

Szybki przewodnik użytkownika DGT3000(Polski)

Gratulujemy zakupu zegara DGT3000. DGT3000 to 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 gry w szachy (Law of Chess). Zegar może być używany do wszystkich dwuosobowych gier takich jak szachy, go, warcaby, shogi, Scrabble™ i wiele innych. DGT3000 oferuje wszystkie popularne systemy mierzenia czasu, ma zaprogramowane 24 opcje mierzenia czasu oraz 5 opcji umożliwiających ręczną zmianę ustawień dla każdego typu mierzenia czasu. DGT3000 potrafi się połączyć ze wszystkimi elektronicznymi planszami DGT e-Board zarówno do gry turniejowej jak i do domowego użytku. W grze turniejowej wszystkie czasy z zegara są rejestrowane za pomocą oprogramowania DGT LiveChess. W domu, używając DGT e-Board do gry z komputerem lub innym graczem przez internet zegar wyświetla ruchy szachowe oraz czas.

Słowniczek

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

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

Szachy 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).

Opóźnienie (Delay). W ustawieniach z Opóźnieniem gracz dostaje pewną ilość wolnego czasu przed każdym ruchem zanim jego czas zacznie spadać. W oficjalnych ustawieniach FIDE (opcje 15-18) Opóźnienie jest dodawane do głównego czasu gracza na wyświetlaczu w taki sposób, że wyświetla się 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. Opcje 22-25 mają te ustawienia.

W amerykańskich ustawieniach (US Delay) zegar nie dodaje czasu opóźnienia do głównego czasu na wyświetlaczu, ale opóźnia rozpoczęcie odliczania czasu o ustaloną ilość czasu. Ostateczny wynik jest taki sam dla obu metod.

Byo-yomi. Opcji Byo-yomi używa się przede wszystkim do gry w Shogi i Go. W pierwszym okresie gracz ma do dyspozycji Czas. Po zakończeniu tego okresu gracz wchodzi w Byo-yomi. W okresie Byo-yomi gracz dostaje dodatkowy czas na każdy kolejny ruch (Japońskie Byo-yomi) albo określoną ilość czasu na wykonanie większej liczby ruchów (Kanadyjskie Byo-yomi).

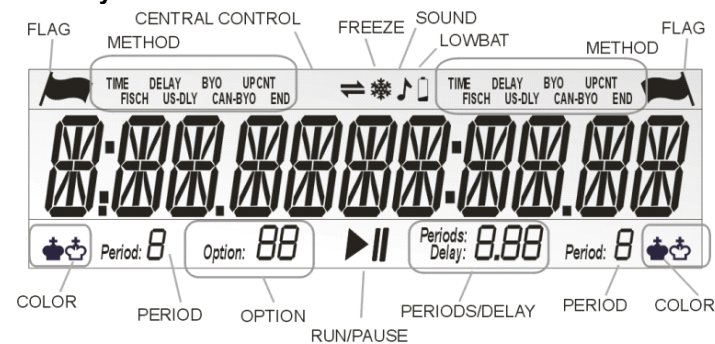
Scrabble™. W ustawieniach Scrabble™ gdy gracze czas spadnie do zera wówczas zegar zaczyna liczyć czas do góry.

Zamrożenie. Zgodnie z zasadami FIDE zegar nie może dodać dodatkowego czasu (bonus) po tym jak czas gracza spadnie do zera. Z tego powodu zegar ma domyślnie włączoną funkcję zamrożenia w opcjach 10-14. W tych ustawieniach zegar zatrzyma się wtedy, gdy czas gracza spadnie do 0. Wyświetli się wtedy również mrugająca flaga. Funkcja zamrożenia może być wyłączona poprzez przytrzymanie przycisku [F] przez trzy sekundy przed rozpoczęciem gry.

