

DGT 2010

Nástupce hodin D G T 2 0 0 0

Uživatelský návod



Ovládací tlačítka



Zvyšování čísel nastavení
Zapnutí/vypnutí zvuku



Snižování čísel nastavení
Ukázání čísla tahu



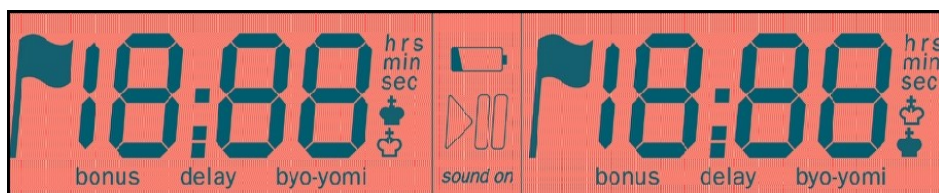
Start/Stop:
Zapnutí hodin
Zastavení nebo restartování hodin
Drž 3 sekundy pro nastavení času



OK:
Aktivace zvoleného čísla výběru
Aktivace žádoucího čísla nastavení
Kontroly zvoleného čísla volby pokud držíme během hry; správný kontrast displeje

ON/OFF Zapnutí a vypnutí hodin

DGT2010 Displej



© Copyright 1994-2007 DGT Projects BV

DGT Projects BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

Přehled / obsah	5	Provoz	
Metody registrace	5	4. Aktivace čísla volby	8
Úvod	5	5. Začátek hry	8
1. Čas Rapid a bleskovka (volby 1,2 a 3)	5	6. Dočasné zastavení hodin	8
2. Čas + gilotina (volby 4 a 5)	5	7. Slyšitelný signál	8
3. 2 x čas + gilotina (volby 6 a 7)	5	8. Úprava času a počítání tahů	8
4. Čas + čas opakování (volby 8 a 9)	5	9. Ruční nastavení	9
5. Bonus ("Fischer") nastavení (volby 10-21)	6	10. Přeskočení ručního nastavení nebo změny času	10
5a Čas + Bonus ("Fischer") (volby 10-12)	6	11. Symboly displeje. Signály displeje	10
5b. 2 x čas + Bonus ("Fischer") (volby 13-14)	6	12. Zobrazení čas	11
5c. Bonus ("Fischer") jediná perioda (volby 15-18)	6	13. Kontrola čísla volby	11
5d. Bonus turnaj (volby 19-21)	6	Kontrola čísla volby během hry	11
6. Zpoždění ("Bronstein") (volby 20-25)	7	14. Počítání tahů	11
7. Čas + profesionální byo-yomi (volby 26, 27 a 28)	7	15. Kontrola počtu tahů	12
8. Čas + kanadské byo-yomi ("Nastavený čas")(volby 29, 30)	7	16. Rychlé nastavení za použití Auto opakování	11
9. Přesýpací hodiny (volby 31a 32)	7	17. Znovu načtení kanadského Byo-yomi času	12
10. Gong (volby 33 a 34)	7	18. Nastavení kontrastu displeje	12
Provoz	8	19. Detaily úpravy času	12
1. Baterie	8	20. Detaily ručního nastavení	12
2. Zapnutí hodin	8	21. Péče a čištění	12
3. Výběr čísla volby	8	22. Technické údaje	13

Přehled

Hodiny DGT 2010 byly navrženy pro použití jako hrací hodiny pro rozmanité stolní hry pro dvě osoby, zejména šachy, Go a dáma.

Základní parametry jsou:

- 13 rozdílných algoritmů pokrývajících všechny populární časové standardy
- Ruční programování všech těchto metod
- 21 přeprogramovatelných voleb pro rychlé a jednoduché požití
- Počítání tahů pro všechny volby
- Úpravy počítání tahů a času během hry
- Volitelné zvukové upozornění pro překročení času
- Možnosti úpravy kontrastu LCD displeje
- Signalizace stavu vybité baterie

