

Instrukcja Użytkownika DGT2010 (Polski)

Wstęp

Gratulujemy zakupu zegara DGT2010. DGT2010 to oficjalny zegar FIDE, zatwierdzony i zalecany przez Międzynarodową Federację Szachową FIDE. Zegar jest w pełni zgodny z regulacjami oraz przepisami FIDE dla zegarów szachowych oraz z przepisami szachi, go, warcaby, shogi, Scrabble™ i wiele innych. DGT2010 oferuje wszystkie popularne systemy mierzenia czasu, ma zaprogramowane 22 ustawienia oraz umożliwia ręczną zmianę ustawień dla wszystkich opcji mierzenia czasu. Każdy ze sposobów mierzenia czasu ma swój własny urok oraz każdy system wpływa na doznania jakie dany sport lub gra oferuje. Zalecamy poeksperymentować z różnymi systemami mierzenia czasu co doda nowy wymiar do waszego ulubionego sportu lub gry.

Słowniczek

Szachi błyskawiczne (Blitz). Bardzo szybka gra, w której czas na myślenie każdego z graczy to 10 lub mniej minut.

Szachi szybkie (Rapid). Szybka gra, w której każdy gracz ma na myślenie więcej niż 10 ale mniej niż 60 minut.

Szachi klasyczne (Classical). Każdy z graczy otrzymuje dużo czasu na grę. Klasyczna gra może zająć nawet 6 lub więcej godzin.

Okresy (Period / time control). Grę można podzielić na kilka okresów trwających określony czas, i w czasie których określona liczba posunięć musi zostać wykonana. Na końcu każdego okresu należy sprawdzić, czy gracz wykonał zadaną liczbę posunięć. Jeśli ustawiony jest tylko jeden okres wówczas cała gra musi być skończona w tym czasie. W ostatnim okresie muszą zostać wykonane wszystkie pozostałe do końca gry posunięcia.

Czas (Time). To ustawienie prostego odliczania czasu. Zegar odlicza w dół czas gracza, do którego należy ruch. Opcje 01-09 zegara mają jeden lub więcej okresów z ustawieniem Czasu.

Bonus. W ustawieniach Bonus gracz dostaje dodatkowy czas za każde wykonane posunięcie (zwyczajowo 2-3 sekundy dodawanego czasu na ruch w blitzu, 10 sekund w szachach szybkich oraz 30 sekund w partii szachów klasycznych). Bonus za posunięcie jest dodawany przed każdym ruchem od początku gry. System z dodawanym czasem na ruch nazywa się również Bonusem Fischera nazwanym tak od arcymistrza Bobby'ego Fischera - 11. Mistrza Świata, który promował ten system. Granie z dodawanym czasem stało się standardem w szachach. Opcje 10-14 mają ustawiony Bonus tylko w ostatnim okresie (oraz ustawienia Czasu we wcześniejszych okresach). Opcje 15-21 mają ustawiony Bonus we wszystkich okresach. Uwaga: Zgodnie z przepisami FIDE zegar nie odlicza dalej czasu po tym jak w ustawieniach Bonus w ostatnim okresie jednemu z graczy skończy się czas. Zegar zatrzymuje się oraz pojawia się migająca flaga.

Opóźnienie(Delay). W ustawieniach z Opóźnieniem gracz dostaje pewną ilość wolnego czasu przed każdym ruchem zanim jego czas zacznie spadać. W oficjalnym zegarze szachowym FIDE Opóźnienie jest dodawane do głównego czasu gracza na wyświetlaczu w taki sposób, że widać cały czas dostępny w danym momencie dla gracza. Na początku ruchu gracza zegar zaczyna odliczanie czasu, ale jeśli gracz wykona posunięcie przed upłynięciem opóźnienia to jego czas wróci do wartości sprzed rozpoczęcia ruchu. System ten nazywa się opóźnieniem Bronsteina nazwanym tak od arcymistrza Davida Bronsteina, który wymyślił tę metodę.

