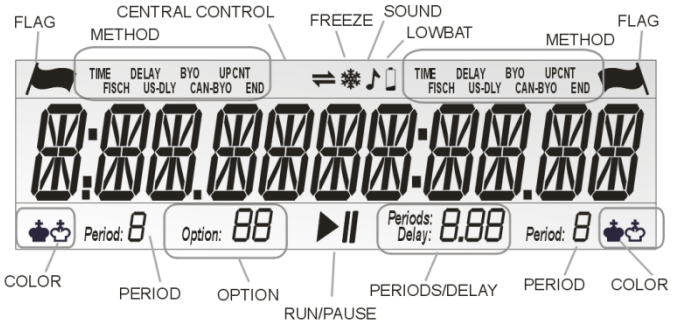
DGT 3000 Affichage et touches



◀/	−/♪	▶‖/	+/#	▶/	**ON/OFF** (bottom)
Arrière Recharger Can-Byo	Moins Son Activé/ Desactivé	Marche/ Arrêt Ajuster le temps	Plus Nombre de coups	Avant/ Valider Se bloque Activé/ Desactivé	Allumer/ Etiendre. (2x) Réinitia-liser la pen-dule

Nous avons tout fait pour que les informations dans ce manuel soient aussi correctes et complètes que possible. Néanmoins nous n'accepterions aucune responsabilité dans le cas d'une erreur ou d'un oubli. DGT se réserve le droit de changer les spécifications du hardware et du software décrits dans ce manuel sans préavis. Aucune partie de ce manuel ne pourra être reproduite, transmise ou traduite dans une autre langue sous n'importe quelle forme, ou autre moyen, sans le consentement préalable de DGT.

Quand ce produit aura atteint sa fin de vie il doit être déposé dans un point de collecte approprié pour matériaux électroniques, pas avec les ordures ménagères. Les piles doivent être recyclées séparément.

Introduction

Félicitations pour votre achat de l'une des pendules de jeu la plus multifonctionnelle. La DGT 3000 a la capacité de diviser le temps de réflexion entre deux joueurs avec n'importe quelle méthode connue. Par surcroît la DGT 3000 peut être connectée au DGT échiquier électronique. Avec la connexion, la pendule peut transmettre les temps affichés vers un système central dans un tournoi, mais aussi elle peut servir à afficher les temps et le nombre de coups quand on se sert d'un échiquier électronique DGT pour jouer contre un ordinateur ou un adversaire par internet. Toutes les méthodes de chronométrage qui peuvent être utilisées avec la DGT 3000 sont définies dans les prochaines sections.

Méthodes de chronométrage

Beaucoup de différents jeux de l'esprit sont pratiqués partout dans le monde. Etant donné que chaque jeu est différent, chacun aura une préférence pour une méthode de chronométrage différente. Dans des parties plus longues il y a souvent des contrôles de temps pendant la partie. Par exemple, les joueurs peuvent effectuer au moins 40 coups dans les 2 premières heures, ensuite 20 par l'heure suivante et terminer la partie avec 15 minutes par joueur. Dans ce manuel le temps entre deux contrôles de temps est défini comme une période.
Quand un des joueurs a épuisé son temps pendant une période qui n'est pas la dernière, la DGT 3000 affichera un drapeau qui ne clignote pas du côté de ce joueur. Le temps pour la prochaine période est alors ajouté des deux côtés simultanément. Les joueurs eux-mêmes ou l'arbitre doivent vérifier si le nombre des coups requis ont été effectués. Quand un joueur à la fin de la dernière période, ou à la fin de la seule période, épuise son temps, la DGT 3000 affiche un drapeau clignotant du côté du joueur en question.
Dans certaines méthodes qui sont décrites dans ce document, le joueur qui a épuisé son temps peut encore terminer son tour en appuyant sur le levier de son côté. Le temps de l'autre joueur va alors continuer son compte à rebours. Le joueur devrait réclamer sa victoire, mais s'il n'arrête pas la pendule avant que ne s'affiche 0.00, la pendule peut afficher 0.00 des deux côtés. Le drapeau clignotant indiquera lequel des joueurs a épuisé son temps en premier. Le symbole du drapeau trouve son origine dans les pendules mécaniques. La grande aiguille de ces pendules soulève un petit drapeau pendant quelques temps pour qu'il atteigne le point le plus haut et ensuite soudainement ce drapeau tombe, indiquant que le temps est épuisé.