Metody registrace

Úvod

Čas utváří část každého sportu, zejména sporty jako šachy, go, dáma, shogi a scrabble®. Rozdíl mezi hráči je určen ne pouze úrovní výkonnostního potenciálu každého hráče, ale také časem, který hráč potřebuje, aby dosáhl této úrovně. Na sport je nahlíženo jako na měření výkonnosti, avšak neméně důležité je limitovat čas, který hráč potřebuje k provedení tahu. To musí být provedeno způsobem, který je nejvhodnější pro ten či onen sport. Hodiny DGT 2010 nabízejí 13 rozdílných metod pro záznam času hry mezi dvěma hráči. Zatímco několik metod je dobře známo, ostatní jsou méně známé. Několik z těchto metod je již používáno po dlouhou dobu, jiné jsou výsledkem využívání možností moderní elektroniky. Každá metoda má své vlastní kouzlo a má vliv na vývoj daného sportu. Tradiční „bleskovky“, tj. 5 minut pro každého hráče jsou rozdílné od používání 3 minut „zpoždění“ nebo „ bonusu“, ve kterém po každém tahu jsou přidávány 3 sekundy k času na přemýšlení, ačkoli celkový čas na přemýšlení pro celou hru je stěžejí rozdílný. Doporučujeme hráčům experimentovat s různými metodami, které DGT 2010 nabízí. To může přidat další rozměr oblíbeného sportu.

1. Čas Rapid a bleskovka (volby 1, 2 a 3)

Toto je nejjednodušší cesta indikace času. Oběma hráčům je přidělena jedna perioda, ve které musí provést všechny své tahy.

2. Čas + gilotina (volby 4 a 5)

První perioda je použita k odehrání definovaného počtu tahů. Druhá perioda-gilotina je použita k dokončení hry. První perioda + gilotina je podobná „Rapidu a bleskovkám“, ale s pomalejším začátkem. Všimněte si, že čas gilotiny je přidáván, kdy hráč vyčerpá všechny čas první periody (ne po dokončení například 40 tahu).

3. 2 x čas + gilotina (volby 6 a 7)

Dokonce pro mírnější začátek je možné hrát hru se dvěma periodami před gilotinou. Všimněte si, že druhý čas a čas gilotiny jsou přidávány,

když jedne z hráčů dosáhne nulového času.

4. Čas + opakovaný čas (volby 8 a 9)

Tichý konec hry má také své výhody. Jednoduché tradiční hodiny přidělují hráčům opakované 1 hodinové periody, ve kterých musí dokončit následný počet tahů.

5. Volby Bonus ("Fischer") (volby 10-21)

Metoda Bonus (nebo „Fischer“) je časový systém, kdy pro každý individuální zahrnutý tah, je přidáván časový bonus ke zbývajícím času. Tato metoda dává hráčům možnost pokračovat stále ve hře, dokonce i když většina času byla spotřebována v předcházejících tazích. Tedy je možné získat více času na rozmyšlenou provedení tahu v čase, který je kratší než dovoluje extra čas. Celkový čas se zvyšuje o časy bonusů, které nejsou využity. Všimněte si, že Bonus čas je již přidělován prvnímu tahu. Ve všech volbách Bonus: Pokud hráč používá poslední periodu hracího času, a žádný čas již není přidán, hodiny se zastaví, a také hodiny protihráče jsou zablokovány a již nemohou být přednastaveny k odpočítávání času. Konec hry!

5a. Čas + Bonus ("Fischer") (volby 10-12)

Pokud jeden z hráčů vypočte svůj čas v první periodě, oba hráči vstupují do periody Bonus a obdrží čas druhé periody. Bonus čas je přidáván po provedení každého tahu.

5b. 2 x Čas + Bonus ("Fischer") (volby 13-14)

Pokud jeden z hráčů vypočte svůj čas v druhé periodě, oba hráči vstupují do periody Bonus a obdrží čas třetí periody. Bonus čas je přidáván po provedení každého tahu.

5c. Bonus ("Fischer") jediná perioda (Options 15-18)

Fisherova metoda jediné periody. Hodiny začínají s bonusovým časem již přidáním pro první tah.

