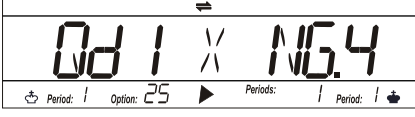


Bilgisayar / internet kullanımı (seçenek 25)

Bu seçenek sadece DGT3000 DGT e-Board'unuzla birlikte verilen kısa saat kablosu ile DGT e-Board'a bağlandığında kullanılmalıdır. Bu seçenekte, saat yalnızca bir bilgisayar satranç programı (destekleniyorsa) veya DGT LiveChess gibi bir turnuva programı için bir ekran görevi görecektir. Saat kablosu saatin sol tarafındaki konektöre takılmalıdır.

Seçenek 25'te, kol ve tüm düğmeler devre dışıdır ve saat, bilgisayar yazılımından gelen komutlarla e-Board üzerinden kontrol edilir. Başlangıçta saat, zaman göstergeleri olmayan sadece küçük çizgiler gösterecektir. Bir bilgisayar oyunu aktif olduğunda, satranç programı tarafından belirtildiği gibi zamanı (ve bazı satranç programlarında hareketleri) gösterecektir. Örneğin rakibin Qd1xNg4 oynaması halinde saat göstergesi aşağıdakileri gösterecektir:



Saat LiveChess ile kullanıldığında, ayarlar turnuva düzenlemelerine göre yapılmalıdır. Hamle butonu, LiveChess oyun ve zaman kaydı için kullanılacaktır. DGT e-Board üzerinden bir bilgisayar ile aktif bir bağlantı varsa, ekranın en üst merkezinde sembol görünür olacaktır.

Manuel ayarlar (seçenek 26 -30)

Her biri 4 period olmak üzere beş manuel ayar saklanabilir. Hemen hemen her zamanlama metodu kombinasyonu ayarlanabilir. Yukarı sayılan ve Byo-yomi yöntemleri sadece son perion olarak ayarlanabilir. 26 ila 30 arasındaki manuel seçeneklerden biri seçildiğinde, ekran aşağıdakileri gösterecektir:



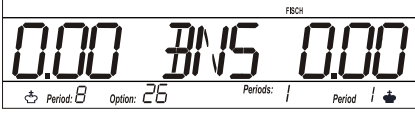
İlk programlamada, zamanın tüm basamakları 0'a ayarlanır ve "END" yanıp söner. Şimdi [+/#] veya [-/1] düğmesiyle bir yöntem seçin. İstenen seçenek yanıp söndüğünde [*/#] düğmesiyle kabul edilmelidir. Daha sonra ilkperiottaki ana zaman her iki taraf için de değerlerin değişebileceği oyuncular için ayarlanmalıdır.

ZAMAN

Zamanlama yöntemi TIME'dir. Ayarlanacak başka parametre yoktur.

FISCH, GECE, ABD-DLY

FISCH yöntemi seçildiğinde, her iki oyuncu için ana saati ayarladıktan sonra, ekran aşağıdakileri gösterir:



Bir sonraki adım, hareket başına bonus süresini ayarlamaktır. [+/#] ve [-/1] butonu ile her bir rakamı değiştirebilirsiniz. Değeri kabul edin ve [*/#] düğmesine basarak bir sonraki haneye geçin. Sadece Fischer Bonus modunda, hamle sayısı belirlenebilir. Hareketler 000'e ayarlandığında, bir sonraki saat, bir oyuncu saatte 0.00'ya ulaştığında başlar; bu noktada, bir sonraki periyot için ana düşünme zamanı, her iki oyuncu için eş zamanlı olarak eklenecektir:

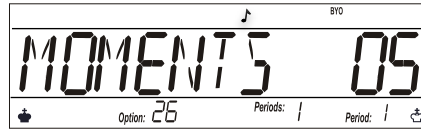


Hareket sayacı, 000'den daha yüksek bir değere ayarlandığında, her oyuncu için ayrı ayrı bir sonraki süre için zaman eklenir. Bir oyuncu bu sayıdaki hamleleri tamamlar tamamlamaz, bir sonraki periyoda ait süre sadece kendi tarafına eklenir. Örneğin, hareket sayacı 040 olarak ayarlandığında, beyazın 40 hamleyi tamamlayan ilk oyuncu olacak ilave süresi, beyazın 40. kez sona erdiği anda eklenecektir. Sadece siyah 40. turunu bitirdiğinde, siyahın bir sonraki periyoda ait zamanı da eklenecektir.