Temps (TIME)

Cette méthode dans laquelle la pendule effectue un simple compte à rebours jusqu'au moment où le joueur atteint 0 est appelé TIME, « KO », « Guillotine » ou « Mort Subite ». S'il n'y a qu'un contrôle de temps, le joueur dont le temps arrive à zéro en premier perd la partie au temps. Dans une partie avec plus d'un contrôle de temps le joueur a dû effectuer le nombre de coups requis avant chaque contrôle de temps.
Dans certains jeux, par exemple aux échecs, imaginons qu'un des joueurs possède une position clairement gagnante dans la dernière phase du jeu. Si le joueur n'a plus que quelques secondes restantes, il ne va pas disposer de suffisamment de temps pour pouvoir jouer les derniers coups gagnants ou terminer la partie en annulant. Il est probable que la partie sera perdue dû au manque de temps. Un arbitre pourra déclarer la partie nulle, si c'est évident que le joueur qui a épuisé son temps avait une position gagnante.

Grâce aux pendules modernes électroniques des méthodes existent pour terminer des parties quand il reste peu de temps. La pendule peut se mettre en pause pendant quelques secondes au début de chaque tour, ou bien la pendule peut ajouter un montant de temps défini après chaque coup.

Bonus Fischer

Cette méthode est nommée en mémoire du champion du monde d'échecs Bobby Fischer : « Bonus Fischer » nommé FISCH dans ce manuel. Avec cette méthode un montant défini de temps est ajouté après chaque coup. Si le joueur utilise moins de temps que le bonus sur un coup, alors le temps affiché sur la pendule sera supérieur à la fin de son coup à celui affiché au début. Les règles de la Fédération Internationale des Echecs (FIDE) stipule que cette méthode n'est plus opérationnelle après qu'un des joueurs ait épuisé son temps pendant la dernière (ou seule) période. La pendule va « se bloquer » et un drapeau clignotant va s'afficher. Avec cette méthode l'icône FREEZE ❄ va s'afficher sur la partie haute du panneau d'affichage si un joueur tombe au temps.

US Délai

Une autre méthode pour allouer du temps supplémentaire aux joueurs pour chaque coup est la méthode « délai ». Le compte à rebours ne commence pas immédiatement au début du tour du joueur. Il commence plusieurs secondes plus tard. Cette méthode est utilisée essentiellement aux Etats-Unis ce qui lui donne son nom "US-DELAI" (US-DLY).

Délai

Une autre méthode qui a le même effet que US délai consiste à ajouter le temps délai d'abord au temps principal. Le compte à rebours commence immédiatement. Cette méthode s'appelle « Délai Bronstein » d'après le grand maître d'échecs David Bronstein. Si un joueur utilise moins de temps pour un coup que le temps de délai défini, le temps sur la pendule est alors remis au temps qu'il disposait au début de son tour, à la fin de son tour. Quand un joueur utilise plus de temps pour un coup que le temps de délai défini, alors le temps de délai sera ajouté au temps lui restant à la fin de son tour. Avec cette méthode, le temps total ne pourra jamais être supérieur à celui au début du tour. L'avantage de cette méthode sur la méthode US- délai est que le temps total disponible par joueur est toujours affiché. Un désavantage est que les joueurs ne peuvent pas apercevoir s'ils sont dans la phase délai ou non. En ce qui concerne la DGT 3000 cette méthode s'appelle DELAI. Le résultat final de cette méthode est exactement pareil que la méthode délai-US.

