



DGT 2010

Official FIDE Chess Clock

-  User manual
-  Gebrauchsanweisung
-  Manuel d'utilisation
-  Руководство пользователя
-  Instrucciones de uso
-  Gebruiksaanwijzing



GENS UNA SUMUS



Decrease the blinking number
Enable / disable sound



Increase the blinking number
Show move number



Run / Pause the clock
Time correction after pushing for 3 seconds
Step over manual set



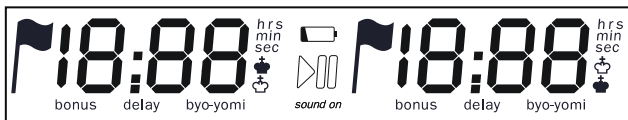
Activate the chosen option number
Accept the desired blinking digit
Check active option number

ON / OFF

(bottom of the clock)

Switch the clock on and off
Reset the clock for the next game

DGT 2010 Display



© Copyright 1994 -2012 Digital Game Technology BV

DGT BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

Version 1.3 January 2012

DGT 2010

The Official FIDE Chess clock



- 4 User manual**
- 14 Gebrauchsanleitung**
- 25 Manuel d'utilisation**
- 35 Manual de usuario**
- 46 Gebruiksaanwijzing**
- 56 Руководство пользователь**

We spared no efforts to make sure that the information in this manual is correct and complete. However no liability is accepted for any errors or omissions. DGT reserves the right to change the specifications of the hardware and software described in this manual without prior notice. No part of this manual may be reproduced, transmitted or translated in any language in any form, by any means, without the prior written permission of DGT.

At the end of life this product must be disposed of separately at an appropriate collection point and not be placed in the normal domestic waste stream.

Batteries should be recycled separately



GENS UNA SUMUS

FRANÇAIS

Vue d'ensemble	26
Méthodes de Chronométrage	26
Introduction	26
1. Une période Temps Rapide ou Blitz (Options 1 – 3)	26
2. Une période Temps puis mort subite (Guillotine, Guillotine) (Options 4 et 5)	26
3. Deux périodes Temps puis mort subite (Options 6 et 7)	26
4. Une période Temps puis répétition indéfinie de la 2ème période (Options 8 et 9)	27
5. Options Incrément ("Fischer") (Options 10 - 21)	27
5a. Une période Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 10 – 12)	27
5b. Deux périodes Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 13 et 14)	27
5c. Incrément ("Fischer") période simple (Options 15 – 18)	27
5d. Incrément Tournoi, jusqu'à 4 périodes (Options 19 – 21)	27
6. Délai ("Bronstein") (Options 22-25)	28
7. 1 période Temps + byo-yomi professionnel (Options 26, 27 et 28)	28
8. 1 période Temps + byo-yomi canadien ("Mort subite")	28
9. Sablier (Options 31 et 32)	28
10. Sonnerie (Options 33 et 34)	28
11. Scrabble® + Incrément (Option 35 et 36)	28
Opérations de la DGT 2010	29
1. Les Piles	29
2. Allumer la DGT2010	29
3. Choisir un Numéro d'Option	29
4. Activer un Numéro d'Option	29
5. Commencer une Partie	29
6. Mettre la Pendule en Pause	30
7. Signal Sonore	30
8. Rectification du Temps et le Nombre de Coups	30
9. Réglages Manuels	30
10. Les paramètres qui ont besoin d'être programmé pour les réglages manuels .	30
11. Icônes à l'Affichage	32
12. Affichage de Temps	32
13. Vérifier l'Option Choisie pendant la partie	32
14. Le Compteur de Coups	32
15. Vérifier le Nombre de Coups	32
16. Réglage Rapide utilisant la Répétition Automatique	32
17. Ajustement du Temps	32
18. Le réglage manuel	33
19. Entretien et Nettoyage	33
20. L'application de la garantie	33
21. Spécifications techniques	34
Liste d'options	70

Vue d'ensemble

Ce chronomètre de jeu DGT 2010a été conçu pour servir de pendule pour des jeux de société à deux, en particulier pour les Echecs, le Go et les Dames. Dans ce manuel d'utilisation il est indiqué comme la "DGT 2010".