5d. Bonus turnaj (volby 19-21)

Metoda Bonus turnaj je nejvíce komplexní, myšleno ve významu regulace času na rozmyšlenou. Vstupuje se až do 4 periody hlavního času. Během všech bonusový čas je přidáván ke každému tahu. Přidavek další periody hlavního času je buď přidán pokud hráč spotřebuje všechny čas nebo pokud hráč ukončil přednastavený počet tahů. V současných volbách 19 a 20, každá s dvěma časovými periodami, druhá perioda začíná, pokud jeden z hráčů vypočte všechny čas první periody-dosáhl nuly. Oba hráči obdrží základní čas druhé periody, který je přidán v tomto okamžiku. Volba 21 (Bonus turnaj 4 periody) umožňuje nastavit 4 periody, s rozdílným základním časem, všechny se stejným bonusovým časem za tah. Pro periody 1-3 počet tahů může být nastaven. Pokud počet tahů je nastaven na nenulový počet, pak čas další periody je přidán, pokud hráč provedl nastavený počet tahů pro danou periodu. Pokud je počet tahů nastaven na nulu (0), pak se přechod do další periody provede, pokud hráč vypočte všechny svůj čas.

Pokud hráč ještě neprovedl nastavený počet tahů (nenulový) pro danou periodu, ale překročil čas, objeví se blikající vlajka a DGT 2010 zastaví počítání času pro oba hráče, a je tak indikováno, že hra skončila. Hráč překročil čas!!

Pro správnou funkci počítání tahů volby Bonus turnaj, jsou hráči povinni správně stisknout / stlačit hodiny po každém provedeném tahu, a tak mohou hodiny zaznamenávat odehraný počet tahů.

Vždy se ujistěte, že páčka (kterou stlačujete) je ve správné pozici a že ikona barvy hráče je správná před započítáním hry.

6. Zpoždění ("Bronstein") (volby 20- 25)

Nejstarší návrh z šachového světa týkající se řešení problému limitovaného času na přemýšlení pochází od mezinárodního velmistra Davida Bronsteina. Jeho metoda se používá od prvního tahu. Hlavní čas k přemýšlení je redukován zpožděním. Předtím než hlavní čas k přemýšlení je redukován, má hráč pevný čas k provedení tahu. Není možné zvýšit čas k přemýšlení rychlejšími hraním, tak jak je tomu v metodě Bonus. Zpoždění je poprvé přidáno k základnímu času.

Hodiny vždy ukáží celkový použitelný čas, to je hlavní čas plus zpoždění za tah (nebo, na běžících hodinách upozornění hlavního času plus upozornění zpoždění, jestli je nějaké)

7. Čas + profesionální byo-yomi (volby 26, 27 a 28)

FV podstatě hra Go se přirozeně vyhovuje hráčům, kteří potřebují extra čas k tomu, aby dokončili svou hru. Tradičně je pro toto používána metoda byo-yomi. Byo-yomi poskytuje hráči, který vyčerpá svůj čas na přemýšlení, pevně daný čas pro každý následující tah.

V normálních hrách Go je používán hlavní čas na přemýšlení od 1,5 do 2 hodin, obvykle v kombinaci s byo-yomi od 20 do 30 sekund. Po vyčerpání hlavního času na přemýšlení hodiny přeskočí do času byo-yomi. Pokaždé když hráč provede svůj tah se hodiny vrátí zpět. Pokud hráč nestihne dokončit svůj tah před tím než dosáhne 0 se objeví vlajka na displeji. Pro hry na vrcholové úrovni může být hlavní čas na přemýšlení 9 hodin, po kterých následuje 5 byo-yomi period, kdy každá trvá 1 minutu. Na konci 9-ti hodinové periody hodiny skočí na 5 minut. Pokud hráč provede svůj tah předtím než vyprší 4 minuty, pak hodiny skočí zpět na 5 minut. Pokud hráč dokončí svůj tah po uplynutí 4 minut, pak se hodiny skočí zpět na 4 minuty. A tak se hodiny vrací zpět každé na začátek současné periody byo-yomi.

Všimněte si, že ikona „byo-yomi“ se zobrazí na displeji jakmile hráč vsoupe do fáze byo-yomi. Vlajka se ještě nezobrazí, vlajka se objeví, když hráč dosáhne nuly (vyčerpá všechny svůj čas) během byo-yomi. Hra může pokračovat, vlajka zmizí, když hráči začínají další tah.

8. Čas + kanadské byo-yomi ("nastavený čas") (volby 29, 30)

Kanadské byo-yomi nabízí zjednodušenou verzi profesionálního byo-yomi. Je přidán extra čas k provedení většího množství (5-25) tahů místo extra času za každý tah. Po ukončení první časové periody je poskytnut byo-yomi čas a ikona byo-yomi je zobrazena na displeji. Když odsouhlasený počet tahů je provedeno, pak časy hráčů mohou být znovu načteny s byo-yomi časem stisknutím tlačítka „-“, po 1 sekundu.