Byo-Yomi. Opcja Byo-Yomi jest głównie używana do gry w Go (Baduk) oraz Shogi. W pierwszym okresie gracz ma do dyspozycji Czas w którym nie ma wymaganej liczby zagranich ruchów. Gracze przechodzą do trybu Byo-Yomi po wykorzystaniu początkowego czasu, dzięki czemu możliwe jest, że jeden z graczy jest jeszcze w pierwszym okresie mierzenia czasu podczas, gdy drugi gracz jest w fazie Byo-Yomi. Każdy z graczy ma dostępną pewną liczbę okresów byo-yomi określonej długości. Na przykład gracz może mieć do dyspozycji 5 jednoczesnych okresów byo-yomi. Zegar pokaże wtedy, że gracz ma do dyspozycji 5 minut. Jeśli gracz wykona ruch w czasie 1 minuty, wówczas zegar ponownie pokaże 5 minut. Jeśli gracz natomiast przekroczy czas 1 minuty na ruch ale zdąży zagrać przed upłynięciem drugiej minuty, wówczas zegar po wykonaniu zagrania wróci na 4 minuty itd.

Byo-Yomi Kanadyjskie. W kanadyjskim byo-yomi pewna ilość czasu jest dana na wykonanie określonej liczby ruchów. Kiedy ustalona ilość ruchów zostanie wykonana czas gracza może zostać ponownie ustawiony na początkową wartość poprzez przytrzymanie przycisku przez jedną sekundę. Korzystając z opcji 30 można ręcznie ustawić ilość ruchów, które należy zagrać aby zegar automatycznie przywrócił graczowi czas Byo-Yomi.

Klepsydra (Hourglass). W opcji Klepsydra gracz zaczyna z taką samą ilością czasu na zegarze (zwyczajowo 1 minuta) ale kiedy czas jednego gracza spada to czas drugiego gracza rośnie. Jest to rozrywkowa metoda mierzenia czasu, która wymaga od graczy szybkiego grania ruchów.

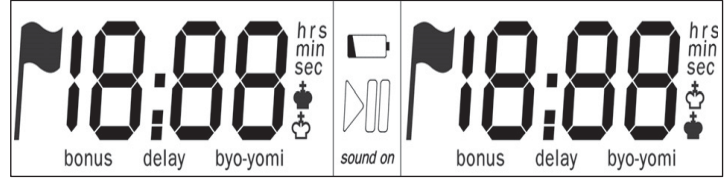
Gong: W opcji Gong gracz zawsze dostaje stałą ilość czasu na każdy ruch. Gracz musi wykonać posunięcie, kiedy sygnał dźwiękowy wskazuje na koniec ruchu. Jest to rozrywkowa metoda mierzenia czasu to użytku w domu lub w szkole.

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

Objaśnienie przycisków i wyświetlacza

Symbol	Znaczenie
ON/OFF	Znajduje się od spodu zegara. Włącza lub wyłącza zegar albo resetuje do następnej gry.
	Zmniejsza mrugającą liczbę. Włącza lub wyłącza sygnały dźwiękowe. Uzupełnia byo-yomi.
	Zwiększa mrugającą liczbę. Pokazuje licznik ruchów podczas gry
	Rozpoczyna / wstrzymuje pracę zegara. Aktywuje korekcję ustawień czasu po przytrzymaniu przez dwie sekundy.
	Aktywuje wybraną opcję. Zatwierdza mrugającą cyfrę. Sprawdza numer aktywnej opcji.
	Wskaźnik mocy baterii. Kiedy ta ikonka jest widoczna powinno się wymienić baterie.
bonus	Wskazuje, że aktywny jest okres bonus.
delay	Wskazuje, że aktywny jest okres opóźnienia.
byo-yomi	Wskazuje, że aktywny jest okres byo-yomi.
	Nie mrugająca flaga oznacza pierwszego gracza, który wkroczy w kolejny okres. Znika po pięciu minutach.
	Mrugająca flaga oznacza gracza, któremu skończył się czas.
hrs min	Oznacza, że czas jest wyświetlany w godzinach i minutach (rozdzielonych dwukropkiem)
min sec	Oznacza, że czas jest wyświetlany w minutach i sekundach (rozdzielonych dwukropkiem)
sound on	Wskazuje, że aktywne są sygnały dźwiękowe.
	Wskazuje, że odliczenie zegara jest wstrzymane lub że zegar jest gotowy do rozpoczęcia gry.
	Wskazuje, że zegar odlicza czas.
	Wskazuje kolor gracza.

