

Manual DGT2010 (Română)

Introducere

Vă mulțumim pentru achiziționarea ceasului de șah DGT2010. DGT2010 este ceasul oficial al Federației Internaționale de Șah FIDE, aprobat și recomandat de către aceasta. Este în deplină conformitate cu regulile și regulamentele FIDE pentru ceasurile de șah și cu Legile șahului. Poate fi utilizat pentru toate jocurile cu doi jucători, precum șah, go, dame, shogi, Scrabble™ și altele. DGT2010 dispune de toate sistemele principale de cronometrare și include 22 de opțiuni pre-programate de timp, precum și setări manuale pentru toate opțiunile de cronometrare. Fiecare metodă de cronometrare are propriul său farmec și fiecare sistem influențează modul în care experimentați un sport sau un joc. Vă recomandăm să încercați diverse metode. Astfel veți aduce un plus sporturilor și jocurilor preferate.

Definiții

Blitz. Un joc foarte rapid în care timpul de gândire al fiecărui jucător este de maxim 10 minute.

Rapid. Un joc rapid în care timpul de gândire al fiecărui jucător este cuprins între 10 și 60 de minute.

Clasic. Jucătorii au la dispoziție mai mult timp; un joc clasic poate dura până la 6 ore sau mai mult.


Perioadă / control timp. Un joc poate fi divizat în mai multe perioade, unde fiecare perioadă durează un anumit timp și în fiecare perioadă trebuie efectuat un anumit număr de mutări (control timp). La sfârșitul unei perioade trebuie să se verifice dacă jucătorul a efectuat numărul necesar de mutări. Dacă există doar o singură perioadă, toate mutările dintr-un joc trebuie efectuate în timpul alocat. În perioada finală, trebuie efectuate toate mutările rămase din joc.

Timp. Setările de timp sunt setări de bază pentru numărătoarea inversă. Pe tura unui jucător, ceasul acestuia continuă să contorizeze. Opțiunile 01-09 au una sau mai multe perioade cu setare de Timp.

Bonus. În setările Bonus, jucătorii primesc un timp suplimentar pentru fiecare mutare (de obicei 2-3 secunde per mutare în modul blitz, 10 secunde în modul rapid și 30 secunde în șahul clasic). Timpul bonus este adăugat înainte de fiecare mutare de la începutul jocului. Jocul cu timp bonus pentru fiecare mutare este de asemenea denumit joc cu timp adițional sau joc cu bonus Fischer, după cel de-al 11-lea campion mondial de șah Bobby Fischer care a câștigat în acest sistem. Jocul cu timp adițional a devenit standardul în șah. Opțiunile 10-14 conțin o setare Bonus doar în perioada finală (și setări Timp în perioadele precedente). Opțiunile 15-21 conțin setări Bonus în toate perioadele. Rețineți că, potrivit regulilor FIDE, ceasul nu mai poate fi utilizat cu setările Bonus atunci când unul dintre jucători rămâne fără timp în perioada finală. Apoi ceasul se va întrerupe și va afișa un steguleț intermitent.

Întârziere. În setările Întârziere, jucătorii primesc un anumit timp necronometrat la începutul fiecărei ture, înainte ca timpul lor de gândire să fie contorizat. Pentru ceasul oficial de șah FIDE, acest timp de Întârziere este adăugat la timpul principal de gândire de pe afișaj, astfel încât timpul total disponibil pentru fiecare jucător să fie întotdeauna vizibil. La începutul turei unui jucător, ceasul începe numărătoarea inversă, iar dacă jucătorul mută în timpul de Întârziere, timpul de pe afișaj va reveni la cel de la începutul turei. Această se numește Întârziere Bronstein, după marele maestru David Bronstein care a propus metoda pentru prima dată. Opțiunile 22-25 conțin setări de Întârziere Bronstein.