9. Přesýpací hodiny (volby 31 a 32)

Čas hráčů na přemýšlení je postupně redukován, zatímco ve stejné době je čas protihráče zvyšován. Tento způsob hraní je vzrušující alternativou oproti tradiční „bleskovce“. Hodiny se zastaví, pokud hráč dosáhne nuly (spotřebuje svůj čas) a tak prohraje celou hru.

10. Gong (volby 33 a 34)

Předtím, než byly představeny hodiny se dvěma tlačítky, turnaje byly často řízeny gongem (zvukovým znamením). Gong byl používán k tomu, aby se určil pevný čas k provedení tahu. Volba 33 poskytuje pevný čas 10 sekund střídavě pro prvního hráče (po levé ruce) a následně stejný čas pro druhého hráče (po pravé ruce), a tak dále.

Provoz

1. Baterie

Hodiny DGT 2010 vyžadují 2AA (tužkové) baterie. Doporučujeme samo vybíjecí alkalické baterie, které by měly teoreticky fungovat 10 let. Pokud neplánujete používat hodiny po dlouhou dobu, pak doporučujeme, abyste vytáhli baterie a zabránili tak poškození zapříčiněné vytečením baterie. Pokud se objeví symbol nedostatečně nabitě baterie displeji hodin, znamená to, že baterie potřebují vyměnit. Pokud se tato zpráva objeví poprvé, tak baterie ještě obsahují dost energie umožňující, aby hra byla dokončena. V případě selhání, nejprve vytáhněte staré baterie a vložte nové.

2. Zapnutí hodin

Zapněte nebo vypněte hodiny pomocí tlačítka ON/OFF na spodní straně hodin.

3. Výběr čísla volby

Pokud zapnete hodiny, displej ukazuje číslo volby, která byla naposledy použita. Stiskněte tlačítko +1 nebo -1, abyste mohli procházet 34 volbami. Po volbě 34 se displej vrací k volbě 01. K nalezení volby, kterou si přejete se prosím podívejte do seznamu čísel voleb na spodní straně hodin (například volbě 02 odpovídá čas rapid 25 min).

4. Aktivace čísla volby

Jakmile se číslo volby, které chcete, objeví na displeji, tak jej aktivujete stlačením tlačítka OK. Pak hodiny ukazují předem nastavený čas pro tuto volbu. Nyní můžete začít hru. Pokud zvolíte volbu „manual set“ (ruční nastavení), pak viz kapitola 9 Ruční nastavení.

5. Začátek hry

Pokud jste si vybrali volbu s přeprogramovaným nastavením času, pak zkontrolujte zda hlavní páčka je v poloze nahore (připravena ke stlačení) u hráče s bílými kameny. Barva kamenů hráče je indikována symbolem „krále“ na displeji. Nyní můžete začít hru stisknutím tlačítka Start/Stop. Správná nastavení barvy kamenů hráče je důležité pro správné zaznamenání počtu tahů, zejména pro volbu Bonus turnaj.

6. Dočasné zastavení hodin

V průběhu hry můžete dočasně zastavit hodiny krátkým stlačením tlačítka Start/Stop. Znovu spustit hodiny můžete opětovným stisknutím tlačítka Start/Stop. (pokud tlačítko Start/Stop podržíte déle než 2 sekundy – můžete začít s úpravou času – vysvětlení viz kapitola 8).

7. Slyšitelný signál

DGT 2010 nabízí slyšitelný signál, když časová kontrola se blíží. Hodiny zapírají 10 sekund před každou časovou kontrolou a také ve všech posledních 5 sekundách. V poslední sekundě před časovou kontrolou se ozve delší pípnutí trvající právě jednu sekundu. Tyto zvukové signály jsou aktivovány pouze v případě, kdy na displeji se objeví ikona slyšitelného signálu. Tyto zvukové signály mohou být zapnuty nebo vypnuty stlačením tlačítka „-1“, když hodiny jsou zastaveny. Volby 01-25 mají automaticky nastaven vypnutý zvukový signál, volby 26-34 mají automaticky nastaven zapnutý zvukový signál.

