После значения 23, отсчет возвращается к 01. Пронумерованный список всех возможных опций можно найти на нижней части часов.

4. Активация опции

При появлении нужного параметра на экране, активируйте его, нажав кнопку \square . После этого на дисплее отобразится значение стартового времени по умолчанию для этой опции. Теперь вы можете начать игру. Если вы выбрали ручную настройку см. раздел 9, Ручная настройка.



5. Начало игры

После того, как вы выбрали вариант с предварительно запрограммированными настройками, убедитесь, что рычаг игрока, который будет играть белыми фигурами поднят вверх. Цвет игрока обозначается символами \uparrow / \downarrow на экране. Теперь запустите игру и часы, нажав на клавишу \square в центре. Запуск DGT NA с правильно обозначенным игроком, который играет белыми фигурами, в начале игры будет поддерживать точную запись количества ходов, что может быть особенно важно в опции Бонусного турнира.

6. Временная остановка таймера

В ходе игры вы можете временно остановить таймер, быстро нажав кнопку \square . Перезапустите таймер, повторно нажав кнопку \square (при зажимании клавиши более чем на 2 секунды, начнется корректировка времени (см. пункт 8).

7. Звуковой сигнал

DGT NA может издавать звуковые сигналы ближе к концу контроля времени. Когда эта функция включена, она издаст короткий звуковой сигнал за 10 секунд до каждого контроля времени, а также за каждые последние 5 секунд контроля времени. В последнюю секунду перед контролем времени, будет издаваться звуковой сигнал длиной в секунду. Тем не менее, звуковой сигнал издается только в том случае, когда значок звука отображается на экране. Звук можно включить или выключить нажатием кнопки \square , во время того, как часы остановлены. У всех опций звук отключен по умолчанию.

8. Корректировка счетчика ходов и времени

Во время игры вы можете изменить время, которое отображается на данный момент. Удерживайте кнопку \square в течение двух секунд, пока крайняя левая цифра на экране не начнет моргать. Теперь оба игрока могут исправить цифры. Чтобы изменить моргающие цифры, нажмите клавишу \square или \square . Нажмите клавишу \square , для того чтобы перейти к следующей цифре. После настройки времени игрока можно исправить счетчик ходов: увеличивайте или уменьшайте значения, нажимая клавиши \square или \square . Если установлено правильное значение, нажмите клавишу \square . Теперь нажмите клавишу \square чтобы перезапустить таймер. Начнется обратный отсчет времени, учитывая исправленное время. См. главу 17, "Регулировка времени", чтобы изучить определенные аспекты некоторых опций.

9. ручные настройки

Каждый метод контроля времени имеет номер опции для того, чтобы разрешить ручную настройку всех параметров опции. После ручного выбора опции (например, 04 для Времени + Внезапной Смерти) необходимо настроить параметры для этой опции.

Во-первых, для каждого игрока должен быть установлен основной контроль времени. После этого, идет ряд параметров, в зависимости от выбранной опции. Смотрите таблицу ниже для ручной установки параметров для всех ручных опций.

Измените текущие моргающие цифры с помощью кнопки \square или \square . Когда на экране появятся нужные цифры, нажмите клавишу \square . После этого начнут моргать следующие цифры. Если вы не хотите менять цифру, просто нажмите \square .

После завершения ввода всех параметров на экране будет отображаться значок паузы > || и часы обоих игроков. Теперь часы можно использовать для начала игры: см. пункт 5 для дальнейших инструкций.

10. Параметры, которые нужно запрограммировать для ручной настройки

Нули в данной таблице отображаются тогда, если до этого часы не были запрограммированы или сброшены. При настройке часов, первыми настраиваются часы и минуты, разделенные двоеточием (:). После этого экран изменится для настройки секунд. В данной таблице часы:минуты, секунды выводятся в одну линию, 0:00,00.

Все эти цифры могут быть изменены с помощью клавиш \square или \square и сохраняют свое значение даже после того, как часы будут выключены или будут выбраны другие опции.







Обратите внимание на то, что значения основных настроек контроля времени должны быть предоставлены в часах, минутах и секундах.