Układ wyświetlacza



Sygnaly dźwiękowe

Kiedy sygnały dźwiękowe są włączone wówczas ikonka "sound on" jest widoczna na wyświetlaczu. Sygnał dźwiękowy wybrzmie na 10 sekund przed upływem czasu oraz podczas ostatnich 5 sekund okresu. Aby wyłączyć sygnały dźwiękowe należy wcisnąć przycisk kiedy praca zegara jest wstrzymana (pause). Opcje 26-36 mają domyślnie włączone sygnały dźwiękowe natomiast pozostałe opcje mają je wyłączone.

Wybór ustawień czasu

Włącz zegar za pomocą przycisku ON/OFF pod spodem zegara. Wyświetlacz pokaże numer ostatnio wybranej opcji. Używaj przycisków oraz do zmiany numeru opcji oraz wciśnij przycisk aby wybrać zaznaczoną opcję. Wyświetlacz pokaże domyślne początkowe ustawienia czasu dla wybranej opcji. Aby przyspieszyć zmianę ustawień przytrzymaj przyciski , lub wciśnięte. Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że dzwignia jest w poprawnej pozycji czyli podniesiona po stronie tego gracza, który ma wykonać pierwszy ruch. Kolor gracza jest wskazany przez symbol ♣, ♠ na wyświetlaczu. Rozpocznij grę przyciskiem . Podczas gry, lub kiedy praca zegara jest wstrzymana można zobaczyć ilość razy, które zegar został wciśnięty poprzez wciśnięcie przycisku . Praca zegara nie zostanie zakłócona przez sprawdzanie licznika ruchu. Podczas gry należy naciskać dzwignię tylko pod koniec każdej kolejki aby zagwarantować, że została policzona poprawna ilość ruchów. Odliczanie zegara może być wstrzymane podczas gry oraz wznowione poprzez krótkie wciśnięcie przycisku . Wciśnięcie przycisku na dwie sekundy uruchomi procedurę korekcji czasu. Podczas gry można sprawdzić numer wybranej opcji wciskając przycisk . Praca zegara nie zostanie zakłócona poprzez to sprawdzenie.

Lista opcji ustawień czasu nast=następnie; s/ruch=sekund na ruch

Opcja	Sposób mierzenia czasu na okres (ilość okresów)	Czas na gracza
01	Blitz na Czas	1 5 min
02	Rapid na Czas	1 25 min
03	Czas	1 ręczne ustawienia
04	Czas nast Czas	2 120 min nast 30 min
05	Czas nast Czas	2 ręczne ustawienia
06	Czas nast Czas nast Czas	3 120 min nast 60 min nast 30 min
07	Czas nast Czas nast Czas	3 ręczne ustawienia
08	Czas nast Czas powtarzany	NA 120 min nast 60 min (powtarzane)
09	Czas nast Czas powtarzany	NA ręczne ustawienia
10	Czas nast Bonus	2 25 min nast 5 min +10s/ruch
11	Czas nast Bonus	2 120 min nast 15 min +30s/ruch
12	Czas nast Bonus	2 ręczne ustawienia
13	Czas nast Czas nast Bonus	3 120 min nast 60 min nast 15 min +30s/ruch
14	Czas nast Czas nast Bonus	3 ręczne ustawienia
15	Bonus Blitz	1 3 min +2s/ruch
16	Bonus Rapid	1 25 min +10s/ruch
17	Bonus Classic	1 90 min +30s/ruch
18	Bonus	1 ręczne ustawienia
19	Bonus nast Bonus	2 90 min nast 30 min (all +30s/ruch)
20	Bonus nast Bonus nast Bonus	3 100 min nast 50 min nast 15 min (all +30s/ruch)
21	Bonus Tournament	1-4 ręczne ustawienia (opcjonalnie licznik ruchów)
22	Bronstein Delay Blitz	1 5 min +3s/ruch free
23	Bronstein Delay Rapid	1 25 min +10s/ruch free
24	Bronstein Delay Classic	1 115 min +5s/ruch free
25	Bronstein Delay Tournament	1-4 ręczne ustawienia
26	Byo-Yomi do Go	2 60 min nast 20 sec Byo-Yomi
27	Byo-Yomi do Go	2 120 min nast. 30 sec Byo-Yomi
28	Byo-Yomi do Go	2 ręczne ustawienia
29	Byo-Yomi Kanadyjskie do Go	2 60 min nast 5 min byo-yomi kanadyjskiego
30	Byo-Yomi Kanadyjskie do Go	2 ręczne ustawienia (opcjonalnie licznik ruchów)
31	Klepsydra	1 1 min
32	Klepsydra	1 ręczne ustawienia
33	Gong	1 10 sec
34	Gong	1 ręczne ustawienia
35	Scrabble™	1 25 min
36	Scrabble™	1 ręczne ustawienia