8. Úprava času a počítání tahů

Během hry můžete měnit čas, který je právě zobrazován na displeji. Podržte tlačítko Start/Stop po dobu 2 sekund, dokud čas v levém displeji nezačne blikat. Nyní čas obou hráčů může být postupně změněn. Ke změně blikajícího čísla použijte tlačítko „-1“ nebo „+1“.

Stlačením tlačítka OK přeskočíte na další číslo. Po časech hráčů může být změněn počet tahů: zvýšen nebo snížen stlačením tlačítka „-1“ nebo „+1“. Pokud je údaj správný, stlačte tlačítko OK.

Nyní stlačte tlačítko Start/Stop k opětovnému spuštění hodin reflektující provedené změny. Co se týče specifických aspektů některých voleb viz kapitola 19 Detaily úpravy času.

Formát parametrů:

Čas hráčů na levé i pravé straně, čas gilotiny, čas periody, čas opakující se periody, čas kanadského Byo-yomi, čas periody Gongu:

H:MM následováno **.SS**: Hodiny, minuty a pak sekundy
(do 9 hodin, 59 minut, 59 sekund)

Bonus čas:

M.SS minuty a sekundy (do 9 minut, 59 sekund)

Počet tahů periody:

NN. 2 číslice do 99 tahů

Volný čas pro hráče:

M.SS minuty a sekundy (do 9 minut, 59 sekund)

Počet Byo-yomi period:

N jedna číslice od 1 do 9

Pokud chcete počít dříve naprogramovaný / nastavený čas bez jeho změny, držte tlačítko OK do té doby, než displej přestane blikat.

9. Ruční nastavení

Každá časová metoda má číslo volby dovolující ruční nastavení všech parametrů dané metody. Po výběru čísla volby ručního nastavení (např. volba 05 pro Čas + gilotina) parametry pro tuto metodu musí být nastaveny postupně – parametr po parametru. Nejdříve musí být nastaven hlavní čas pro oba hráče.

Poté další následující parametry v závislosti na vybrané volbě. Viz níže tabulku parametrů pro ruční nastavení pro všechny volby ručního nastavení.

Můžete měnit právě blikající číslice pomocí tlačítka „+1“ nebo „-1“. Jakmile se požadovaná číslice objeví, stiskněte OK. To způsobí, že další číslice začne blikat. Pokud nechcete měnit danou číslici, pak pouze stiskněte tlačítko OK.

Pokud ukončíte vkládání všech parametrů, na displeji se zobrazí symbol pauzy > || a čas obou hráčů. Nyní hodiny mohou být znovu spuštěny:

viz kapitulu 5 Zapnutí hodin.

Parametry, které mohou být naprogramovány v rámci ručního nastavení:

3	Čas Rapid/Bleskovka	1 Čas hráčů na pravé i levé straně	2 1	Turnaj Bonus ("Fischer") (max. 4 periody)	1 Čas první periody pro hráče na levé i pravé straně
5	Čas + Gilotina	1 Čas první periody hráčů na pravé i levé straně 2 Čas / perioda gilotiny pro oba hráče			2 Časový bonus za tah pro oba hráče, všechny periody
7	2xČas + Gilotina	1 Čas první periody hráčů na pravé i levé straně 2 Druhá perioda pro oba hráče* 3 Čas / perioda gilotiny pro oba hráče			3 Počet tahů v první periodě*
9	Čas + Opakování času	1 Čas první periody hráčů na pravé i levé straně 2 Opakovací časová perioda pro oba hráče			4 Čas druhé periody pro oba hráče* 5 Počet tahů v druhé periodě* 6 Čas třetí periody pro oba hráče* 7 Počet tahů ve třetí periodě* 8 Čas čtvrté periody pro oba hráče
12	12 Čas + Bonus ("Fischer")	1 Čas první periody hráčů na pravé i levé straně 2 Čas druhé periody pro oba hráče 3 Časový bonus za tah ve druhé periodě pro oba hráče	2 5	Zpoždění ("Bronstein")	1 Čas hráče na levé i pravé straně 2 Volný čas pro hráče na levé straně 3 Volný čas pro hráče na pravé straně
14	2 x Čas + Bonus ("Fischer")	1 Čas první periody hráčů na pravé i levé straně 1 Druhá perioda pro oba hráče 1 Čas třetí periody pro oba hráče 2 Časový bonus za tah v třetí periodě pro oba hráče	2 8	Čas + Profesionální byo-yomi	1 Čas první periody pro hráče na levé i pravé straně 2 Byo-yomi čas za tah pro oba hráče 3 Počet period byo-yomi
18	Bonus ("Fischer")	1 Čas hráčů na pravé i levé straně 1 Časový bonus za tah pro hráče na levé straně 2 Časový bonus za tah pro hráče na pravé straně	3 0 3 0 3 2	Čas + kanadské byo-yomi Přesýpací hodiny Gong	1 Čas první periody pro hráče na levé i pravé straně 2 Čas kanadského byo-yomi 1 Čas hráčů na levé i pravé straně Čas periody gongu