Byo-yomi

Cette méthode s'appelle aussi Byo-yomi japonaise, mais dans ce document elle sera appelée BYO. Cette méthode est utilisée essentiellement dans les jeux comme le Go et le Shogi. Byo-yomi est presque toujours précédée par une période TIME pendant laquelle il n'y a pas un nombre minimum de coups à effectuer.
Utilisant cette méthode de chronométrage il est possible qu'un joueur A soit dans sa période byo-yomi alors qu'un joueur B effectue plusieurs tours dans un période TIME.
Pendant la période byo-yomi chaque joueur reçoit un montant de temps fixé pour chaque coup. Si le joueur termine son tour dans le temps alloué, le temps sur la pendule sera remis comme au début du tour. Si le joueur ne termine pas son tour dans le temps alloué, la DGT

3000 affichera un drapeau non-clignotant du côté du joueur. Selon les règles du jeu soit le joueur a perdu la partie soit il pourra continuer. Quand l'adversaire achève son tour le temps byo-yomi se rechargera et le drapeau disparaîtra.
Le terme japonais « byo-yomi » veut dire littéralement « compter des secondes ». Lors d'une période byo-yomi le temps est signalé à voix haute périodiquement par un observateur. Le moins de temps restant, le plus souvent l'observateur signalera le temps restant. Dans la plupart des cas lors des 10 dernières secondes le temps restant est signalé toutes les secondes.
Le réglage courant pour le Go est de 60 minutes TIME suivi de 20 secondes byo-yomi. Comme il était signalé précédemment la période byo-yomi pourra commencer à différents moments pour chaque joueur. Par exemple le joueur avec les blancs a 10 minutes restantes dans le période TIME, alors que le joueur avec les noirs aura déjà effectué quelques coups dans le période byo-yomi.
En tournoi le temps byo-yomi est souvent partagé entre plusieurs périodes. Par exemple 5 périodes d'une minute chacune. Si un joueur utilise moins de temps pour un coup précis que le temps byo-yomi, il reste dans le même période. Si il a besoin de plus de temps pour un coup que le temps byo-yomi, alors il rentre sur la prochaine période byo-yomi. Quand il épuise son temps pendant la dernière période, la pendule affichera un drapeau non-clignotant.
La DGT 3000 affiche toujours le temps total restant au joueur. Par exemple dans une phase byo-yomi de 5 périodes de 1 minute chacune, la pendule affichera 5 minutes.
Quand un joueur utilise moins de temps que le temps byo-yomi pendant un tour précis, le temps sur la pendule est remis à la valeur affichée au début du tour (5 minutes par exemple). Quand un joueur dans ce même exemple a besoin entre 1 à 2 minutes pour un coup, alors la pendule va sauter à 4 minutes à la fin du coup. Il perd alors une période byo-yomi. De la même façon le joueur perdra 2 périodes pour un coup s'il a besoin entre 2 à 3 minutes pour achever un coup.

Byo-yomi canadienne

Le désavantage de cette méthode est que lors de la fin de chaque période le temps est signalé à haute voix. A l'époque des pendules mécaniques un certain nombre de coups devait être effectué durant chaque période byo-yomi au lieu d'un seul coup. Quand un joueur a effectué le nombre de coups requis dans cette phase, il recevra à nouveau le même montant de temps pour la prochaine série de coups. Cette séquence peut se reproduire à plusieurs reprises.
Cette méthode est appelé Byo-yomi canadienne (CAN-BYO).
Une cadence de 5 minutes pour 10 coups est courante lors d'une période de byo-yomi canadienne. Les joueurs de Go place 10 pierres de côté qui doivent être jouées pendant ces 5 minutes. Quand le 10ème tour est achevé dans le temps alloué, le joueur reçoit à nouveau 5 minutes pour les 10 prochains coups. Avec cette méthode les joueurs ne peuvent pas conserver de temps en jouant plus vite que nécessaire. Avec la DGT 3000 le joueur qui a effectué le nombre de coups requis dans le temps doit « recharger » le temps en appuyant sur une touche de la pendule.