Опция	Название	Левый экран	Правый экран	Настройки
02	Один контроль времени	0:00,00	0:00,00	Время левого и правого игрока, сначала часы:минуты, затем сек.
04	Один контроль времени + Внезапная Смерть	0:00,00	0:00,00	Первый контроль времени, время левого и правого игрока, сначала часы:минуты, затем сек..
		2	0:00,00	Контроль времени Внезапной Смерти для каждого игрока, сначала часы:минуты, затем сек.
06	Два контроля времени + Внезапная Смерть	0:00,00	0:00,00	Первый контроль времени, время левого и правого игрока
		2	0:00,00	Второй контроль времени для каждого игрока
		3	0:00,00	Контроль времени Внезапной Смерти для каждого игрока
08	Один контроль времени + повторяющиеся контроли времени	2	0:00,00 0:00,00	Первый контроль времени, время левого и правого игрока Повторяющийся контроль времени для каждого игрока
10	Один контроль времени + Внезапная Смерть с бонусным временем за каждый ход (Режим «Фишера»)	0:00,00	0:00,00	Первый контроль времени, время левого и правого игрока
		2	0:00,00	Второй контроль времени для каждого игрока
		2 бонус	0,00	Второй контроль времени бонусного времени за ход для каждого игрока
12	Два контроля времени + Внезапная Смерть с бонусным временем за каждый ход (Режим «Фишера»)	0:00,00	0:00,00	Первый контроль времени, время левого и правого игрока
		2	0:00,00	Второй контроль времени для каждого игрока
		3	0:00,00	Третий контроль времени для каждого игрока
		3 бонус	0,00	Третий контроль времени бонусного времени за ход для каждого игрока
14	Один контроль времени + Бонусное время за каждый ход (Режим «Фишера»)	0:00,00	0:00,00	Первый контроль времени, время левого и правого игрока, значок бонуса отображается во всех настройках
		0,00	0,00	Бонусное время за ход для левого игрока Бонусное время за ход для правого игрока
16	До 4 контролей времени с бонусным временем за ход (Режим "Фишера")	0:00,00	0:00,00	Первый контроль времени, время левого и правого игрока, значок бонуса отображается во всех настройках
		1	0,00	Бонусное время за ход для каждого игрока, все контроли времени
		2	0:00,00	Количество ходов за первый контроль времени
		2	00	Время второго контроля времени для каждого игрока
		3	0:00,00	Количество ходов за второй контроль времени
		3	00	Время третьего контроля времени для каждого игрока
20	Один контроль времени с задержкой	0:00,00	0:00,00	Количество ходов за третий контроль времени
		Задержка	0,00	Время четвертого контроля времени для каждого игрока
23	Задержка (до 3 контролей времени)	0:00,00	0:00,00	Время левого и правого игрока
		1	0,00	Время задержки обоих игроков за ход
		2	0:00,00	Первый контроль времени, время левого и правого игрока, значок бонуса отображается во всех настройках
		2	0,00	Задержка первого контроля времени за ход для каждого игрока
		3	0:00,00	Время второго контроля времени для каждого игрока
3	0,00	Задержка второго контроля времени за ход для каждого игрока		
3	0:00,00	Время второго контроля времени для каждого игрока		
3	0,00	Задержка третьего контроля времени за ход для каждого игрока		

При выборе ручной настройки или корректировки времени можно пропустить порядковый ввод значений, нажав на клавишу **ESC**, когда первая цифра будет моргать. Параметры останутся неизменными, часы будут показывать значок > || и будут готовы к началу игры.

11. Значки на экране

Помимо цифр экран часов показывает следующие значки:


Символ	Смысл
	Обозначает то, что нужно поменять батарейки.
Бонус	Обозначает то, что период бонуса активен.
Задержка	Обозначает то, что период задержки активен.
	Промежуточный флаг; Обозначает то, что данный игрок совершает первый ход в следующем периоде времени. Исчезает через 5 минут.
 Мигает	Моргающий флаг; Обозначает игрока, у которого закончилось время.
00 Мин.	Обозначает то, что время отображается в часах и минутах. Двоеточие отделяет значение часов от значения минут (например, 1:45 или 0:25).
Мин. Сек	Обозначает то, что время отображается в часах и минутах. Обозначает то, что время отображается в минутах и секундах. Точка отделяет значение минут от значения секунд (например, 17.55 или 4.06).
Звук вкл.	Обозначает то, что звук включен, и часы будут издавать сигнал по достижении нулевого времени
	Обозначает то, что на часах стоит пауза, или же они готовы к запуску.
	Обозначает то, что часы работают.
	Обозначает цвет игрока.