Przyciski i wyświetlacz

Symbol	Znaczenie
ON/OFF	Znajduje się od spodu zegara: włącza lub wyłącza zegar albo resetuje do następnej gry.
	Zmniejsza / minus. Włącza lub wyłącza sygnały dźwiękowe kiedy przycisk jest przytrzymany przez trzy sekundy.
	Zwiększa / plus. Pokaż licznik ruchów podczas gry.
	Start / Pauza. Aktywuje korekcję czasu po przytrzymaniu przycisku przez trzy sekundy.
	Przesuwa kursor w lewo lub wstecz. Uzupełnia Kanadyjskie Byo-Yomi po przytrzymaniu przycisku przez trzy sekundy.
	Przesuwa kursor w prawo lub akceptuje. Wybierz opcję zamrażania.
	Wskaźnik mocy baterii. Kiedy ta ikonka jest widoczna wówczas baterie powinny zostać wymienione.
TIME	Wskazuje, że aktywny lub wybrany jest okres czasu (Time).
DELAY	Wskazuje, że aktywny lub wybrany jest okres opóźnienia (Delay)
BYO	Wskazuje, że aktywny lub wybrany jest okres opóźnienia (US delay).
UPCOUNT	Wskazuje, że aktywny lub wybrany jest okres czasu.
FISCH	Wskazuje, że aktywny lub wybrany jest okres bonus Fischera.
US-DLY	Wskazuje, że aktywny lub wybrany jest okres opóźnienia (US delay).
CAN-BYO	Wskazuje, że aktywny lub wybrany jest okres Kanadyjskiego Byo-yomi.
END	Wskazuje, że okresy są ustawione i praca zegara może zostać rozpoczęta.
SOUND	Wybierz opcje sygnałów dźwiękowych. "on" (włączone) lub "off" (wyłączone)
FREEZE	Wybierz opcję zamrożenia (po opadnięciu flagi) wybierając "on" (włączone) lub "off" (wyłączone)
	Nie mrugająca flaga oznacza gracza, który jako pierwszy wkroczy w następny w okres.
	Mrugająca flaga oznacza gracza, któremu skończył się czas.
	Wskazuje, że odliczanie zegara jest wstrzymane lub że zegar jest gotowy do rozpoczęcia gry.
	Wskazuje, że zegar odlicza czas.
	Wskazuje kolor gracza.

Układ wyświetlacza



Baterie

DGT3000 pracuje na dwóch bateriach AA. Jeśli DGT3000 nie będzie używany przez dłuższy czas wówczas zalecamy wyjęcie baterii aby uniknąć możliwych uszkodzeń wynikających z wycieku baterii. Kiedy na środku wyświetlacza zaświeci się symbol wówczas zegar może wciąż być używany przez wiele długich gier jednak zaleca się wymianę baterii na nowe.

Ważne

- Dołączone baterie nie nadają się do ponownego ładowania.
- Nie należy używać baterii nadających się do ponownego ładowania w tym produkcie.
- Baterie należy umieścić w komorze na baterie zgodnie z ich polaryzacją.
- Wyczerpane baterie należy natychmiast wyjąć z produktu.
- Należy nigdy nie dopuszczać do zwarcia baterii.

Sygnały dźwiękowe

Kiedy sygnały dźwiękowe są włączone wówczas na wyświetlaczu widoczna jest ikona oraz krótki sygnał dźwiękowy wybrzmi na 10 sekund oraz na każdą z ostatnich 5 sekund przed końcem okresu. Na zerowej sekundzie wybrzmi długi sygnał dźwiękowy. Aby wyłączyć sygnały dźwiękowe należy przytrzymać przycisk [F] przez trzy sekundy kiedy praca zegara jest wstrzymana.

Wybór opcji mierzenia czasu

Włącz zegar przyciskiem ON/OFF od spodu zegara. Na wyświetlaczu będzie mrugał numer ostatnio wybranej opcji. Użyj przycisków [F/#] i [L/R] do zmiany numeru opcji oraz wciśnij [F/#] aby wybrać żądaną opcję. Na wyświetlaczu pojawią się domyślne czasy startowe dla wybranej opcji. Aby przyspieszyć ustawianie zegara przytrzymaj przycisk [F/#], [L/R] or [F/#] wciśnięte.

Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że dzwignia znajduje się w odpowiedniej pozycji, tj. podniesiona po stronie gracza, do którego należy pierwsze posunięcie. Kolor gracza jest wskazany przez symbol ♣/♠ na wyświetlaczu. Rozpocznij grę poprzez wciśnięcie przycisku [F/#]. Podczas gry lub kiedy praca zegara jest wstrzymana można zobaczyć ilość razy, które dzwignia została naciśnięta poprzez wciśnięcie przycisku [F/#]. Praca zegara nie zostanie zakłócona przez to sprawdzenie licznika ruchów. Podczas gry należy naciskać dzwignię tylko po zakończeniu ruchu aby zapewnić, że ilość ruchów jest poprawnie policzona. Zegar można wstrzymać podczas gry poprzez naciśnięcie przycisku [F/#]. Wciśnięcie przycisku [F/#] na dwie sekundy uruchomi procedurę korekcji czasu. Podczas gry numer wybranej opcji jest pokazany na dole wyświetlacza.