Byo-Yomi. Opțiunile Byo-Yomi sunt utilizate în principal în jocurile de Go (Baduk) și Shogi. Prima perioadă este aproape întotdeauna o numărătoare inversă de Timp în care nu există un număr minim necesar de mutări. Jucătorii trec înspre perioada byo-yomi când timpul primei lor perioade se termină și astfel se poate întâmpla ca un jucător să fi intrat deja în perioadele byo-yomi, pe când celălalt jucător să fie încă în prima perioadă. Există o serie de perioade byo-yomi cu un anumit timp pentru fiecare mutare. De exemplu: după prima perioadă jucătorii primesc 5 perioade byo-yomi de câte 1 minut fiecare. Dacă un jucător mută în decurs de 1 minut, ceasul va reveni și va afișa 5 minute. Dacă un jucător depășește 1 minut, dar mută în 2 minute, ceasul va sări la 4 minute rămase ș.a.m.d.











Byo-yomi canadian. În byo-yomi canadian se oferă un anumit timp în cea de-a doua perioadă pentru a finaliza un număr convenit de mutări. Când se ajunge la numărul de mutări convenit, ceasul jucătorului poate fi reîncărcat cu timpul byo-yomi apăsând butonul  pentru o secundă. Cu opțiunea 30 se poate seta manual un număr de mișcări, după care ceasul va reîncărca automat timpul byo-yomi.

Clepsidră. Cu opțiunile Clepsidră, jucătorii încep cu același timp pe ceas (de obicei, fiecare câte un minut), dar în timp ce ceasul unui jucător contorizează descrescător, ceasul celuilalt jucător contorizează crescător. Aceasta este o metodă distractivă de timp care le cere jucătorilor să se miște repede.

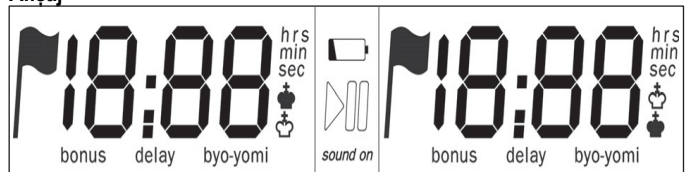
Gong. Cu opțiunile Gong, jucătorii primesc același timp pentru fiecare mutare. Ei trebuie să mute când un semnal indică sfârșitul rândului lor. Este o opțiune distractivă de utilizat acasă sau la școală.

Scrabble™. Cu opțiunile Scrabble™, când se ajunge la zero, ceasul începe să contorizeze crescător.


Semnificația butoanelor și a afișajului

Simbol	Semnificație
ON/OFF	În partea inferioară a ceasului: pornește și oprește sau resetează pentru jocul următor.
	Scade numărul intermitent. Activează sau dezactivează sunetul. Reîncarcă byo-yomi.
	Crește numărul intermitent. Afișează un contor de mutări în timpul jocului.
	Pornește/Întrerupe ceasul. Activează corecția de timp când se apasă pentru 2 secunde.
	Activează opțiunea selectată. Confirmă cifra intermitentă. Verifică număr opțiune activă.
	Indicator baterie: dacă pictograma este vizibilă, atunci bateriile trebuie înlocuite.
bonus	Indică faptul că o perioadă bonus este activă.
delay	Indică faptul că o perioadă de întârziere este activă.
byo-yomi	Indică faptul că o perioadă byo-yomi este activă.
	Stegulețul non-intermitent indică primul jucător care intră în perioada următoare. Dispare după cinci minute.
	Stegulețul intermitent indică jucătorul căruia i s-a terminat timpul.
hrs min	Indică faptul că timpul este afișat în ore și minute (separate prin două puncte).
min sec	Indică faptul că timpul este afișat în minute și secunde (separate prin două puncte).
sound on	Indică faptul că sunetul este activat.
	Indică faptul că ceasul este întrerupt sau pregătit pentru a porni jocul.
	Indică faptul că ceasul este în funcțiune.
	Indică culoarea jucătorului.