Inversion du compte à rebours (UPCNT)

Parfois, le compte à rebours habituel se fait dans l'autre sens en augmentant le temps. Ceci peut arriver par exemple dans le Scrabble™. Après une période TIME de compte à rebours,

une période d'inversion du compte à rebours démarre. Le joueur qui a l'inversion du compte à rebours peut perdre un nombre de points équivalent à une unité de temps de cette phase.

Son

Dans la plupart des méthodes le son est désactivé par défaut, néanmoins il pourra être activé ou désactivé à n'importe quel moment en appuyant sur la touche **- / ♪** pendant 3 secondes. Quand le son est activé, un signal sonore se déclenche 10 secondes avant que le temps ne soit épuisé. Pendant les 5 dernières secondes le signal sonore se déclenche toutes les secondes. Finalement, un signal sonore plus long se déclenchera pendant la période entre 0,01 et 0,00 seconde.

Le symbole ♪ s'affiche en haut au centre quand le son est activé.

Fonctionnement

Description des touches

Touches

◀ / 🍁	• Au moment de la programmation le curseur va se déplacer d'1 position vers la gauche. Lorsqu'on appuie sur la touche pendant plus d'une seconde son fonctionnement est répété. • Pour la Byo-yomi canadienne appuyer sur cette touche pendant 3 secondes recharge le temps byo-yomi.
− / ♪	• Pour le mode de programmation le chiffre clignotant est réduit par 1. Lorsqu'on appuie sur la touche pendant plus d'une seconde son fonctionnement est répété. • Pour le mode jeu le son peut être activé ou éteint en appuyant sur la touche pendant 3 secondes.
▶‖ / 🕒	• Amorcer ou mettre en pause la pendule. • Pour le mode pause la pendule peut être basculée en mode correction de temps et coups en appuyant sur cette touche pendant 3 secondes. • Pour le mode programmation manuelle appuyer sur cette touche, valide tous les réglages suivants.
+ / #	• Pour le mode de programmation le chiffre clignotant est augmenté par 1. Lorsqu'on appuie sur la touche pendant plus d'une seconde son fonctionnement est répété. • Lorsque la pendule est en marche ou en pause le nombre de coups est affiché pendant le temps qu'on appuie sur cette touche.

▶/❄	• Pour le mode programmation le “curseur” va se déplacer d’1 position vers la droite. Lorsqu’on appuie sur la touche pendant plus d’une seconde son fonctionnement est répété. • Avant de démarrer la pendule pour la première fois, le mode “FREEZE” peut être activé ou éteint en appuyant sur cette touche pendant 3 secondes.
ON/OFF (bottom)	• Appuyer sur cette touche va allumer ou éteindre la pendule. Lorsque la pendule est allumée, appuyer sur cette touche à deux reprises va réamorcer la pendule avec les mêmes paramètres que la partie précédente.

Démarrage

Lorsque la DGT 3000 est allumée pour la première fois, une option clignotante 01 s'affichera ainsi que la programmation pour cette option. L'utilisation de l'option 01 est décrite en détail dans cette section du manuel. Les autres options seront décrites d'une manière plus succincte.

Il est recommandé de suivre toutes les étapes qui sont décrites ici pour l'option 01 afin de prendre connaissance de l'utilisation de la DGT 3000.
Si la pendule a servi précédemment, alors la dernière option utilisée s'affichera avec la programmation correspondante. Lorsque la pendule est allumée, le numéro de l'option clignote et peut être accepté ou modifié immédiatement.

Déscription des méthodes de préréglage

Afin de se familiariser avec l'usage et la programmation de la DGT 3000, elles sont décrites ici en détail, avec pour exemple l'option 01.

Allumer la pendule et sélectionner **Option 01** si nécessaire avec les touches **+** or **–**. En appuyant sur la touche ▶ cette option est sélectionnée et le nombre de l'option s'arrête de clignoter. Dans le centre de l'affichage l'icône pause ▶// va s'afficher.