Opcje czasu

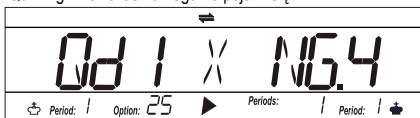
Numer opcji	Metoda mierzenia czasu (okresy)	Domyślnie
01	TIME(1)	5 m
02	TIME(1)	10 m
03	TIME(1)	25 m
04	TIME(1)	1 g
05	TIME(1)	2 g
06	TIME(2)	2g + 30m
07	TIME(2)	2g + 1g
08	TIME(3)	2g + 1g + 30m
09	TIME(3)	2g + 1g + 1g
10	FISCHER(1)	3 m + 2 s/ruch bonus
11	FISCHER(1)	25m + 10 s/ruch bonus
12	FISCHER(1)	1 g 30 m + 30 s/ruch bonus
13	FISCHER(2)	1 g 30 m + 30 m+ 30 s/ruch bonus
14	FISCHER(3)	1 g 40 m + 50 m + 15 m + 30 s/ruch bonus
15	DELAY(1)	25m + 10 s opóźnienia/ruch
16	DELAY(1)	1 g 55 m + 5 s opóźnienia/ruch
17	DELAY(2)	2 g + 15 m + 30 s opóźnienia/ruch
18	DELAY(3)	2 g + 1 g + 15 m + 30 s opóźnienia/ruch
19	CAN-BYO ♪	1 g + 5 m Canadian Byo-yomi
20	BYO ♪	1 g + 1x20 s Byo-yomi
21	SCRABBLE™ ♪	25 m + odliczanie w górę
22	US-DELAY(1)	5 m + 2 s opóźnienia/ruch
23	US-DELAY(1)	25m + 5 s opóźnienia/ruch
24	US-DELAY(2)	1 g 55 m + 60 m + 5 s opóźnienia/ruch
25	-	Komputer/Gra przez Internet
26	-	Ustawienia Ręczne 1
27	-	Ustawienia Ręczne 2
28	-	Ustawienia Ręczne 3
29	-	Ustawienia Ręczne 4
30	-	Ustawienia Ręczne 5

Uwaga: ♪ Sygnały dźwiękowe są domyślnie włączone. Funkcja zamrożenia (Freeze) jest domyślnie włączona.

Gra z komputerem / przez Internet (opcja 25)

Tej opcji należy używać tylko gdy DGT3000 jest podłączony do elektronicznej planszy DGT e-Board za pomocą krótkiego kabla dołączonego do planszy do gry DGT e-Board. W tej opcji zegar służy jedynie jako wyświetlacz dla szachowego programu komputerowego (jeśli jest wspierany) lub dla programu do prowadzenia turniejów takiego jak DGT LiveChess. Kabel zegara powinien zostać podłączony do łącza po lewej stronie zegara.

W opcji 25 dźwięk oraz wszystkie przyciski są nieaktywne a zegar jest kontrolowany przez elektroniczną planszę e-Board poprzez komendy programu komputerowego. Na początku zegar wyświetla tylko małe linie bez wskazań czasu. Kiedy aktywna jest gra z komputerem wówczas wyświetli się czas (oraz liczba ruchów w przypadku niektórych programów) wedle wskazań programu. Na przykład jeśli przeciwnik zagra Qd1xNg4 wówczas na zegarze pojawi się:



Jeśli zegar jest używany z LiveChess, ustawienia powinny się zgadzać z regułami turnieju. Ruchy dźwigni są wykorzystywane przez LiveChess do rejestrowania gry oraz czasu. Jeśli aktywne jest połączenie z komputerem poprzez DGT e-Board wówczas symbol <MISSING SYMBOL> wyświetli się na środku u góry wyświetlacza.

Ustawienia ręczne (opcje 26-30)

Zegar może przechowywać pięć ręcznych ustawień składających się z maksymalnie 4 okresów. Można ustawić prawie dowolną kombinację metod mierzenia czasu. Odliczanie do góry (upcount) oraz Byo-yomi mogą być ustawione tylko jako ostatni okres. Kiedy zaznaczona jest jedna z opcji ręcznych ustawień 26-30 wówczas wyświetlacz wyświetli:



Podczas pierwszego ustawiania wszystkie cyfry dla czasu są ustawione na 0 oraz mruka metoda "END" oznaczająca koniec. Należy wybrać metodę za pomocą przycisków [4/#] lub [7/2]. Kiedy mruka pożądana metoda wówczas należy ją zaakceptować przyciskiem [7/*]. Następnie należy ustawić główny czas w pierwszym okresie dla obu graczy. Czas ten może być inny dla obu graczy.