Afișaj



Sunet

Când sunetul este activat, pe afișaj apare pictograma "sound on" și se vor auzi bipuri la 10 secunde și în ultimele 5 secunde ale unei perioade. Pentru a opri sunetul, apăsați pe butonul  când ceasul este întrerupt. Opțiunile 26-36 au implicat sunetul activat; celelalte opțiuni au implicat sunetul dezactivat.




Selectarea opțiunilor de timp

Porniți ceasul cu ajutorul butonului ON/OFF din partea inferioară a cronometrului. Afișajul va indica numărul ultimei opțiuni utilizate. Utilizați butoanele  și  pentru a schimba numărul opțiunii și apăsați butonul  pentru a selecta opțiunea dorită. Afișajul va indica timpul prestabilit de pornire pentru opțiunea selectată. Pentru a accelera setarea ceasului, mențineți apăsat butoanele  sau  sau . Înainte de a începe jocul, asigurați-vă că mecanismul de apăsare se află în poziția corectă, adică ridicat în partea primului jucător care mută. Culoarea jucătorului este indicată de simbolul  de pe afișaj. Porniți jocul prin apăsarea butonului . În timpul jocului sau atunci când ceasul este întrerupt, numărul de apăsări ale ceasului poate fi afișat cu ajutorul butonului . Funcționarea ceasului nu va fi întreruptă atunci când se verifică acest contor de mutări. În timpul jocului, apăsați mecanismul numai la sfârșitul fiecărei rând pentru a vă asigura că se contorizează numărul corect de mutări. Cronometrul poate fi întrerupt în timpul jocului și repornit printr-o apăsare scurtă a butonului . Apăsarea butonului  pentru două secunde va porni procedura de corecție a timpului. În timpul unui joc, numărul opțiunii selectate poate fi verificat apăsând butonul . Funcționarea ceasului nu va fi întreruptă atunci când se verifică opțiunea.

Lista opțiunilor de timp cc=continuat cu; s/m=secunde per mutare

Opțiune	Metodă de cronometrare per perioadă (și numărul de perioade)	Timp per jucător
01	Timp Blitz	1 5 min
02	Timp Rapid	1 25 min
03	Timp	1 setare manuală
04	Timp cc Timp	2 120 min cc 30 min
05	Timp cc Timp	2 setare manuală
06	Timp cc Timp cc Timp	3 120 min cc 60 min cc 30 min
07	Timp cc Timp cc Timp	3 setare manuală
08	Timp cc Timp repetat	NA 120 min cc 60 min (repetat)
09	Timp cc Timp repetat	NA setare manuală
10	Timp cc Bonus	2 25 min cc 5 min +10s/m
11	Timp cc Bonus	2 120 min cc 15 min +30s/m
12	Timp cc Bonus	2 setare manuală
13	Timp cc Timp cc Bonus	3 120 min cc 60 min cc 15 min +30s/m
14	Timp cc Timp cc Bonus	3 setare manuală
15	Bonus Blitz	1 3 min +2s/m
16	Bonus Rapid	1 25 min +10s/m
17	Bonus Clasic	1 90 min +30s/m
18	Bonus	1 setare manuală
19	Bonus cc Bonus	2 90 min cc 30 min (total+30s/m)
20	Bonus cc Bonus cc Bonus	3 100 min cc 50 min cc 15 min (total+30s/m)
21	Bonus Campionat	1-4 setare manuală (contor mutări opțional)
22	Întârziere Bronstein Blitz	1 5 min +3s/m liber
23	Întârziere Bronstein Rapid	1 25 min +10s/m liber
24	Întârziere Bronstein Clasic	1 115 min +5s/m liber
25	Întârziere Bronstein Campionat	1-4 setare manuală
26	Byo-Yomi pentru Go	2 60 min cc 20 sec Byo-Yomi
27	Byo-Yomi pentru Go	2 120 min cc 30 sec Byo-Yomi
28	Byo-Yomi pentru Go	2 setare manuală
29	Byo-Yomi canadian pentru Go	2 60 min cc 5 min suplimentare
30	Byo-Yomi canadian pentru Go	2 setare manuală (contor mutări opțional)
31	Clepsidră	1 1 min
32	Clepsidră	1 setare manuală
33	Gong	1 10 sec
34	Gong	1 setare manuală
35	Scrabble™	1 25 min
36	Scrabble™	1 setare manuală

