

# Ghid rapid DGT3000 (Română)

Vă mulțumim pentru achiziționarea ceasului de șah DGT3000. DGT3000 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. DGT3000 dispune de toate sistemele principale de cronometrare și include 24 de opțiuni prestabilite de timp, precum și 5 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 sportivului și jocurilor preferate. DGT3000 se poate conecta la toate tablele de șah electronice DGT, utilizate atât în turnee cât și la domiciliu. În cadrul turneelor, toate cronometrările vor fi înregistrate folosind software-ul DGT LiveChess. La domiciliu, atunci când se folosește o tablă de șah electronică DGT pentru a juca împotriva unui computer sau a unui adversar pe internet, ceasul afișează mutările și cronometrarea.

## 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.

**Periodă / 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).

**Întârziere.** În setările Întârziere, jucătorii primesc un anumit timp necronometrat la începutul fiecărei ture, înainte ca timpul lor de gândire să fie contorizat. În setările oficiale FIDE (opțiunile 15-18), 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 își termină tura (prin apăsarea mecanismului) în timpul de întârziere specificat, timpul de pe afișaj va reveni la cel de la începutul turei. Aceasta se numește Întârziere Bronstein, după marele maestru David Bronstein care a propus metoda pentru prima dată. Opțiunile 22-25 conțin aceste setări de Întârziere.

În setările de Întârziere americană, ceasul nu adaugă timpul de întârziere la timpul principal de pe afișaj, dar în schimb va întârzi pur și simplu numărătoarea inversă pe parcursul timpului de întârziere specificat. Rezultatele propriu-zise ale ambelor metode de Întârziere sunt identice.

**Byo-yomi.** Opțiunile Byo-yomi sunt utilizate în principal în jocurile de Shogi și Go. Prima perioadă este de obicei o numărătoare inversă de Timp. După această perioadă jucătorul trece înspre perioada Byo-yomi. În perioada Byo-yomi jucătorii primesc un timp suplimentar pentru fiecare mutare ulterioară (Byo-yomi japonez) sau un timp stabilit pentru a face mai multe mutări (Byo-yomi canadian).

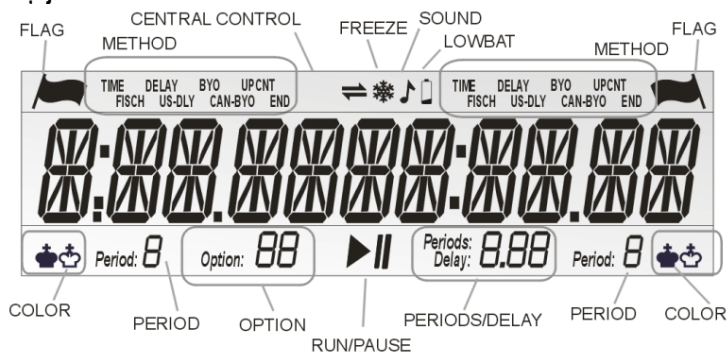
**Scrabble™.** Cu opțiunea Scrabble™, când se ajunge la zero, ceasul începe să contorizeze crescător.

**Freeze.** Potrivit regulilor FIDE, există posibilitatea ca ceasul să nu adauge un timp suplimentar după ce un jucător a ajuns la 0. Prin urmare, în mod implicit, ceasul are o funcție de blocare pentru opțiunile 10-14. În aceste moduri ceasul oprește timpul când un jucător ajunge la 0 și va fi afișat un steguleț intermitent. Funcția de blocare poate fi dezactivată prin apăsarea butonului [F/0] pentru trei secunde înainte de a porni cronometrarea.