Ręczne ustawienia

Żeby wybrać ustawienia czasu, które nie są domyślne, należy wybrać opcję oznaczoną jako "ręczne ustawienia" dla danego systemu mierzenia czasu oraz ustawić wszystkie parametry ręcznie - cyfra po cyfrze. Najpierw - główny okres czasu dla każdego gracza. Najpierw pojawią się godziny i minuty. Po zaakceptowaniu tych wartości można ustawić sekundy. Następnie można ustawić różne inne parametry w zależności od wybranej opcji. Ilość okresów również pojawia się na wyświetlaczu. Mrugające cyfry można zmienić używając przycisków oraz . Należy wcisnąć przycisk aby potwierdzić i przejść do następnej. Jeśli dla danego okresu ustawiony zostanie zerowy czas wówczas żadne inne parametry nie mogą być ustawione dla tego ani żadnego kolejnego okresu. Kiedy wszystkie parametry zostaną wpisane wówczas wyświetlacz pokaże symbol Pauzy oraz praca zegara może zostać rozpoczęta. Ręczne ustawienia są zapamiętywane przez zegar dopóki nie zostaną zmienione lub baterie nie zostaną wyjęte.

Instrukcje dla ustawień ręcznych

godz=godziny, min=minuty, sek=sekundy

	Typ odmierzenia czasu	Widoczne na lewym wyświetlaczu	Widoczne na prawym wyświetlaczu	Ustawienia
03	Czas	0:00 potem .00	0:00 potem .00	Ustaw czas gry lewego gracza, potem ustaw czas gry prawego gracza; najpierw godz:min, potem sek.
05	Czas nast Czas	0:00 potem .00 2	0:00 potem .00 0:00 potem .00	Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla pierwszego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw drugi okres - ten sam czas dla obu graczy; najpierw godz:min, potem sek.
07	Czas nast Czas nast Czas	0:00 potem .00 2 3	0:00 potem .00 0:00 potem .00 0:00 potem .00	Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla pierwszego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw drugi okres - ten sam czas dla obu graczy; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw trzeci okres - ten czas dla obu graczy; first godz:min, potem sek.
09	Czas nast Czas powtarzany	0:00 potem .00 2	0:00 potem .00 0:00 potem .00	Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla pierwszego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw powtarzaną ilość czasu - ten sam dla obu graczy; najpierw godz:min, potem sek.
12	Czas nast Bonus	0:00 potem .00 2 bonus 2 bonus	0:00 potem .00 0:00 potem .00 0.00 bonus	Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla pierwszego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw drugi okres - ten sam czas dla obu graczy; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw inkrement drugiego okresu - ten sam dla obu graczy; ustaw min i sek.
14	Czas nast Czas nast Bonus	0:00 potem .00 2 3 bonus 3 bonus	0:00 potem .00 0:00 potem .00 0:00 potem .00 0.00	Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla pierwszego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw drugi okres - ten sam czas dla obu graczy; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw trzeci okres - ten sam czas dla obu graczy; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw inkrement trzeciego okresu - ten sam dla obu graczy; ustaw min i sek.
18	Bonus	0:00 potem .00 bonus 0.00 bonus	0:00 potem .00 bonus 0.00 bonus	Ustaw czas gry lewego gracza, potem ustaw czas gry prawego gracza; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw inkrement dla lewego gracza, potem inkrement dla prawego gracza; ustaw min i sek.