TIME

Dla ustawienia czasu TIME nie ma innych parametrów, które należy ustawić.

FISCH, DELAY, US-DLY

Kiedy wybrana jest opcja FISCH wówczas po ustawieniu czasu dla obu graczy wyświetlacz pokazuje



W następnym kroku należy ustalić wartość czasu dodawanego (bonus) na ruch. Za pomocą przycisków [4/#] and [7/2] można zmieniać każdą cyfrę z osobna. Aby zaakceptować wartość i przejść do następnej cyfry należy wcisnąć przycisk [7/*].

Tylko w trybie Bonus Fischera można ustawić liczbę ruchów. Kiedy ilość ruchów jest ustawiona na 000, wówczas kolejny okres rozpocznie się kiedy tylko czas gracza osiągnie 0.00 po czym czas z kolejnego okresu zostanie dodany do czasu obu graczy jednocześnie.



Kiedy licznik ruchów jest ustawiony na wartość większą niż 000, wówczas czas za następny okres zostanie dodany dla dwóch graczy osobno. Jak tylko gracz osiągnie zadaną liczbę ruchów, wówczas czas za następny okres zostanie dodany do jego zegara. Przykładowo jeśli licznik ruchów jest ustawiony na 040 wówczas dodatkowy czas dla białego - czyli gracza, który jako pierwszy wykona 40. posunięcie - zostanie dodany jak tylko wykona on 40. ruch. Dopiero kiedy czarny również wykona 40. posunięcie czas na następny okres zostanie dodany do jego czasu.

Użycie licznika ruchów: Kiedy aktywna jest opcja z aktywowanym licznikiem ruchów wówczas niezwykle istotne jest poprawne operowanie dźwignią zegara. Liczba zagranych ruchów zależy tylko i wyłącznie od tego, ile razy dźwignia została przestawiona. Podczas działania zegara dźwignia powinna być przestawiana tylko po tym jak gracz skończy swój ruch. Tylko metoda FISCH pozwala na to aby aktywować licznik ruchów oraz ustawić liczbę ruchów. Jeśli chcesz użyć licznika ruchów dla pierwszego okresu wyłącznie z ustalonym czasem (bez bonusu) ale w drugim okresie ustawić dodany czas (bonus) wówczas należy ustawić pierwszy okres na FISCH z bonusem ustawionym na 0 oraz wybraną liczbą posunięć. Drugi okres należy również ustawić na tryb FISCH ale tym razem z bonusem. Po tym okresie FISCH można wybrać dowolny inny system mierzenia czasu. Jeśli wybrany jest inny tryb niż FISCH wówczas kolejny okres rozpocznie się wyłącznie kiedy czas gracza spadnie do zera.

Tryb opóźnienia może być ustawiony w podobny sposób, aczkolwiek nie można użyć licznika ruchów jako warunku rozpoczęcia nowego okresu. Jeśli można ustawić tryb opóźnienia wówczas "DLY" zostanie wyświetlone na środku wyświetlacza.

Byo-yomi

Byo-yomi zazwyczaj poprzedzone jest okresem czasu (TIME). Byo-yomi może być ustawiony tylko jako ostatni lub jedyny tryb mierzenia czasu. W trybie Byo-yomi należy ustawić określoną ilość czasu na ruch. Na turniejach zwykle ustawia się wiele momentów byo-yomi z takim samym czasem np. 5 momentów po 20 sekund każdy. Wpierw należy podać czas Byo-yomi na każdy moment. Na kolejnym ekranie można ustawić ilość momentów Byo-yomi na maksymalnie 99.



Kiedy ustawionych jest więcej niż jeden moment Byo-yomi wówczas DGT3000 pokazuje całkowity dostępny czas. W przykładzie 5 momentów po 20 sekund, zegar będzie pokazywał 1 minutę 40 sekund na początku Byo-yomi, czyli sumę pięciu 20 sekundowych momentów.

Zegar wydaje sygnały dźwiękowe pod koniec każdego momentu Byo-yomi. Kiedy gracz wykona ruch przed ostatnim dźwiękiem wówczas wyświetlacz pokaże z powrotem taki sam czas jak przed rozpoczęciem ruchu. Jeśli gracz zużyje więcej niż jeden moment na wykonanie ruchu wówczas jego czas zmieni się na 4 okresy (4 x 20 = 1m20s w tym przypadku) itd.