## Butoane și afișaj

Simbol	Semnificație
ON/OFF	În partea inferioară a ceasului: pornește și oprește sau resetează pentru jocul următor.
[ - / ]	Scădere / minus. Activează / dezactivează sunetul la apăsarea pentru trei secunde.
[ + / # ]	Creștere / plus. Afișează contorul de mutări pe parcursul jocului.
[ ▶ / ⏸ ]	Pornire / Întrerupere. Activează corecția de timp la apăsarea pentru trei secunde.
[ ◀ / ↶ ]	Deplasează cursorul spre stânga sau înapoi. Reîncarcă setările Byo-yomi canadian la apăsarea pentru trei secunde.
[ ▶ / * ]	Deplasează cursorul spre dreapta sau confirmă. Selectează opțiunea de blocare.
[ 🔋 ]	Indicator baterie: dacă pictograma este vizibilă, atunci bateriile trebuie înlocuite.
TIME	Indică faptul că o perioadă de timp este activă.
DELAY	Indică faptul că o perioadă de întârziere este activă.
BYO	Indică faptul că o perioadă Byo-yomi este activă.
UPCOUNT	Indică faptul că o perioadă de timp este activă.
FISCH	Indică faptul că o perioadă Fischer este activă.
US-DLY	Indică faptul că o întârziere americană este activă.
CAN-BYO	Indică faptul că o perioadă Byo-yomi canadiană este activă.
END	Indică faptul că perioadele sunt setate și ceasul poate fi pornit.
SOUND	Selectează opțiunea de sunet "on" sau "off".
FREEZE	Selectează opțiunea de blocare "on" sau "off" (după ce stegulețul dispăre).
[ 🚩 ]	Stegulețul non-intermitent indică primul jucător care intră în perioada următoare.
[ 🚩 ]	Stegulețul intermitent indică jucătorul cărui i s-a terminat timpul.
[ ⏸ ]	Indică faptul că ceasul este întrerupt sau pregătit pentru a porni jocul.
[ ▶ ]	Indică faptul că ceasul este în funcțiune.
[ 🔍 ]	Indică culoarea jucătorului.

## Afișaj



## Baterii

Dacă nu folosiți ceasul DGT3000 pentru o perioadă mai lungă, vă recomandăm să scoateți bateriile pentru a evita eventualele deteriorări cauzate de coroziunea acestora. La apariția simbolului [ 🔋 ] în partea centrală a afișajului, ceasul poate fi în continuare utilizat pentru mai multe jocuri, deși se recomandă înlocuirea bateriilor cu altele noi.

## Important

- Bateriile incluse nu sunt reîncărcabile.
- Nu utilizați baterii reîncărcabile cu acest produs.
- Montați bateriile în compartimentul corespunzător ținând cont de polaritatea corectă.
- Bateriile descărcate trebuie îndepărtate imediat din produs.
- Nu scurtcircuitați niciodată bateriile.

## Sunet

Când sunetul este activat, pe afișaj apare pictograma [ 🎵 ] și se vor auzi bipuri la 10 secunde și în ultimele 5 secunde ale unei perioade. La zero secunde se va auzi un bip lung. Pentru a opri sunetul, apăsați pe butonul [ 🔕 ] pentru trei secunde când ceasul este întrerupt.

## Selectarea opțiunilor de timp

Porniți ceasul cu ajutorul butonului ON/OFF din partea inferioară a cronometrului. Afișajul va indica intermitent numărul ultimei opțiuni utilizate. Utilizați butoanele [ +/# ] și [ -/ ] pentru a schimba numărul opțiunii și apăsați butonul [ ▶/\* ] pentru a selecta opțiunea dorită. Afișajul va indica timpul prestabil de pornire pentru opțiunea selectată. Pentru a accelera setarea ceasului, mențineți apăsată butoanele [ +/# ], [ -/ ] 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 fiecărui rând pentru a vă asigura că se contorizează numărul corect de mutări. Cronometrul poate fi întrerupt în timpul jocului și repornit prin apăsarea butonului [ ▶/\* ]. Apăsarea butonului [ ▶/\* ] pentru două secunde va porni procedura de corecție a timpului. În timpul unui joc, numărul opțiunii selectate se poate vedea în partea inferioară a afișajului.