*Viz kapitola 20 Detaily ručního nastavení

10. Přeskočení ručního nastavení a změny času

Pokud manuální nastavení nebo změna času je zvolena, je možné přeskočit zadávání čísel stlačením tlačítka Start/Stop, když první číslice bliká. Parametry zůstanou nezměněny a hodiny ukazují >|| a jsou připraveny k započítání hry.

11. Symboly displeje

Navíc k číslicím, displej hodin zobrazuje následující symboly:

Symbol	Význam
	Indikuje, že baterie musí být nabita / vyměněna.
bonus	Indikuje, že je aktivována perioda Bonus.
delay	Indikuje, že perioda Zpoždění je aktivována.
byo-yomi	Indikuje, že perioda Byo-yomi je aktivována (kanadské nebo profesionální Byo-yomi).
	Dočasná vlajka: indikuje, že hráč vstoupil do další časové periody. Zmizí po 5 minutách.
	Blikající závěrečná vlajka; indikuje hráče, který spotřeboval veškerý čas (překročil čas).
hrs min	Indikuje, že zobrazené časy jsou v hodinách a minutách. Dvojtečka odděluje číslice hodin a minut (např. 1:45 nebo 0:25).
min sec	Indikuje, že zobrazené časy jsou v minutách a sekundách. Tečka odděluje číslice minut a sekund (např. 17.55 nebo 4.06).
sound on	Indikuje, že funkce zvuku je aktivní, a hodiny zapírají, když se blíží čas k nule (k vypršení času).
	Indikuje, že hodiny jsou zastaveny, buď připraveny k prvnímu startu, nebo stopnuty tlačítkem Start/Stop nebo zastaveny, když hráč se blíží k časovému limitu.
	Indikuje, že hodiny běží.
	Indikuje barvu kamenů hráče.

12. Zobrazení času

Hodiny DGT 2010 zobrazují hodiny a minuty, kdy zbývajícím časem není menší než 20 minut. Pro čas menší než 20 minut hodiny ukazují minuty a sekundy a ikony min a sec jsou zobrazeny.

Maximálně zobrazitelný čas je 9:59.59. Pokud by čas tohle překročil, je useknut na 9:59.59 bez upozornění.

13. Kontrola čísla volby

Během hry můžete zkontrolovat vybrané číslo volby bez přerušení běhu hodin. Stačí stisknout / přidržet tlačítko OK.

14. Počítadlo tahů

Hodiny zaznamenávají počet tahů, které byly vykonány. Při začátku nové hry má počítadlo tahů hodnotu 0. Tah je započítán, když hráč



s černými kameny dokončí svůj tah (viz ikony na displeji).

15. Kontrola počtu tahů

Když hodiny běží nebo jsou zastaveny, můžete zjistit počet tahů stisknutím tlačítka „+1“. Činnost běžících hodin není narušena.

16. Rychlé nastavení za použití Auto opakování

Pro rychlejší nastavení můžete podržet tlačítka +1, -1. Za sekundu přijde k rychlejšímu počítání čísel voleb.

17. Znovu načtení kanadského Byo-yomi času

Během Byo-yomi ve volbě 29 a 30, čas byo-yomi pro hráče, který je na tahu může být načten podržením tlačítka “-“ po dobu jedné sekundy.