- Les caractéristiques principales sont:
- 14 approches différents regroupant toutes les méthodes de chronométrages usuelles
- Fonctionnalité additionnelle de programmation manuelle pour toutes méthodes
- 22 options préprogrammées pour une utilisation rapide et facile
- Toutes les 14 configurations manuelles sont stockées dans la mémoire de la pendule
- Compteur de coups pour toutes les options
- Rectification du temps et nombre de coups pendant la partie
- Alerte sonore facultative pour prévenir d'un manque de temps
- Indication des piles faibles



Ce produit n'est pas adapté aux enfants de moins de 5 ans.

Méthodes de Chronométrage

Introduction

Le temps fait partie de chaque sport, mais particulièrement des sports comme les échecs, le go, les dames, le shogi et le Scrabble®. La différence entre les joueurs est déterminée non seulement par le niveau de performance potentiel des joueurs mais aussi par le temps dont un joueur a besoin pour atteindre ce niveau. Plus un sport est caractérisé par une mesure de la performance, plus il est important de limiter le temps alloué au joueur pour faire un coup. Ceci doit être fait de la manière la plus appropriée pour le jeu et le sport concerné. Le DGT 2010 offre 14 méthodes différentes de chronométrage pour une partie entre deux joueurs. Alors que certaines méthodes sont plus connues, d'autres peuvent être moins familières. Certaines de ces méthodes ont servi depuis longtemps et d'autres sont le résultat des possibilités offertes par l'électronique moderne.

Chaque méthode à son propre intérêt et influence la manière dont le sport est vécu. Le temps traditionnel "blitz" de 5 minutes par personne est différent de la cadence de 3 minutes utilisant le "délai" ou l'"incrément" dans lequel chaque coup est crédité de 3 secondes supplémentaires de temps de réflexion bien que le temps total de réflexion soit presque identique. Nous recommandons aux joueurs d'expérimenter les diverses méthodes que la DGT 2010 propose. Elle pourrait ajouter une dimension supplémentaire à votre sport préféré

1. Une période Temps Rapide ou Blitz (Options 1 – 3)

La façon la plus simple d'allouer le temps. Chaque joueur doit effectuer tous les coups dans un temps donné (il n'y a qu'une période de temps sans Délai ou Incrément).

2. Une période Temps puis mort subite (Guillotine, Guillotine) (Options 4 et 5)

La première période est utilisée pour jouer un nombre prédéterminé de coups. La deuxième période, la mort subite (ou "Guillotine" en Europe), est utilisée pour terminer la partie. Une période + mort subite est similaire au "Rapide" et "Blitz" avec un départ plus tranquille. On peut constater que le temps alloué à la mort subite est ajouté quand un des joueurs a utilisé tout le temps alloué pour la première période (pas après complètement de, p.e., 40 coups).

3. Deux périodes Temps puis mort subite (Options 6 et 7)

Pour un départ encore plus calme, il est possible de jouer une partie avec deux périodes avant la troisième période, la période mort subite. On peut constater que la deuxième période et le temps alloué à la mort subite sont ajoutés quand la pendule d'un joueur indique zéro (0.00).

4. Une période Temps puis répétition indéfinie de la 2ème période (Options 8 et 9)

Une partie qui se termine tranquillement a aussi des avantages. Ce contrôle traditionnel donne aux joueurs des périodes successives d'une heure dans lequel ils doivent effectuer un nombre prédéterminé de coups.

5. Options Incrément ("Fischer") (Options 10 - 21)

La méthode incrément (ou "Fischer") est une méthode de chronométrage où -pour chaque coup joué- du temps supplémentaire est ajouté au temps disponible. Cette méthode donne toujours aux joueurs la possibilité de continuer une partie en dépit du temps passé sur les coups précédents. Il est actuellement possible d'augmenter le temps disponible en achevant un coup dans un temps inférieur à celui de l'incrément. Le temps total augmente avec le temps supplémentaire qui n'est pas utilisé. On peut constater qu'au début de la partie l'incrément a déjà été alloué à la première période. Dans toutes les options incrément : quand un joueur a utilisé tout son temps pour la dernière période et que le temps ne s'ajoute plus, la pendule s'arrête -pour les deux joueurs- et c'est la fin de la partie !

5a. Une période Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 10 – 12)

Quand le temps affiché indique 0:00, la deuxième période commence (la période avec l'incrément par coup) et le temps attribué pour cette deuxième période est ajouté. Le temps supplémentaire est ajouté quand la deuxième période commence et après l'addition de chaque coup dans la deuxième période.