La position du levier détermine de quel côte de la pendule commerce le compte à rebours. La pendule démarre du côté où le levier est le plus élévé. Ceci est indiqué par l'icône blanc ♔ en-dessous de l'affichage. De l'autre côté l'icône noir s'affiche.

Par défaut FREEZE ❄ est désactivé en utilisant cette méthode, ce qui veut dire que la pendule peut continuer de tourner même si un des joueurs a épuisé son temps. En appuyant 3 secondes sur la touche ▶ / ❄, cette option pourra être activée, ou désactivée en appuyant à nouveau pendant 3 secondes sur la touche. Une fois que la pendule est lancée, l'option FREEZE ne pourra plus être changée.

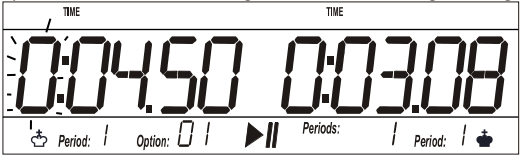
Quand on appuie sur la touche centrale ▶|| le temps sur le côté où est affiché l'icône ♔ commence son compte à rebours. Le symbole pause ▶// dans l'affichage se transforme en symbole marche ▶.

Le son peut être activé ou désactivé à n'importe quel moment en appuyant sur la touche **- / ♪** pendant 3 secondes. Par défaut le son est éteint pour cette option. Lorsque le son est activé l'icône ♪ est affiché dans la partie centrale de l'affichage. Voir **Son** à la page 7 pour plus d'informations.

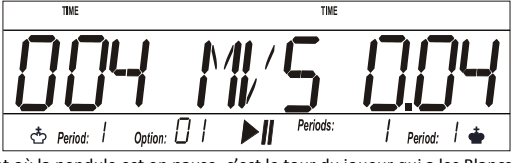
Corriger le temps

Pendant une partie il peut s'avérer nécessaire d'effectuer une correction de temps d'un des joueurs ou bien des deux. Il se peut qu'une pénalité de temps soit nécessaire ou que l'un des joueurs ait enfreint les règles. Il pourrait y avoir d'autres raisons, par exemple que la pendule n'ait pas fonctionnée correctement pendant la partie.

Pour entrer dans le mode correction, la pendule doit être en mode pause. On entre en mode pause en appuyant brièvement sur la touche ▶||. En appuyant à nouveau sur la même touche ▶|| pendant 3 secondes, la DGT 3000 entre dans le mode correction. Tous les chiffres seront affichés y compris des zéros en tête d'affichage. Le chiffre sur le côté gauche clignote.



Avec la touche **+** ou **–** la valeur du chiffre qui clignote peut être modifiée. Lorsqu'elle a la valeur désirée, vous pouvez sélectionner le prochain chiffre avec la touche ▶. Ce chiffre commence à clignoter et pourra être modifié. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les chiffres soient réglés correctement. Après avoir validé le chiffre à l'extrême droite (10 ème) l'affichage bascule et affiche le nombre de coups.



Si, au moment où la pendule est en pause, c'est le tour du joueur qui a les Blancs (le joueur qui a commencé la partie), alors les deux joueurs ont joué le même nombre de coups. Si c'est le tour des Noirs, les Blancs auront déjà joué 1 coup de plus que les Noirs.

Lorsque vous changez le nombre de coups sur le côté gauche de la pendule, le nombre de coups sur le côté droit change aussi. Il est possible néanmoins d'ajuster le nombre sur le côté droit séparément. Par conséquent les positions des icônes ♔ et ♚ vont s'échanger. Ceci peut se réléver nécessaire quand la pendule est lancée avec le levier dans la mauvaise position.

Soyez très prudent avec ce réglage. S'il n'est pas effectué correctement il peut en résulter une situation non-désirée.

Dans une option avec seulement un contrôle de temps, par exemple dans option 01, la DGT 3000 rebascule en mode pause quand tous les chiffres sont réglés et acceptés. Ensuite la pendule pourra être lancée en appuyant sur la touche ▶||. Dans les options avec plus d'une période, le numéro de la période pourra être modifié après avoir modifié le nombre de coups et avant que la pendule ne rebascule en mode pause.