## Opțiuni de timp

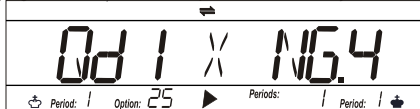
Opțiune	Metodă de cronometrare (perioade)	Timp prestabil
01	TIME(1)	5 m
02	TIME(1)	10 m
03	TIME(1)	25 m
04	TIME(1)	1 h
05	TIME(1)	2 h
06	TIME(2)	2h + 30m
07	TIME(2)	2h + 1h
08	TIME(3)	2h + 1h + 30m
09	TIME(3)	2h + 1 h + 1h
10	FISCHER(1) ♁	3 m + 2 s/mutare bonus
11	FISCHER(1) ♁	25m + 10 s/mutare bonus
12	FISCHER(1) ♁	1 h 30 m + 30 s/mutare bonus
13	FISCHER(2) ♁	1 h 30 m + 30 m + 30 s/mutare bonus
14	FISCHER(3) ♁	1 h 40 m + 50 m + 15 m + 30 s/mutare bonus
15	DELAY(1) ♁	25m + 10 s/mutare liber
16	DELAY(1) ♁	1 h 55 m + 5 s/mutare liber
17	DELAY(2) ♁	2 h + 15 m + 30 s/mutare liber
18	DELAY(3) ♁	2 h + 1 h + 15 m + 30 s/mutare liber
19	CAN-BYO 🎵	1 h + 5 m Byo-yomi canadian
20	BYO 🎵	1 h + 1x20 s Byo-yomi
21	SCRABBLE™ 🎵	25 m + contorizare crescătoare
22	US-DELAY(1)	5 m + 2 s/mutare liber
23	US-DELAY(1)	25m + 5 s/mutare liber
24	US-DELAY(2)	1 h 55 m + 60 m + 5 s/mutare liber
25	-	Utilizare computer/internet
26	-	Setare manuală 1
27	-	Setare manuală 2
28	-	Setare manuală 3
29	-	Setare manuală 4
30	-	Setare manuală 5

Notă: 🎵 Sunetul este activat implicit, ♁ Blocarea este activată implicit.

## Utilizarea computerului / internetului (opțiunea 25)

Această opțiune ar trebui utilizată numai atunci când DGT3000 este conectat la o tablă de șah electronică DGT cu ajutorul cablului furnizat împreună cu tabla. Cu această opțiune, ceasul va servi doar ca afișaj pentru un program informatic de șah (dacă este suportat) sau pentru un program de campionate, precum DGT LiveChess. Cablul se introduce în conectorul din partea stângă a ceasului.

La opțiunea 25 mecanismul de apăsare și butoanele sunt dezactivate, iar ceasul este controlat cu tabla electronică prin comenzi de la programul informatic. La pornire ceasul va afișa numai linii fără indicatori de timp. Când este activ un joc pe computer, se va afișa timpul (și mutările în unele cazuri) după instrucțiunile programului de șah. De exemplu, dacă adversarul joacă Qd1xNg4, ceasul va afișa:



Când ceasul este utilizat cu LiveChess, setările trebuie să fie în acord cu regulile campionatului. Mecanismul de apăsare va fi utilizat pentru jocul LiveChess și înregistrarea timpului. Dacă există o conexiune activă cu un computer prin intermediul tablei electronice DGT, simbolul va fi vizibil în partea centrală superioară a afișajului.

## Setări manuale (opțiunile 26 -30)

Pot fi stocate cinci setări manuale, fiecare cu maxim patru perioade. Se poate seta aproape orice combinație de cronometrare. Contorizarea crescătoare și metoda Byo-yomi pot fi setate doar ca ultimă perioadă. La selectarea uneia dintre opțiunile manuale de la 26 până la 30, afișajul va arăta:



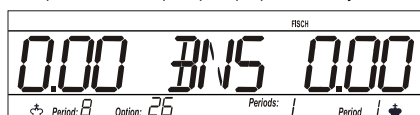
La prima programare, toate cifrele de timp sunt setate la 0 și metoda "END" clipește intermitent. Acum puteți alege o metodă cu ajutorul butonului sau . Când opțiunea dorită clipește, trebuie confirmată cu butonul . Apoi timpul principal al primei perioade trebuie setat pentru ambii jucători, valorile putând fi și diferite pentru ambele părți.