5b. Deux périodes Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 13 et 14)

Quand le temps affiché indique 0:00, la deuxième ou troisième période (l'incrément) commence (selon le cas) et le temps attribué pour chaque période est ajouté. Le temps supplémentaire est ajouté dans la période finale. Il est ajouté quand cette période commence et puis après que chaque coup est achevé.

5c. Incrément ("Fischer") période simple (Options 15 – 18)

Une période avec incrément. L'incrément est ajouté à chaque coup dès le début de la partie. Quand la pendule est démarrée le temps supplémentaire a déjà été ajouté au premier coup et est ajouté après que chaque prochain coup est achevé.

5d. Incrément Tournoi, jusqu'à 4 périodes (Options 19 – 21)

Jusqu'à ce que le temps pour réfléchir a été arrangé, la méthode incrément tournoi est la plus complexe de chronométrage. Elle est caractérisée par un maximum de quatre périodes de temps dans lesquelles le temps supplémentaire est ajouté après chaque coup. Quand le temps affiché indique 0:00 pendant une période sauf la dernière, la prochaine période commence et le temps attribué pour la prochaine période est ajouté. L'option 21 (Incrément Tournoi, jusqu'à 4 périodes) permet la programmation de 4 périodes différentes, chacune avec un temps principal différent, chacune avec le même temps supplémentaire par coup.

Pour les premières trois périodes, un nombre de coups peut-être programmé. Si le nombre de coups est réglé sur un numéro qui n'est pas égal à zéro, le temps principal pour la prochaine période est ajouté quand un joueur a achevé le nombre de coups programmé pour cette période. Si le nombre de coups est programmé à 0 (zéro), la transition vers la prochaine période se passe quand la pendule d'un joueur affiche 0.00.

Si un joueur n'achève pas le nombre de coups (différent de zéro) programmés pour une certaine période, quand la pendule affiche 0:00, le drapeau clignotant est indiqué, et la DGT 2010 s'arrête de décompter le temps pour les deux joueurs, indiquant que la partie est finie, et que ce joueur a perdu la partie à temps!

Pour un fonctionnement correct du compteur de coups pendant l'option incrément tournoi, les joueurs sont obligés d'appuyer correctement sur la pendule après chaque coup achevé pour que la pendule puisse compter correctement le nombre de coups.

Vérifiez toujours que le levier est dans la bonne position et que des icônes de couleur sont affichées correctement avant que la partie commence.

6. Délai (“Bronstein”) (Options 22-25)


La plus ancienne proposition du monde échiquéen pour une solution au problème du temps de réflexion limité vient du GM David Bronstein. Sa méthode s'applique dès le premier coup. Le temps principal de réflexion est réduit par délai. Avant que le temps principal soit réduit le joueur a un temps fixé pour effectuer son coup. Il n'est pas possible d'augmenter son temps de réflexion en jouant plus vite comme dans les autres méthodes à incrément. Le temps de délai est ajouté initialement au temps de base. La pendule affiche toujours le temps total disponible. Ca veut dire que le temps principal plus le temps délai (ou, sur une pendule en marche, le reste du temps principal plus ce qui reste du temps délai, si il y en a)

7. 1 période Temps + byo-yomi professionnel (Options 26, 27 et 28)

De par sa propre nature le jeu de Go se prête naturellement à laisser aux joueurs un temps supplémentaire pour finir la partie. Traditionnellement, la méthode byo-yomi est utilisée pour ça. Byo-yomi donne au joueur qui a utilisé tout son temps un temps fixé pour chaque coup suivant. Dans des parties normales de Go le temps principal alloué est de 1,5 à 2 heures, normalement associé avec un byo-yomi de 20 à 30 secondes. Après que le temps principal soit épuisé la pendule bascule en temps byo-yomi. Chaque fois que joueur achève un coup la pendule revient en arrière. Si le joueur n'achève pas un coup avant que la pendule arrive à zéro un drapeau est affiché à l'écran. Pour des matchs de haut niveau le temps principal peut-être de 9 heures qui sont suivies par 5 périodes byo-yomi d'un minute chacune. A la fin de cette période de 9 heures la pendule bascule à 5 minutes. Si un joueur complète un coup avant le temps de 4 minutes ne soit atteint, la pendule revient à 5 minutes. Si il complète son coup après que la période de 4 minutes soit dépassée la pendule revient à 4 minutes. Ainsi la pendule revient chaque fois au début de la période byo-yomi en cours.