Changer la position du levier pendant la mode pause

Il arrive que la position du levier soit changée pendant le mode pause. Il se peut que ce soit un acte délibéré, mais parfois cela arrive par accident. Ceci peut arriver quand le joueur qui n'était pas au trait lorsque la pendule a été arrêtée, doive reprendre la partie. Quand la position du levier est changée pendant le mode pause, vous n'êtes pas informé que le levier a été modifié prématurément, ni quand l'un des joueurs a oublié d'appuyer sur le levier. Quand la DGT 3000 est lancée après une pause et si le levier a été basculé pendant cette pause, alors la pendule va automatiquement basculer sur la mode correction. Les joueurs ou l'arbitre peuvent alors régler le nombre de coups et si nécessaire changer le temps. Quand le levier est basculé en mode correction, le nombre de coups changera sur le côté droit de la pendule. Il peut s'avérer nécessaire de corriger le nombre de coups sur le côté **droit**.

Description des réglages préprogrammés

Option TIME au KO

Dans toutes les options TIME (sans temps supplémentaire par coup) SOUND et FREEZE sont éteints par défaut. SOUND peut être activé et éteint à tout moment. FREEZE peut être activé seulement avant le démarrage de la pendule. Quand l'un des joueurs arrive à 0.00, un drapeau clignotant va s'afficher de son côté. Le joueur pourra terminer toutefois son tour et le temps de l'adversaire continuera son compte à rebours. Quand l'autre joueur aura atteint 0.00, aucun drapeau ne s'affichera.

Option 01 TIME, 5 minutes par joueur
Avec ce mode, il est alloué 5 minutes à chaque joueur pour compléter la partie.

Option 02 TIME, 10 minutes par joueur
Avec ce mode, il est alloué 10 minutes à chaque joueur pour compléter la partie.

Option 03 TIME, 25 minutes par joueur
Avec ce mode, il est alloué 25 minutes à chaque joueur pour compléter la partie.

Option 04 TIME, 1 heure par joueur
Avec ce mode, il est alloué 1 heure à chaque joueur pour compléter la partie.

Option 05 TIME, 2 heures par joueur
Avec ce mode, il est alloué 2 heures à chaque joueur pour compléter la partie.

Option TIME avec plus d'un contrôle de temps

Ce mode alloue un temps défini à chaque joueur pour achever un nombre de coups fixes. Le nombre de coups n'est pas réglé avec la programmation de la pendule ; il est établi selon le jeu ou les règles du tournoi. Les joueurs eux-mêmes ou un arbitre doivent vérifier si oui ou non le nombre de coups requis a été effectué au moment où l'un des joueurs arrive à 0.00. Un drapeau non-clignotant s'affiche sur le côté de la pendule qui a atteint 0.00. A ce moment-là

les joueurs reçoivent un temps défini pour la prochaine période ou pour le reste de la partie. En bas de l'affichage ***Period: 2*** s'affichera. Le temps pour la prochaine période est ajouté pour les deux joueurs en même temps. Le drapeau non-clignotant disparaîtra après 5 minutes. Un drapeau clignotant s'affiche quand l'un des joueurs épuise son temps pendant la dernière période.

Option 06 TIME, 2 heures, suivi de 30 minutes
Avec ce mode, il est alloué 2 heures à chaque joueur pour un nombre fixe de coups, et ensuite 30 minutes pour compléter la partie.

Option 07 TIME, 2 heures, suivi d'une heure
Avec ce mode, il est alloué 2 heures à chaque joueur pour un nombre fixe de coups, et ensuite 1 heure pour compléter la partie.

Option 08 TIME, 2 heures, suivi d'une heure, suivi de 30 minutes
Avec ce mode, il est alloué 2 heures à chaque joueur pour un nombre fixe de coups, et ensuite 1 heure pour un autre nombre de coups et finalement 30 minutes pour compléter la partie.