Movecounter'ı kullanma: Hareket sayacı etkinken bir seçenek kullanırken, saatteki butonun doğru şekilde çalıştırılması hayati önem taşır. Hareket sayısı, sadece butona basıldığında belirlenir. Saat bir kez çalıştırıldığında, bir oyuncu sadece bir hamle bittikten sonra basılmalıdır. Sadece FISCH yöntemindeki bir süre boyunca, hareket sayacı etkinleştirilebilir ve bir dizi hareket ayarlanabilir. Hareket sayacını sadece zaman ayarı ile ilk periyodu ikinci bir periyotla takip ederek kullanmak istiyorsanız, ilk periyot için FISCH modunu seçin ve bonusu 0 olarak ayarlayın. Sonra bu ilk periyot için tercih edilen hamle sayısını seçin. İkinci bir periyot için tekrar FISCH modunu seçin, ancak şimdi bir bonus zamanı ayarlayın. Bu FISCH periyodundan sonra hareketsiz başka bir yöntem seçmek mümkündür. FISCH yöntemi tarafından bir süre ayarlanmadığında, bir sonraki süre sadece saatin sıfıra ulaşmasından sonra başlayacaktır. Gecikme ayarları yukarıda açıklandığı gibi benzerdir, ancak hamle sayacını kullanarak bir sonraki periyodu başlangıcını başlatmak mümkün değildir. Gecikme süresinin ayarlanabileceği ekranın ortasında "DLY" görüntülenecektir.

Byo-yomi

Byo-yomi genellikle bir TIME periyodundan önce gelir. Byo-yomi sadece son veya tek bir zaman kontrolü olarak ayarlanabilir. Byo-yomi periyodunda, hareket başına belirli bir süre ayarlanmalıdır. Turnuvalarda genellikle aynı anda birden fazla Byo-yomi anı vardır. Örneğin 20 saniyelik 5 dakika programlanır. İlk olarak her an için Byo-yomi zamanı ayarlanmalıdır. Daha sonra, onların sayısının maksimum 99 an ile ayarlanabileceği yeni bir ekran gösterilir.



Birden fazla Byo-yomi anı olduğunda, DGT3000 daima mevcut toplam süreyi gösterir. 20 saniyelik 5 dakikalık örnekte, zamanlayıcı, Byo-yomi'nin başlangıcında, her biri 20 saniyelik 5 Byo-yomi momentinin toplamı olan 1 dakika 40 gösterecektir.

Her bir Byo-yomi anının sonunda saat bip sesi çıkarır. Bir oyuncu son bipten önce sırasını bitirdiğinde, ekran dönüş başladığı zamanla aynı zamanı gösterir. Bu oyuncunun bir andan daha fazla zamana ihtiyacı olduğunda, zaman 4 periyotta değişecektir (bu örnekte 4 x 20 = 1dakika20saniye) vb. Bir oyuncunun her an 10 saniyede kalması durumunda, son 5 saniyede her saniye için bir bip sesi duyulur. Byo-yomi'de ses varsayılan olarak açıktır, ancak herhangi bir zamanda kapatılabilir. Bir oyuncu Byo-yomi döneminde 0.00'ya ulaştığında, yanıp sönmeyen bir bayrak gösterilir. Ancak Byo-yomi, oyuncu sıranın bitmesiyle yeniden yüklenecektir. Rakibin sırası bittikten sonra bayrak kaybolacaktır.

CAN Byo-yomi

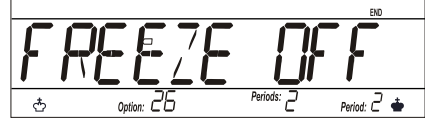
Kanadalı Byo-yomi genellikle bir TIME periyodundan önce gelir. Kanadalı Byo-yomi sadece son veya tek zaman kontrolü olarak ayarlanabilir. Maksimum toplam Byo-yomi süresi 9 dakika 59 saniyedir. Hareket sayısı ayarlanamaz. Bir oyuncu Kanada Byo-yomi döneminde gerekli sayıda hamleyi tamamladığında, 3 saniye boyunca düğmeye basarak zamanı tekrar oynatabilir ve bu, oynanacak bir sonraki hamle serisine neden olur. Bir oyuncu bu periyotta 0,00'e ulaştığında, rakibin sırasını bitirdiğinde kaybolacak olan yanıp sönen bir bayrak gösterilir.