18. Nastavení kontrastu displeje

Pokud je to nutné, kontrast displeje může být nastaven v 16 krocích. Hodiny musí být zastaveny (zobrazuje se >||). Nyní stiskněte a podržte tlačítko OK. Číslo volby bude zobrazeno. Stále držte tlačítko OK a zároveň stiskněte opakovaně tlačítko „+1“ pro ztmavnutí displeje nebo stiskněte opakovaně tlačítko „-1“ pro zesvětlení displeje. Uvolněte tlačítko OK, jakmile je kontrast nastaven. Nastavení kontrastu zůstává do té doby, než nejsou vyjmuty baterie.

19. Detaily úpravy času

Pokud děláte změny času ve volbě s více časovými periodami, vyjma volby 21, hodiny se domnívají, že ta samá perioda je aktivována, když změny započaly. A tak tj. během volby 10, v periodě 2 (Bonus), čas je opraven na 1 hodinu, metoda Bonus zůstane aktivní.

Volba 21: Avšak turnaj Bonus nabízí možnost přidělit množství tahů pro každou periodu. Pokud množství tahů pro každou periodu je nastaveno na číslo 0, pak během úprav, počet tahů může být změněn a správná perioda je od toho odvozena.

20. Detaily ručního nastavení

Parametry zůstávají. Pokud po ručním nastavení je hra a volba stejného ručního nastavení je zvolena znovu, bez zvolení jiné volby mezitím, parametry z původního ručního nastavení jsou uchovány. Viz kapitolu 10 pro rychlý způsob začátku nové hry.

Žádná změna periody. Pokud v nastavení s více periodami prostřední perioda je programována / nastavována na nulový čas, tato perioda je přeskočena v průběhu hry a následující perioda je aktivována.

Volba ručního nastavení 21: Turnaj Bonus je nepokročilejší volba. Všimněte si, že když počet tahů periody je naprogramován na nulu, pak perioda skončí, když hráč dosáhne času nula.

Když pro periodu je naprogramován nulový počet tahů, pak konečné sledování period bude automaticky nastaveno na počet tahů nula. Tyto sledovací periody pro počet tahů nemohou být nastaveny na nenulovou hodnotu.

21. Péče a čištění

Vaše hodiny DGT 2010 jsou odolným, velmi dobře vyrobeným produktem. Pokud budete s nimi zacházet rozumně, pak vám budou bez problémů po léta sloužit. Pro čištění hodin používejte pouze lehce navlhčenou látku. Nepoužívejte drsné čisticí prostředky.

21. Technické údaje

Baterie: 2 velikosti AA – tužkové (doporučeno alkalické, spotřeba 2μA když jsou vypnuty, 10μA když jsou zapnuty)
(životnost baterií cca 5 let)

Přesnost: 1 sekunda v průběhu 1 hodiny (za 1 hodinu)

Housing: ABS plast

Hodiny DGT 2010 vyhovují normám EN50081-1:1991a EN50082-1:1991. Produkt vyhovuje směrnici RoHS EU/2002/95/EC.



Záruční list

Výrobce opraví/vymění nebo Váš prodejce vymění za nový výrobek nebo část (součást) výrobku bezplatně, pokud vada (defekt) je důsledkem špatné výroby nebo materiálu či pochybení je prokazatelné na straně výrobce, ovšem pouze v průběhu **24 měsíců** po zakoupení výrobku.

Záruční povinnost je striktně omezena na vady, které jsou důsledkem špatné výroby nebo materiálu.

Jestliže zákazník (kupující) bez předcházejícího vyjádření nebo písemného povolení výrobce, provádí jakékoli opravy a/nebo změny nebo provedl jakékoli opravy a/nebo změny na zakoupeném výrobku, pak naše celá záruční povinnost zaniká.

Záruční povinnost také zaniká, pokud výrobek byl předmětem špatného používání, špatného zacházení, nehody, demontáže, nevhodného uložení nebo přepětí.

K uznání záruky, vadný výrobek, tento záruční list a kopie stvrzenky/dokladu o prodeji musí být zaslána Vašemu prodejci. Prosím vyplňte také dolní část tohoto záručního listu týkající se popisu vady.

Datum zakoupení/prodeje:

Razítko a podpis obchodníka/prodejce

Jméno kupujícího:

Sériové číslo:

Formulář popisu vady

Pokud vracíte výrobek na opravu, prosím vyplňte následující formulář, což nám pomůže poskytovat Vám lepší služby a kvalitnější výrobky.

Datum vrácení:

Popis vady

Výskyt vady

Vždy Občas