A noter que l'icône “byo-yomi” est affichée à l'écran dès que le joueur entre dans la phase byo-yomi. L'icône drapeau n'est pas encore affiché. L'icône drapeau est affichée quand le joueur arrive à zéro pendant le byo-yomi. La partie peut continuer, le drapeau étant réinitialisé car le prochain tour du joueur commence.

8. 1 période Temps + byo-yomi canadien (“Mort subite”)

Le byo-yomi canadien offre une version simplifiée du byo-yomi professionnel. Il alloue un temps supplémentaire pour terminer un nombre supérieur de coups (de 5 à 25) au lieu d'un temps supplémentaire par coup. Après avoir passé la première période (Temps), le temps byo-yomi est donné et l'icône byo-yomi est affichée à l'écran. Quand le nombre de coups convenu est achevé, les temps des joueurs peuvent être réinitialisés avec le temps byo-yomi en appuyant sur le bouton  pendant une seconde.

9. Sablier (Options 31 et 32)

Le temps de réflexion du joueur au trait décroît, pendant que le temps de l'adversaire augmente simultanément. Cette méthode est une alternative excitante au 'blitz' traditionnel. La pendule s'arrête quand un joueur arrive à zéro, ainsi le joueur perd la partie.

10. Sonnerie (Options 33 et 34)

Avant l'introduction des pendules à deux cadrans, des tournois ont été souvent contrôlés par une sonnerie. La sonnerie était utilisée pour indiquer un temps fixé pour chaque coup. L'option 33 prévoit un temps fixé de dix secondes alternativement pour le joueur de gauche, ensuite pour le joueur de droit e et ainsi de suite.


11. Scrabble® + Incrément (Option 35 et 36)

Dans le Scrabble®, des parties doivent être terminées, même si le joueur dépasse le temps disponible pour la réflexion. Plus le joueur réfléchi après avoir dépassé son temps disponible à la réflexion, plus des points lui seront déduits.

Vous pouvez utiliser Incrément comme une méthode indépendante en choisissant les réglages manuels (option 36). De cette façon, l'écran affichera 0 seconde au début de la partie.

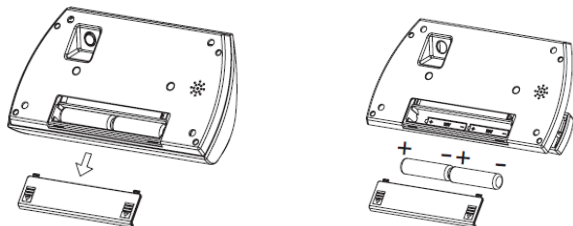
Opérations de la DGT 2010

1. Les Piles

La DGT 2010 fonctionne avec 2 piles LR6 (AA). Nous recommandons des piles alcalines longue durée, qui auront une longue durée de vie. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser votre pendule pendant longtemps, nous recommandons d'enlever les piles afin d'éviter des dommages provoqués par une fuite éventuelle des piles. Si le symbole  s'affiche sur l'écran, les piles ont besoin d'être changées. Quand ce message s'affiche, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de se terminer. En cas de fonctionnement défectueux, enlevez d'abord les piles et ensuite les réinsérer.

Remplacement des piles :

Retirez le couvercle des piles, retirez les deux piles usagées.



Placez les piles neuves avec le positif (+) comme indiqué dans la diagramme
Jeter les piles usagées comme prescrit dans votre pays ou région.





Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées, les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées; les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte; différents types de piles ou des piles neuves et usagées ne doivent pas être mélangées; les piles doivent être insérées avec la polarité correcte; les piles usagées doivent être retirées du produit. Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.




2. Allumer la DGT2010

Allumer et éteindre avec l'interrupteur ON/OFF situé en dessous de la DGT 2010. L'interrupteur est situé en dessous pour éviter une réinitialisation involontaire de la pendule.

3. Choisir un Numéro d'Option



Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche d'abord la dernière option sélectionnée. Appuyez sur les boutons  ou  pour faire défiler les 36 options. Après le numéro 36, l'écran retourne à 01. Une liste avec toutes les options numérotées se trouve sous la pendule.

4. Activer un Numéro d'Option

Lorsque vous souhaitez qu'une option s'affiche à l'écran, choisissez et activez-le en appuyant sur le bouton . L'écran affiche désormais le temps par défaut pour cette option. Vous pouvez maintenant commencer la partie.