21	Bonus Tournament	0:00 potem .00 1 2 2 3 3 4	0:00 potem .00 0.00 00 0:00 potem .00 00 0:00 potem .00 00 0:00 potem .00	Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla pierwszego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw inkrement dla wszystkich okresów - ten sam dla obu graczy; ustaw min and sek. Ustaw ilość ruchów w pierwszym okresie. Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla drugiego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw ilość ruchów w drugim okresie. Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla trzeciego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw ilość ruchów w trzecim okresie. Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla czwartego okresu; najpierw godz:min, potem sek.
25	Bronstein Delay Tournament	0:00 potem .00 1 2 2 3 3 4 4	0:00 potem .00 0.00 0:00 potem .00 0.00 0:00 potem .00 0.00 0:00 potem .00 0.00	Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla pierwszego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw opóźnienie dla pierwszego okresu - to samo dla obu graczy; ustaw min i sek. Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla drugiego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw opóźnienie dla drugiego okresu - to samo dla obu graczy; ustaw min i sek. Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla trzeciego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw opóźnienie dla trzeciego okresu - to samo dla obu graczy; ustaw min i sek. Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla czwartego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw opóźnienie dla czwartego okresu - to samo dla obu graczy; ustaw min i sek.
28	Byo-Yomi dla Go	0:00 potem .00 0.00 byo-yomi	0:00 potem .00 1 byo-yomi	Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla pierwszego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw czas byo-yomi dla obu graczy w min i sek; potem ustaw liczbę okresów byo-yomi.
30	Kanadyjskie Yomi dla Go	0:00 potem .00 2 byo-yomi 2 byo-yomi	0:00 potem .00 0:00 potem .00 byo-yomi 00 byo-yomi	Ustaw lewy czas a następnie prawy czas dla pierwszego okresu; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw czas byo-yomi - ten sam dla obu graczy; najpierw godz:min, potem sek. Ustaw ilość ruchów które należy zagrać zanim uzupełni się czas byo-yomi.
32	Klepsydra	0:00 potem .00	0:00 potem .00	Ustaw czas gry lewego gracza, potem ustaw czas gry prawego gracza; najpierw godz:min, potem sek.
34	Gong		0:00 potem .00	Ustaw czas okresu gong; najpierw godz:min, potem sek.
36	Scrabble™	0:00 potem .00	0:00 potem .00	Ustaw czas gry lewego gracza, potem ustaw czas gry prawego gracza; najpierw godz:min, potem sek.

Uwaga: Zera z powyższej tabeli wyświetlają się tylko wtedy kiedy zegar nie był poprzednio ustawiony.

Uwaga: Kiedy wybrane są ręczne ustawienia (lub podczas korekcji czasu), można pominąć wpisywanie wszystkich wartości po kolei poprzez wciśnięcie przycisku [F10] jak tylko pojawi się pierwsza mrugająca cyfra. Poprzednio wybrane ustawienia pozostaną niezmiennione oraz zegar będzie gotowy do rozpoczęcia, pokazując na wyświetlaczu 11. Jeśli chcesz sprawdzić wszystkie parametry w ręcznych ustawieniach trzymaj wciśnięty przycisk [F10] a wtedy wszystkie parametry będą się szybko pokazywać lub zwyczajnie przejdź przez wszystkie mrugające cyfry jedna po drugiej.

Uwaga: Opcja 21 Bonus Tournament pozwala na zaprogramowanie czterech okresów - wszystkich z tym samym bonusem na ruch. Dla pierwszych trzech okresów można określić ilość ruchów. Jeśli ilość ruchów w okresie jest ustawiona na niezerową wartość wówczas gracz dostaje dodatkowy czas po tym jak zagra daną ilość ruchów. Jeśli ilość ruchów jest ustawiona na 0 (zero) wówczas przejście do kolejnego okresu następuje kiedy zegar gracza wskaże 0.00. Czas za kolejny okres jest wówczas dodawany dla obu graczy w tym samym czasie.