12. Экран времени

Если остается 20 минут или более, DGT NA на экране показывает часы и минуты. На часах будут видны значки "hrs" и "min". После того, как останется менее 20 минут, часы начнут показывать минуты и секунды. Будут видны значки "min" и "sec".

Максимальное отображаемое время 9:59:59. При попытке ввести большее значение времени экран будет продолжать показывать 9:59:59


13. Проверка номера опции

Во время игры вы можете проверить номер выбранной опции не прерывая функционирование часов. Для этого нужно нажать кнопку .

14. Счетчик ходов

Счетчик ходов продолжает отслеживать количество совершенных ходов. Во время начала новой игры счетчик ходов имеет значение 0 (ноль). Счетчик ходов изменяется, после того как черный игрок (см. значки ♚♛ на дисплее) завершил ход.

15. Проверка номера хода

Когда часы работают или приостановлены, вы можете увидеть номер хода нажатием клавиши . Активные часы не прервут свою работу после этого действия.

16. Быстрая настройка с использованием автоматического повтора

Для быстрой активации вы можете держать кнопки ,  или . Вскоре они начнут повторяться.

17. Регулировка времени

Если вы совершаете корректировку времени, используя опцию с несколькими периодами времени, часы будут думать, что период, который был использован перед коррекцией все еще активен. Когда, например, во время опции 9 во втором контроле времени (бонус), время откорректировать на 1 час, метод бонусного времени будет активен. Бонусный Турнир (опция 16) дает возможность выделить несколько ходов на каждый контроль времени. Если количество ходов для каждого контроля времени запрограммировано на ненулевое значение, то, во время корректировки времени, количество ходов может быть изменено и исправленный период начнет отсчет с этой точки.

18. Ручные настройки

Параметры сохраняются в каждой, вручную настроенной опции до тех пор, пока вы не измените их, или вынете батарейки. Если, после того, как были совершены ручные настройки, игра закончилась, и выбран тот же самый, настроенный вручную параметр, параметры из предыдущих опций будут сохранены. См. раздел 10 для быстрого способа начать новую игру.

Если в настройке множественного контроля времени период запрограммирован на нулевой период времени, этот период, и последующие будут пропущены в течение игры. Когда контроль времени для обдумывания действий программируется с нулевым значением, нельзя установить никаких дополнительных параметров для этого и любого последующего контролей времени.

Ручная установка Опции 16: Бонусный Турнир самый сложный вариант. Обратите внимание, что когда количество ходов для контроля времени запрограммировано на значение ноль, этот период закончится тогда, когда игрок подходит к нулевому времени. Если запрограммировано 0 ходов для контроля времени в опции 16, все последующие контроли времени будут автоматически выставлены на 0. Этот, последующие периоды и количество ходов не может быть установлено на ненулевые значения.

19. Чистка и уход за устройством

Ваш DGT NA - это прочный и хорошо-сделанный продукт. Если вы будете использовать его с осмотрительностью, то он прослужит вам в течение многих лет. Чтобы чистить часы, используйте только влажную мягкую ткань. Не используйте грубые чистящие средства.

20. Условия гарантии

DGT гарантирует, что ваши цифровые шахматные часы соответствуют самым высоким стандартам качества. Если, несмотря на нашу заботу в выборе компонентов и материалов, производство и транспортировку, ваш DGT NA имеет дефекты спустя два года после покупки, то вы должны связаться с продавцом, который продал вам товар.

Для гарантийного покрытия DGT NA, вы должны вернуть часы вместе с документом, подтверждающим его покупку вашему продавцу. Данные условия гарантии действительны только в том случае, если DGT NA использовался в правильном образом, таким, каким и должен был. Данная гарантия не является действительной в том случае, если часы используются не по назначению, или была какая-либо несанкционированная попытка ремонта без письменного согласия от производителя.

21. Технические характеристики

Батарейки : Два типа AA
Точность: В 1 секунду в час.
Корпус: АБС-пластик
Экран: 1" x 5-3/8"
Вес: 8,6 унций. (С 2 установленными AA батарейками)



DGT NA соответствует требованиям стандарта EN 50081-1:1991, EN50082-1:1991. Данный продукт соответствует требованиям директивы RoHS EC/2002/95/EC



Это оборудование помечено значком переработки. Это означает, что к концу своего эксплуатационного срока данное оборудование необходимо утилизировать в соответствующей точке сбора мусора, и ни в коем случае не было помещено в домашние отходы. Это будет на пользу окружающей среде.