Setări manuale

Pentru a crea o metodă de cronometrare care nu este pre-programată, selectați opțiunea de setare manuală pentru sistemul de cronometrare necesar și setați manual toți parametrii, cifră după cifră. În primul rând trebuie setată perioada principală pentru fiecare jucător. Orelle și minutele vor apărea mai întâi. După confirmarea acestor valori, pot fi setate secunde. Ulterior se pot seta și alți parametri, în funcție de opțiunea selectată. Numărul perioadei este, de asemenea, indicat pe afișaj. Cifrele intermitente pot fi modificate cu ajutorul butoanelor  și . Apăsați  pentru a confirma o cifră și a trece la următoarea. Dacă o perioadă este programată cu valoarea zero pentru timpul de

gândire, nu pot fi stabiliți alți parametri pentru această perioadă și pentru perioadele ulterioare. După introducerea tuturor parametrilor, pe afișaj va apărea simbolul Pauză **||** și ceasul poate fi pornit. Setările manuale sunt păstrate în memoria ceasului până când sunt schimbate sau până când se scot bateriile.

Instrucțiuni pentru setările manuale hrs=ore, min=minute, sec=secunde

Opțiune	Metodă de cronometrare	Afișaj în partea stângă	Afișaj în partea dreaptă	Setări
03	Timp	0:00 apoi .00	0:00 apoi .00	Setați timpul jucătorului din partea stângă, apoi timpul jucătorului din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec.
05	Timp cc Timp	0:00 apoi .00 2	0:00 apoi .00 0:00 apoi .00	Setați timpul din partea stângă pentru prima perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați a doua perioadă – același timp pentru ambii jucători; Întâi hrs:min, apoi sec.
07	Timp cc Timp cc Timp	0:00 apoi .00 2 3	0:00 apoi .00 0:00 apoi .00 0:00 apoi .00	Setați timpul din partea stângă pentru prima perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați a doua perioadă – același timp pentru ambii jucători; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați a treia perioadă – același timp pentru ambii jucători; Întâi hrs:min, apoi sec.
09	Timp cc Timp repetat	0:00 apoi .00 2	0:00 apoi .00 0:00 apoi .00	Setați timpul din partea stângă pentru prima perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați timpul repetat pentru perioadă – același timp pentru ambii jucători; Întâi hrs:min, apoi sec.
12	Timp cc Bonus	0:00 apoi .00 2 bonus 2 bonus	0:00 apoi .00 0:00 apoi .00 bonus 0.00 bonus	Setați timpul din partea stângă pentru prima perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați a doua perioadă – același timp pentru ambii jucători; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați creșterea pentru a doua perioadă – aceeași pentru ambii jucători; setați min și sec.
14	Timp cc Timp cc Bonus	0:00 apoi .00 2 3 bonus 3 bonus	0:00 apoi .00 0:00 apoi .00 0:00 apoi .00 0.00	Setați timpul din partea stângă pentru prima perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați a doua perioadă – același timp pentru ambii jucători; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați a treia perioadă – același timp pentru ambii jucători; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați creșterea pentru a treia perioadă – aceeași pentru ambii jucători; setați min și sec.
18	Bonus	0:00 apoi .00 bonus 0.00 bonus	0:00 apoi .00 bonus 0.00 bonus	Setați timpul jucătorului din partea stângă, apoi timpul jucătorului din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați creșterea pentru jucătorul din partea stângă, apoi pentru jucătorul din partea dreaptă; setați min și sec.