Jeśli ilość ruchów jest ustawiona na niezerową wartość oraz gracz nie wykona wymaganej liczby ruchów w danym okresie wówczas DGT2010 wstrzyma odliczanie czasu dla obu graczy oraz gra jest skończona. Po stronie gracza, który uzyskał 0.00

pojawi się mrugająca flaga oznajmiająca, że ten gracz przegrał grę. Używanie licznika ruchów w ten sposób oznacza, że gracze muszą przywiązać należyta uwagę do poprawnego wciskania zegara po każdym ruchu. FIDE nie zaleca używania metody licznika ruchów do przejścia do kolejnego okresu. Zamiast tego preferowane jest przejście do nowego okresu po osiągnięciu czasu 0.00. Zadaniem graczy oraz sędziego jest sprawdzić, czy odpowiednia ilość ruchów została zagrana w każdym okresie.

Korekcja czasu oraz licznika ruchów

Podczas gry można zmienić wyświetlany czas. Aby rozpocząć korekcję należy przytrzymać przycisk [F10] przez dwie sekundy dopóki skrajnie lewa cyfra na wyświetlaczu nie zacznie mrugać. Wówczas czas obu graczy może być poprawiony

cyfra po cyfrze poprzez wciskanie przycisków [+/-] oraz [F10]. Przyciskiem [F10] można zatwierdzić cyfrę oraz przejść do kolejnej. Po korekcji czasu można zmienić licznik ruchów. Należy wcisnąć [F10] aby wznowić odliczanie czasu. Jeśli korekcja czasu zostanie dokonana podczas gry z wieloma okresami, wówczas zegar zwyczajnie założy, że gra kontynuuje w tym samym okresie, który był aktywny gdy rozpoczęto korekcję czasu.

Wyświetlany czas

Maksymalny czas to 9 godzin 59 minut 59 sekund. Jeśli dostępny czas jest większy niż 20 minut wówczas wyświetlacz pokazuje godziny i minuty (ikony "hrs" i "min" są wyświetlone). Kiedy pozostanie mniej niż 20 minut wówczas zegar pokazuje minuty i sekundy ("min" i "sec" są wyświetlane)

Warunki gwarancji

Ten produkt spełnia nasze najwyższe standardy jakości. Wszelkie reklamacje należy kierować do sprzedawcy, od którego zakupiony został produkt (możesz zostać poproszony o okazanie dowodu zakupu). Oddając produkt na gwarancji proszę podać numer seryjny produktu oraz podać dokładny opis powodu reklamacji. Gwarancja jest ważna tylko wtedy, gdy urządzenie DGT 2010 było użytkowane w rozsądny i rozważny sposób, zgodnie z przeznaczeniem. Gwarancja zostaje unieważniona, jeśli DGT 2010 został niewłaściwie użytkowany lub jeśli zostały podjęte jakiegokolwiek nieautoryzowane próby naprawy bez wcześniejszej pisemnej zgody Digital Game Technology.

Wyłączenie odpowiedzialności

Digital Game Technology dołożyła wszelkich starań, aby informacje zawarte w tej instrukcji były prawidłowe i kompletne. Jednakże nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek błąd lub pominięcia. Producent zastrzega sobie prawo do zmiany specyfikacji sprzętu i oprogramowania opisanych w niniejszej instrukcji bez uprzedzenia. Żadna część tej instrukcji nie może być powielana, transmitowana ani tłumaczona w jakimkolwiek języku, w jakikolwiek sposób, bez uprzedniej pisemnej zgody Digital Game Technology.

Specyfikacja techniczna

Baterie	dwie baterie AA (1,5 Volt)
Dł. życia bat.	około 5 lat
Dokładność	w granicy 1 sek/godzinę
Obudowa	ABS plastic
Kolor	burgundy
Rozmiar wyświetlacza	25 x 135 mm
Waga zegara	210 gr
dyrektywy EU	2004/108/EC 2011/65/EU