Kiedy graczowi zostało 10 sekund w dowolnym momencie Byo-yomi wówczas słyszalny będzie sygnał dźwiękowy na każdej z ostatnich pięciu sekund. Sygnały dźwiękowe są włączone domyślnie dla okresów Byo-yomi, jednak można je w dowolnym momencie wyłączyć.

Kiedy czas gracza osiągnie 0.00 w okresie Byo-yomi, wówczas pojawi się nie-mrugająca flaga, jednakże Byo-yomi zostanie uzupełnione jeśli gracz wykona swój ruch. Flaga zniknie po wykonaniu ruchu przez przeciwnika.

CAN Byo-yomi (Byo-yomi Kanadyjskie)

Kanadyjskie Byo-yomi zwykle poprzedzone jest okresem czasu (TIME). Kanadyjskie Byo-yomi może być ustawione wyłącznie jako ostatni lub jedyny tryb mierzenia czasu. Maksymalny czas Byo-Yomi to 9 minut 59 sekund. Nie można ustawić ilości ruchów. Kiedy gracz wykona wymaganą przez Kanadyjskie Byo-yomi liczbę ruchów wówczas można uzupełnić jego czas wciskając przycisk [4/#] przez 3 sekundy co skutkuje kolejną serią ruchów do wykonania. Kiedy czas gracza w tym okresie osiągnie 0.00 wówczas pojawi się nie mrująca flaga, która zniknie po tym jak przeciwnik wykona swój ruch.

UPCNT (liczenie do góry)

Ta metoda nie ma żadnych ustawień jako, że czas zawsze zaczyna od 0.00 i liczy w górę. Ta metoda może być ustawiona tylko jako ostatni lub jedyny okres.

END (Koniec)

Kiedy nie chcesz już ustawić dodatkowych okresów należy wybrać END jako ostatni okres. Po zaakceptowaniu END można zmienić ustawienia zamrażania zegara (FREEZE) oraz sygnałów dźwiękowych (SOUND). Jest to konieczne aby ustawić te parametry dla każdej opcji osobno, aby ustawienia te zostały zapamiętane dla tego konkretnego ustawienia (dla ręcznych ustawień). Patrz na obrazki poniżej:



Uwagi: Przed rozpoczęciem pracy zegara pozycja dźwigni decyduje o tym, który z graczy ma pierwszy ruch. DGT3000 zakłada, że gracz grający białymi zaczyna grę pierwszym ruchem.

Ręczne ustawienia w opcjach 26 do 30 zostaną zapisane nawet jeśli zegar zostanie wyłączony lub baterie zostaną wyjęte. Zera z powyższej listy wyświetlają się tylko jeśli zegar nie został wcześniej zaprogramowany.

Warranty conditions

Digital Game Technology gwarantuje, że DGT3000 spełnia najwyższe standardy jakości. Jeśli pomimo naszych starań w doborze odpowiednich podzespołów, materiałów, produkcji oraz transportu w ciągu 5 lat od zakupu ujawnią się defekty zegara powinieneś się skontaktować ze sprzedawcą, od którego kupiłeś produkt. Aby zgłosić roszczenia gwarancyjne możesz zostać poproszony o przedstawienie dowodu zakupu. Oddając na gwarancji wadliwy produkt prosimy podać dokładny opis problemu oraz numer seryjny zegara.

Gwarancja jest ważna tylko wtedy, gdy urządzenie DGT3000 było użytkowane w rozsądny i rozważny sposób, zgodnie z jego przeznaczeniem. Gwarancja zostaje unieważniona, jeśli DGT3000 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 jakimkolwiek sposób, bez uprzedniej pisemnej zgody Digital Game Technology.

Specyfikacja techniczna

Baterie	2 AA (1,5 Volt)
Dokładność	Within 1 seconds per hour.
Obudowa	ABS plastic
Kolor	DGT red
Rozmiar wyświetlacza	35 x 130 mm
Waga zegara	270 gr (wraz z dwoma bateriami)



DGT3000 jest zgodny z dyrektywami EU: 2004/108/EC oraz 2011/65/EU



Produkt ten jest oznaczony symbolem recyklingu wskazującym, że po jego zakończeniu produkt należy wyrzucić osobno do odpowiedniego punktu zbierania odpadów zgodnie z lokalnymi przepisami. Nie wolno wyrzucać produktu do normalnego, nie sortowanego strumienia odpadów.



Produkt nie jest odpowiedni dla dzieci w wieku od 0 do 3 lat. Zawiera małe części. Istnieje ryzyko zadławienia.



DGT spełnia wymogi niemieckiego znaku towarowego "Der Grüne Punkt" firmy Duales System Deutschland GmbH.