21	Bonus Campionat	0:00 apoi .00 1 2 2 3 3 4	0:00 apoi .00 0.00 00 0:00 apoi .00 00 0:00 apoi .00 00 0:00 apoi .00	Setați timpul din partea stângă pentru prima perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați creșterea pentru toate perioadele – aceeași pentru ambii jucători; setați min și sec. Setați numărul de mutări pentru prima perioadă. Setați timpul din partea stângă pentru a doua perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați numărul de mutări pentru a doua perioadă. Setați timpul din partea stângă pentru a treia perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați numărul de mutări pentru a treia perioadă. Setați timpul din partea stângă pentru a patra perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec.
25	Întârziere Bronstein Campionat	0:00 apoi .00 1 2 2 3 3 4 4	0:00 apoi .00 0.00 0:00 apoi .00 0.00 0:00 apoi .00 0.00 0:00 apoi .00 0.00	Setați timpul din partea stângă pentru prima perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați timpul de întârziere pentru prima perioadă per mutare – același pentru ambii jucători; setați min și sec. Setați timpul din partea stângă pentru a doua perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați timpul de întârziere pentru a doua perioadă per mutare – același pentru ambii jucători; setați min și sec. Setați timpul din partea stângă pentru a treia perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs: , apoi sec. Setați timpul de întârziere pentru a treia perioadă per mutare – același pentru ambii jucători; setați min și sec. Setați timpul din partea stângă pentru a patra perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați timpul de întârziere pentru a patra perioadă per mutare – același pentru ambii jucători; setați min și sec.
28	Byo-Yomi pentru Go	0:00 apoi .00 0.00 byo-yomi	0:00 apoi .00 1 byo-yomi	Setați timpul din partea stângă pentru prima perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs: , apoi sec. Setați timpul byo-yomi pentru ambii jucători în min și sec; apoi setați numărul de perioade byo-yomi.
30	Byo-Yomi canadian pentru Go	0:00 apoi .00 2 byo-yomi 2 byo-yomi	0:00 apoi .00 0:00 apoi .00 byo-yomi 00 byo-yomi	Setați timpul din partea stângă pentru prima perioadă, apoi timpul din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați timpul byo-yomi – același pentru ambii jucători; Întâi hrs:min, apoi sec. Setați numărul de mutări care trebuie efectuate înainte de a reincărca timpul byo-yomi.
32	Clepsidră	0:00 apoi .00	0:00 apoi .00	Setați timpul jucătorului din partea stângă, apoi timpul jucătorului din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec.
34	Gong		0:00 apoi .00	Setați timpul pentru perioada gong; Întâi hrs:min, apoi sec.
36	Scrabble™	0:00 apoi .00	0:00 apoi .00	Setați timpul jucătorului din partea stângă, apoi timpul jucătorului din partea dreaptă; Întâi hrs:min, apoi sec.

Notă: Cifrele de zero din lista de mai sus sunt afișate numai dacă ceasul nu a fost programat sau resetat anterior.

Notă: Atunci când este selectată o opțiune manuală (sau când este selectat modul de corecție a timpului), puteți sări peste introducerea valorilor una câte una prin apăsarea butonului **[H]** după ce apare prima cifră intermitentă. Parametrii stabiliți anterior rămân neschimbați și ceasul este pregătit pentru a fi pornit imediat, indicând **||** pe afișaj. Dacă doriți să verificați fiecare parametru dintr-o setare manuală, mențineți apăsat butonul **[V]** pentru a vizualiza toți parametrii, parcurgând rapid sau simplu opțiunile intermitente, una câte una.