### TIME

Pentru metoda de cronometrare TIME nu există alți parametri care trebuie setați.

### FISCH, DELAY, US-DLY

Pentru metoda FISCH, după selectarea timpului principal pentru ambii jucători, afișajul va arăta:



Următorul pas este setarea timpului bonus per mutare. Cu butoanele și puteți modifica fiecare cifră individuală. Confirmați valoarea și treceți la următoarea cifră apăsând butonul . Numai în modul Fischer Bonus se poate specifica numărul de mutări. Când mutările sunt setate la 000, următoarea perioadă va începe odată ce un jucător ajunge la 0,00 pe ceasul său, moment în care timpul principal de gândire pentru următoarea perioadă va fi adăugat pentru ambii jucători simultan:



Când contorul de mutări este setat la o valoare mai mare decât 000, timpul pentru următoarea perioadă va fi adăugat pentru fiecare jucător separat. De îndată ce un jucător a efectuat numărul respectiv de mutări, timpul pentru următoarea perioadă va fi adăugat numai pentru acesta. De exemplu, când contorul de mutări este setat la 040, timpul suplimentar pentru alb, mai exact primul jucător care va efectua 40 de mutări, va fi adăugat după ce albul își termină rândul pentru a 40-a oară. Numai atunci când negrul își termină rândul la 40-a oară, va fi adăugat și timpul său pentru perioada următoare.

**Utilizare contor de mutări:** Dacă alegeți o opțiune cu contorul de mutări activat, este foarte important ca mecanismul de apăsare să fie utilizat corect. Numărul de mutări este determinat numai de numărul de apăsări ale mecanismului. După pornirea ceasului, mecanismul trebuie apăsat numai după ce un jucător termină o mutare. Numai în timpul unei perioade din cadrul metodei FISCH, contorul poate fi activat și se poate seta un număr de mutări. Dacă doriți să utilizați contorul de mutări pentru o primă perioadă doar cu setare de timp, urmată de o a doua perioadă cu bonus, alegeți modul FISCH pentru prima perioadă și setați bonusul la 0. Apoi selectați numărul de mutări pentru această primă perioadă. Pentru a doua perioadă alegeți din nou modul FISCH, dar acum setați un timp bonus. După această perioadă FISCH este posibilă alegerea unei alte metode fără mutări. Când o perioadă nu este setată prin metoda FISCH, perioada următoare va începe numai după ce ceasul ajunge la zero.

Setările de întârziere sunt similare cu cele descrise mai sus, însă nu este posibilă declanșarea începutului unei perioade următoare utilizând contorul de mutări. În centrul afișajului va apărea "DLY" dacă timpul de întârziere poate fi setat.

## Byo-yomi

Byo-yomi este de obicei precedat de o perioadă TIME. Byo-yomi poate fi setat numai ca un control final sau unic. În perioada Byo-yomi trebuie să se stabilească un anumit timp per mutare. În campionate există de obicei mai multe momente Byo-yomi cu același timp. De exemplu, sunt programate 5 momente de 20 de secunde. Mai întâi trebuie stabilit timpul Byo-yomi per moment. Apoi este afișat un nou ecran în care poate fi setat numărul de momente până la un maxim de 99.



Când există mai multe momente Byo-yomi, DGT3000 afișează întotdeauna timpul total disponibil. În exemplul cu 5 momente de 20 de secunde, ceasul va afișa 1 min 40 la începutul Byo-yomi, care reprezintă suma a 5 momente Byo-yomi de 20 secunde fiecare.

La sfârșitul fiecărui moment Byo-yomi ceasul va emite un semnal sonor. Când un jucător își termină rândul înainte de ultimul bip, se va afișa același timp ca la începutul turei. Dacă jucătorul are nevoie de mai mult de un moment, timpul se va schimba la 4 perioade (4 x 20 = 1m20s în exemplu) ș.a.m.d.