Si vous avez choisi une option de réglage manuel, rappelez-vous à la section 9, Réglages Manuels.

5. Commencer une Partie


Quand vous avez sélectionné une option avec un réglage préprogrammé, vérifiez que le levier soit en haut pour le joueur qui a les blancs. La couleur d'un joueur est indiquée par le symbole  à l'écran. Maintenant démarrez la partie et la pendule en appuyant au milieu du bouton .

Démarrer la DGT 2010 au début de la partie avec le propre joueur désigné comme blanc va garder un enregistrement exact du nombre de coups, cela peut être important en particulier pour les options incrément tournoi.









6. Mettre la Pendule en Pause

Pendant la partie en cours, vous pouvez mettre la pendule en pause en appuyant brièvement sur le bouton . Relancez la pendule en appuyant sur  à nouveau. (En appuyant plus de 2 secondes démarre la rectification du temps, voir section 8).

7. Signal Sonore

La DGT 2010 peut donner des signaux audibles vers la fin d'une période. Quand cette fonction est sélectionnée, il bip 10 secondes avant chaque contrôle et aussi pendant les 5 dernières secondes de la période. La pendule bip pendant toute la dernière seconde avant le contrôle de temps. Le signal sonore est donné seulement quand l'icône "sound on" est visible à l'écran. Le signal sonore peut être activé ou désactivé en appuyant sur le bouton  quand la pendule est à l'arrêt. Toutes les options ont le signal sonore désactivé par défaut.





8. Rectification du Temps et le Nombre de Coups

Pendant une partie, vous pouvez changer le temps qui est affiché. Appuyez sur le bouton  pendant deux secondes, jusqu'à ce que le chiffre de l'extrême gauche clignote. Maintenant les temps des deux joueurs peuvent être corrigés, chiffre par chiffre. Pour ajuster un chiffre clignotant, appuyez sur les boutons  ou . Appuyez sur le bouton  pour passer au prochain chiffre. Après le temps des joueurs, le compteur de coups peut être ajusté : augmenter ou diminuer le nombre de coups en appuyant sur les boutons  ou . Quand la valeur est correcte, appuyez sur . Maintenant appuyez sur  pour relancer la pendule. Il reprend le décompte en fonction des temps corrigés. Voir section 18 "Ajustement du Temps" pour des spécificités de certaines options.

9. Réglages Manuels

Chaque méthode de chronométrage a un numéro d'option permettant le réglage manuel de tous les paramètres de cette méthode.



Après avoir sélectionné une option de réglage manuel (p.e. option 04 une période Temps suivie par une période Mort Subite), les paramètres de cette méthode doivent être réglés, chiffre par chiffre. Premièrement, le temps principal de réflexion de chaque joueur doit être réglé. Ensuite, un nombre de paramètres suivent, en fonction de l'option choisie. Voir le tableau ci-dessous pour des paramètres de réglages manuels pour toutes les options réglages manuels.

Ajustez le chiffre clignotant avec les boutons  ou . Quand le chiffre désiré s'affiche, appuyez sur . Ceci a pour effet de faire clignoter le prochain chiffre. Si vous ne souhaitez pas modifier un chiffre, appuyez sur .


Quand vous avez terminé d'entrer tous les paramètres, l'écran affichera le symbole pause >II et les temps des deux joueurs. La pendule peut maintenant être démarrée: reportez-vous à Opérations, section 5 pour plus d'indications.

10. Les paramètres qui ont besoin d'être programmé pour les réglages manuels .

Les zéros dans la liste ci-dessous sont affichés quand la pendule n'est pas programmée d'abord ou réinitialisée. Quand vous ajustez la pendule, d'abord les heures et les minutes sont affichées, séparées par une double point (:). Après cela l'écran va changer afin de permettre l'affichage des secondes précédées par un point (.) Dans ce tableau les heures:minutes.secondes sont affichées sur une ligne comme 0:00.00.

Tous ces chiffres peuvent être changés par le bouton  ou  et gardent leur valeur même après éteindre la pendule ou d'autres options sont choisies.

Faites attention que l'affichage de la Période de Temps principale doit être mise en Heures, Minutes et Secondes

Quand le réglage manuel ou la rectification de temps est choisie, il est possible de passer la saisie nombre par nombre des valeurs en appuyant sur le bouton  quand le premier chiffre clignote.







Les paramètres restent inchangés et la pendule affichera >II quand elle est prête à démarrer.