UPCNT

Metot yukarı sayım, zamanın her zaman 0.00'da başladığı ve yukarı doğru saydığı için ayar yapmaz. Yukarı sayma yöntemi sadece son veya tek bir dönem olarak ayarlanabilir.

SON

Daha fazla dönem ayarlamak istemediğinizde, son yöntemi END olarak seçmelisiniz. SON kabul ettikten sonra FREEZE ve SOUND ayarlanabilir. Bunları ayrı ayrı ayarlamak gerekir, böylece bu (manuel) opsiyon numarası için bu ayarlar aktif olacaktır. Resimlerde görülmüştür:



Notlar:

Saat başlamadan önce, butonun konumu hangi tarafın ilk önce çalışmaya başlayacağını belirler. DGT3000, beyaz figürlü oyuncunun ilk hamle ile başlayacağını varsayar.

Saatin kapatılmasından veya pillerin çıkarılmasından sonra bile, 26 ila 30 arası seçeneklerdeki manuel ayarlar kaydedilecektir. Yukarıdaki listedeki sıfırlar sadece saat önceden programlanmamış veya sıfırlanmadığında görüntülenir.

Garanti Koşulları

Dijital Oyun Teknolojisi, DGT3000'ün en yüksek kalite standartlarına uygun olduğunu garanti eder. Nitelikli bileşenler, malzemeler, üretim ve nakliye seçiminde özen göstermemize rağmen, GameTimer, satın alma işleminden sonraki ilk 5 yıl boyunca bir kusur gösterirse, ürünü aldığınız satıcıyla bağlantıya geçmelisiniz. Garantiyi talep etmek için satın alma kanıtı sunmanız istenebilir. Arızalı bir ürün iade edildiğinde, lütfen sorunun detaylı bir açıklamasını ve Satranç Saati'nin seri numarasını verin. Garanti, sadece DGT3000'in kullanılması amaçlanan makul ve ihtiyatlı bir şekilde kullanılması durumunda geçerlidir. DGT3000'in yanlış kullanılması veya Dijital Oyun Teknolojisinden önceden yazılı izin alınmaksızın yetkisiz onarım girişimlerinin yapılması halinde garanti geçerliliğini yitirir.

Feragatname

Bu kullanım kılavuzundaki bilgilerin doğru ve eksiksiz olduğundan emin olmak için hiçbir çabadan kaçınılmaz. Bununla birlikte, herhangi bir hata veya ihmalden dolayı hiçbir sorumluluk kabul edilmeyecektir. DGT önceden haber vermeksizin donanım ve yazılımı değiştirme hakkını saklı tutar. Bu kullanım kılavuzunun hiçbir bölümü, Digital Game Technology'nin önceden yazılı izni olmaksızın, herhangi bir şekilde, herhangi bir biçimde herhangi bir dilde çoğaltılamaz, iletilemez veya tercüme edilemez.

Teknik özellikler

Piller	2 AA (1, 5 Volt)
Doğruluk	Saatte 1 saniye içinde.
Gövde	ABS plastik
Renk	DGT kırmızı
Ekran boyutu	35 x 130 mm
Saat ağırlığı	270 gr (2 AA pil dahil)



DGT3000, AB direktiflerine uygundur: 2004/108 / EC ve 2011/65 / EU



Bu ekipman geri dönüşüm sembolü ile işaretlenmiştir. Bu ekipmanın ömrü sonunda, uygun bir toplama noktasında ayrı olarak imha etmeniz ve normal evsel sıralanmış atık akışına yerleştirmemesi gerektiği anlamına gelir.



0 - 3 yaş arası çocuklar için uygun değildir. Küçük parçalar, piller boğulma tehlikesi oluşturabilir.

DGT, Duales System Deutschland GmbH'nin Alman "Der Grüne Punkt" Ticari Markasının düzenlemesine uyar.