Când unui jucător i-au mai rămas 10 secunde dintr-un moment, se va auzi un bip pentru fiecare secundă din ultimele 5. Sunetul este implicit activat în Byo-yomi, însă poate fi oricând oprit.

Când un jucător ajunge la 0.00 în perioada Byo-yomi, se afișează un steguleț non-intermitent. Totuși, Byo-yomi va fi reîncărcat când jucătorul își va termina rândul. Stegulețul va dispărea după ce adversarul își termină rândul.

## CAN Byo-yomi

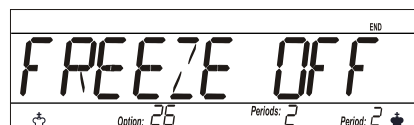
Byo-yomi canadian este de obicei precedat de o perioadă TIME. Byo-yomi canadian poate fi setat numai ca un control final sau unic. Timpul total maxim Byo-yomi este de 9 minute 59 de secunde. Numărul de mutări nu poate fi setat. Când un jucător a efectuat numărul necesar de mutări în perioada Byo-yomi canadian, acesta poate reîncărca timpul prin apăsarea butonului pentru 3 secunde, activând următoarea serie de mutări care vor fi jucate. Dacă un jucător atinge 0.00 în această perioadă, este afișat un steguleț non-intermitent care va dispărea când adversarul își termină rândul.

## UPCNT

Metoda de contorizare crescătoare nu are nici o setare deoarece timpul începe întotdeauna de la 0.00 ascendent. Această metodă poate fi setată numai ca o perioadă finală sau unică.

## END

Dacă nu doriți să setați mai multe perioade, puteți alege END ca metodă finală. După ce confirmați END, se pot seta opțiunile FREEZE și SOUND. Este necesar să le setați separat, astfel încât să fie activate pentru acest număr (manual) de opțiune. Exemplu:



## Notă:

Înainte de pornirea ceasului, poziția mecanismului de apăsare determină care parte va începe să joace mai întâi. DGT3000 presupune că jucătorul cu culoarea albă va muta primul.

Setările manuale pentru opțiunile 26 până la 30 vor fi salvate, chiar și după oprirea ceasului sau după scoaterea bateriilor. Cifrele de zero din lista de mai sus sunt afișate numai când ceasul nu este programat anterior sau resetat.

## Condiții de garanție

Digital Game Technology garantează că produsul DGT3000 respectă cele mai înalte standarde de calitate. Dacă, în ciuda atenției sporite de a selecta corespunzător componentele, materialele, producția și transportul, ceasul dvs. de șah prezintă totuși un defect în primii 5 ani după cumpărare, vă rugăm să contactați furnizorul de unde a fost achiziționat produsul. Pentru a revendica garanția, vi se poate solicita să prezentați dovada achiziției. La returnarea unui produs defect, vă rugăm să furnizați o descriere detaliată a problemei și numărul de serie al ceasului de șah.

Garanția este valabilă numai dacă produsul DGT3000 a fost utilizat corespunzător. Garanția devine nulă dacă produsul DGT3000 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 Ghid rapid. 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. Nici o parte a acestui Ghid rapid nu poate fi reprodusă, 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	2 AA (1,5 Volt)
Precizie	De 1 secundă pe oră
Carcasă	Plastic ABS
Culoare	Roșu DGT
Mărime afișaj	35 x 130 mm
Greutate ceas	270 gr (inclusiv două baterii tip AA)



DGT3000 respectă directivele UE: 2004/108/EC și 2011/65/EU



Acest echipament este marcat cu simbolul de reciclare. Astfel, la sfârșitul duratei sale de viață, echipamentul trebuie aruncat separat într-un centru corespunzător de colectare și nu la containerele casnice obișnuite.



Nepotrivit pentru copiii cu vârsta între 0 și 3 ani. Piese mici. Pericol de sufocare.



DGT respectă reglementările mărcii germane "Der Grüne Punkt" a Duales System Deutschland GmbH.