Quelques films tutoriels de réglages manuels peuvent être trouvés sur <http://www.digitalgametechnology.com>. Accédez à la page Support et FAQ. Choisissez la section « clocks » et cherchez les paramètres chronomètres DGT

Option	Nom	Écran gauche	Écran droit	Réglage
03	Une période Temps (Time)	0:00.00	0:00.00	Temps des joueurs de gauche et de droite
05	Temps + Mort Subite (Time f.b.Guillotine)	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite, premier heures et minutes, puis secondes Temps mort subite pour les deux joueurs, premier heures et minutes, puis secondes
07	2 x Temps + Mort Subite (2 x Time f.b.Guillotine)	0:00.00 2 3	0:00.00 0:00.00 0:00.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite, premier heures et minutes, puis secondes Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs Temps mort subite pour les deux joueurs
09	Temps + Temps à répétition	2	0:00.00 0:00.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Temps période répétition pour les deux joueurs
12	Temps + Temps avec Incrément ("Fischer")	0:00.00 2 2 2 bonus	0:00.00 0:00.00 0.00 0.00 bonus	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs 2 ^{ème} période incrément pour les deux joueurs
14	2 x Temps + Incrément ("Fischer")	0:00.00 2 3 bonus 3 bonus	0:00.00 0:00.00 0:00.00 0.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite, premier heures et minutes, puis secondes Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs Temps 3 ^{ème} période pour les deux joueurs 3 ^{ème} période incrément par coup pour les deux joueurs
18	Une période Incrément ("Fischer")	0:00.00 bonus 0.00 bonus	0:00.00 bonus 0.00 bonus	Temps des joueurs à gauche et à droite Incrément par coup pour le joueur à gauche Incrément par coup pour le joueur à droite
21	Incrément toumou ("Fischer") (max. 4 périodes) Le symbole "bonus" est toujours visible	0:00.00 1 2 2 3 3 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Incrément par coup pour les deux joueurs, toutes périodes Nombre de coups pour la 1 ^{ère} période Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs Nombre de coups pour la 2 ^{ème} période Temps 3 ^{ème} période pour les deux joueurs Nombre de coups pour la 3 ^{ème} période Temps 4 ^{ème} période pour les deux joueurs
25	Bronstein (Délai) max. 4 Périodes. Le symbole "delay" est toujours visible	0:00.00 1 2 2 3 3 4 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 1 ^{er} période temps libre pour les deux joueurs Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs 2 ^{ème} période temps libre par coup pour les deux joueurs Temps 3 ^{ème} période pour les deux joueurs 3 ^{ème} période temps libre par coup pour les deux joueurs Temps 4 ^{ème} période pour les deux joueurs 4 ^{ème} période temps libre pour les deux joueurs
28	Go with byo-yomi	0:00.00 0.00 byo-yomi	0:00.00 1 byo-yomi	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Temps byo-yomi par coup pour les deux joueurs Nombre de périodes byo-yomi
30	Canadian byo-yomi	0:00.00 2 byo-yomi 2 byo-yomi	0:00.00 0:00.00 byo-yomi 00 byo-yomi	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Temps byo-yomi canadien Nombre de coups avant recharger le byo-yomi temps
32	Hourglass	0:00.00	0:00.00	Temps des joueurs de gauche et de droite
34	Gong		0:00.00	Temps période sonnerie
36	Scrabble™	0:00.0	0:00.0	Temps des joueurs de gauche et de droite

11. Icônes à l’Affichage

En plus des chiffres, l’écran affiche les symboles suivants :



Icônes	signification
	Indique que les piles doivent être changées.
bonus	Indique que la période Délai est active.
delay	Indique que la période Incrément est active.
byo-yomi	Indique qu’une période de Byo-yomi est active
	Le drapeau provisoire ; indique que ce joueur est le premier à passer à la prochaine période de temps; disparaît après 5 minutes.
 clignotant	Le drapeau ultime; indique que le joueur a épuisé son temps.
hrs min	Indique que les temps affichés sont en heures et minutes. Un double point sépare les chiffres des heures et des minutes (par exemple 1:45 ou 0:25).
min sec	Indique que les temps sont affichés en minutes et secondes. Un point sépare les chiffres des minutes et des secondes (par exemple 17.55 ou 4.06).
sound on	Indique que le signal sonore est actif et que la pendule bipera quand elle approche zéro temps.
	Indique que la pendule est en pause ou à l’arrêt parce qu’un joueur est arrivé à une limite de temps.
	Indique que la pendule est en marche.
	Indique la couleur du joueur.