Notă: Opțiunea 21 Bonus Campionat permite programarea a patru perioade, toate cu același timp bonus pentru fiecare mutare. Pentru primele trei perioade se poate programa un număr de mutări. Dacă numărul de mutări este diferit de zero, atunci timpul pentru următoarea perioadă este adăugat când un jucător a efectuat numărul programat de mutări din respectiva perioadă. Dacă numărul de mutări este setat la 0 (zero), atunci trecerea la următoarea perioadă are loc când ceasul unui jucător indică 0.00. Timpul pentru următoarea perioadă este apoi adăugat pentru ambii jucători simultan.

Dacă numărul de mutări este setat la un număr diferit de zero și un jucător nu efectuează mutările necesare programate (non-zero) în orice perioadă, DGT2010 se va întrerupe, cronometrarea va fi oprită pentru ambii jucători și jocul se va încheia. În partea jucătorului care a ajuns la 0.00 se va afișa un steguleț intermitent care indică faptul că acesta a pierdut jocul la timp. Utilizarea contorului de mutări în acest mod semnifică faptul că jucătorii trebuie să apese corect ceasul după fiecare mutare. FIDE nu recomandă utilizarea metodei contorului de mutări pentru trecerea la perioada următoare. În schimb se preferă trecerea la următoarea perioadă când se ajunge la 0.00. Rămâne responsabilitatea jucătorilor și arbitrilor să verifice dacă a fost efectuat numărul corect de mutări în orice perioadă

Corecții contor Timp și Mutare

Pe durata jocului, timpul afișat poate fi modificat. Pentru a intra în modul corecție, țineți apăsat butonul **[H]** pentru două secunde până când ultima cifră afișată în partea stângă începe să clipească. În acest moment, timpul ambilor jucători poate fi corectat, cifră cu cifră, prin apăsarea butoanelor **[+]** și **[-]**. Apăsați butonul **[V]** pentru a confirma o cifră și a trece la următoarea. După ce timpul este corectat, se

poate corecta și contorul de mutare. Apăsați **[H]** pentru a relua cronometrarea. Dacă faceți o corecție de timp atunci când utilizați o opțiune cu mai multe perioade, ceasul va presupune în mod obișnuit că jocul continuă în aceeași perioadă care a fost activă la inițierea corecției de timp.

Timp afișat

Timpul maxim este de 9 ore 59 minute și 59 secunde. Dacă timpul disponibil de gândire este mai mare de 20 de minute, afișajul va indica orele și minutele (prin pictogramele "hrs" și "min"). Când rămân mai puțin de 20 de minute, ceasul va afișa minutele și secunde (prin pictogramele "min" și "sec").

Condiții de garanție

Acest produs respectă cele mai înalte standarde de calitate. Orice reclamații privind garanția trebuie adresate furnizorului de unde a fost achiziționat produsul (vi se poate solicita dovada achiziției). La returnarea unui produs aflat în garanție, vă rugăm să precizați numărul de serie și să furnizați o descriere detaliată a motivului solicitării. Garanția este valabilă numai dacă produsul a fost utilizat corespunzător. Garanția devine nulă dacă produsul a fost utilizat în mod abuziv sau dacă s-a încercat reparația neautorizată fără a avea în prealabil acordul scris al Digital Game Technology.

Limitarea răspunderii

S-au făcut toate eforturile pentru a asigura acuratețea informațiilor din acest manual. Totuși, producătorul nu poate fi considerat responsabil pentru eventualele erori sau omisiuni. DGT își rezervă dreptul de a schimba partea hardware și software fără o notificare prealabilă. Nicăieri din acest manual nu poate fi reproducă, transmisă sau tradusă în orice limbă și sub nici o formă, indiferent de mijloace, fără a avea în prealabil acordul scris al Digital Game Technology.

Specificații tehnice

Baterii	două baterii tip AA (1,5 Volt)
Durată de viață baterii	aprox. 5 ani
Precizie	de 1 sec/oră
Carcasă	plastic ABS
Culoare	roșu burgund
Mărime afișaj	25 x 135 mm
Greutate ceas	210 gr
Directive UE	2004/108/EC 2011/65/EU