12. Affichage de Temps



Pour des temps de plus que 20 minutes, la DGT 2010 affiche heures et minutes. Les icônes "hrs" et "min" sont visibles. Pour des temps de moins de 20 minutes, la pendule affiche minutes et secondes et les icônes "min" et "sec" sont visibles.

Le temps maximum qui peut être affiché est de 9:59.59. Si un temps dépassait cette limite, il serait tronqué à 9:59.59 sans préavis.



13. Vérifier l’Option Choisie pendant la partie

Pendant une partie, vous pouvez vérifier l’option choisie sans interrompre aucune fonction de la pendule. Pour ça, appuyer sur le bouton  



14. Le Compteur de Coups

La pendule compte le nombre de coups qui ont été effectués. Au début d’une partie, le compteur à la valeur 0 (zéro). Le compteur de coups change quand le joueur ayant les noirs (voir les icônes   sur l’affichage) a terminé un coup.

15. Vérifier le Nombre de Coups

Quand la pendule est en marche ou en pause, vous pouvez voir le nombre de coups en appuyant sur le bouton  . La pendule en marche n’est pas interrompue par cette action.

16. Réglage Rapide utilisant la Répétition Automatique

Pour un fonctionnement rapide, vous pouvez enfoncer les boutons  . Après une seconde, ils vont passer en mode répétition.

17. Ajustement du Temps

Si vous effectuez une correction du temps en utilisant une option avec plusieurs périodes de temps, la pendule va présumer que la même période qui était choisie avant la correction est toujours en fonction. Donc quand par exemple pendant l’option 9, en

période 2 (incrément), le temps est corrigé à 1 heure, la méthode incrément restera active.

Option 21: Toutefois l'incrément tournoi offre la possibilité d'allouer un nombre de coups pour chaque période. Si le nombre de coups pour chaque période est programmé à un nombre différent de zéro, alors pendant la correction du temps, le nombre de coups peut être changé et la période correcte est calculée à partir de celle-ci.

18. Le réglage manuel

Les paramètres sont gardés dans chaque réglage manuel jusqu'à vous les changez ou les piles sont enlevées. Si après un réglage manuel, la partie est terminée et le même réglage manuel est à nouveau sélectionné les paramètres précédents sont gardés. Voyez section 10 pour une façon rapide de commencer une nouvelle partie.

Si pendant un réglage de plusieurs périodes de temps, une période est programmée avec zéro temps, cette période et les périodes suivantes sont sautées pendant la partie. Quand une période de temps est programmée avec une valeur zéro pour réfléchir, vous ne pouvez pas programmer d'autres paramètres pour cette période et pour aucune période N suivante.

Le réglage manuel 21 : L'incrément tournoi est l'option la plus avancée. Remarque que quand le nombre de coups pour une période est programmé à zéro, cette période se terminera quand le temps du joueur est à zéro. Si pour une période, zéro coups sont programmés, toutes les périodes suivantes sont automatiquement réglées à zéro coups aussi. Le nombre de coups pour ces périodes suivantes ne peut être programmé à une valeur différente de zéro.

19. Entretien et Nettoyage

Votre DGT 2010 est un produit durable de bonne qualité. Si vous le traitez avec un peu de soin, elle devrait, sans problème, vous rendre plusieurs années de service. Pour nettoyer la pendule, utilisez exclusivement un chiffon légèrement humidifié. N'utilisez pas de nettoyants abrasifs.

20. L'application de la garantie

DGT garantit que votre pendule digitale satisfait aux plus hautes exigences de qualité. Si toutefois, malgré nos soins pendant la sélection du matériau, durant la production et pendant le transport, votre DGT 2010 devait présenter un défaut dans deux années après l'achat, adressez-vous directement au détaillant qui vous a vendu la pendule.

Pour bénéficier de la garantie sur votre nouvelle DGT 2010, il vous faudra être en possession de la carte de garantie (page 69) ainsi que de la preuve d'achat.

Cette garantie s'applique seulement si la DGT 2010 est utilisée prudemment et correctement comme c'est considérée. Cette garantie ne s'applique pas si la pendule a été abusée ou si des tentatives de réparation auront été effectués sans accord explicite et écrit du producteur.