Option 09 TIME, 2 heures, suivi d'une heure, suivi d'une heure
Cette option est presque identique à l'option 08. Les joueurs ont 1 heure pendant la dernière période au lieu de 30 minutes comme dans l'option 08.

Options avec bonus FISCHER par coup

Dans le mode Fischer chaque joueur reçoit un temps supplémentaire pour chaque coup. Ce temps est aussi ajouté pour le premier coup. Quand il y a plus qu'1 période, le temps pour la prochaine période est ajouté simultanément des deux côtés lorsque l'un des joueurs atteint 0.00. Les joueurs ou l'arbitre doivent vérifier si le nombre de coups requis a bien été effectué. Dans toutes les options avec temps supplémentaire par coup FREEZE est activé par défaut. Quand un joueur arrive à 0.00 la pendule ne peut plus être relancée. Du côté de ce joueur un drapeau clignotant s'affiche et il perd la partie. FREEZE peut être désactivé avant le lancement de la pendule pour le début de la partie.

Option 10 FISCHER, 3 minutes avec 2 secondes de bonus par coup
Avec cette option les deux joueurs reçoivent 3 minutes (temps principal) et 2 secondes (temps bonus) au début de la partie. Un drapeau clignotant s'affiche sur le côté du joueur qui arrive le premier à 0.00. Selon les règles du jeu ce joueur peut perdre la partie.

Option 11 FISCHER, 25 minutes avec 10 secondes de bonus par coup
La pendule démarre avec 25 minutes (temps principal) et 10 secondes (temps bonus).

Option 12 FISCHER, 1 heure 30 minutes avec 30 secondes de bonus par coup
La pendule démarre avec 1 heure 30 minutes (temps principal) et 30 secondes (temps bonus).

Option 13 FISCHER, 1 heure 30 minutes, suivi de 30 minutes avec 30 secondes de bonus par coup pour toutes les périodes
Dans l'option 13 les deux joueurs reçoivent 1 heure, 30 minutes et 30 secondes (temps bonus) au début. Quand un joueur arrive à 0.00, 30 minutes sont ajoutées des deux côtés simultanément et un drapeau non-clignotant est affiché du côté de ce joueur. Les joueurs ou l'arbitre

doivent décider si le nombre de coups requis a été effectué. Le nombre de coups requis ne peut pas être réglé sur la DGT 3000.

Option 14 FISCHER, 1 heure 40 minutes, suivi de 50 minutes, suivi de 15 minutes avec 30 seconds bonus par coup pour toutes les périodes

Dans l'option 14 les deux joueurs reçoivent 1 heure, 40 minutes et 30 secondes (temps bonus) au début. Dans la deuxième période les deux joueurs reçoivent 50 minutes chacun pour la prochaine série de coups. Ensuite, ils doivent terminer la partie dans 15 minutes. 30 secondes seront ajoutées pour chaque coup.

Options avec un délai par coup

Avec la méthode délai (Bronstein) chaque joueur reçoit un montant défini de temps libre pour chaque coup. Dans cette méthode ce temps est ajouté au temps principal avant que le coup ne soit effectué. Si le joueur utilise moins que le temps délai pour un coup précis, alors, quand le joueur achève son coup, la pendule revient au temps affiché au début de son tour.
Si un joueur utilise plus de temps que le temps délai pour un coup précis, alors, quand le joueur termine son coup, le temps délai est ajouté à son temps restant.
Cette méthode est similaire à la méthode Fischer, sauf qu'avec les modes délais le joueur ne peut pas augmenter son temps total en jouant rapidement. Dans la mode Fischer il est possible de gagner du temps en jouant rapidement.
Quand il n'y a plus qu'1 contrôle de temps, le temps pour la prochaine période est ajouté simultanément des deux côtés quand un des joueurs arrive à 0.00. Les joueurs ou l'arbitre doivent vérifier si le nombre de coups requis a été effectué.
FREEZE est activé par défaut dans le mode délai.

Effectivement ce mode est identique à la méthode US-Délai mais l'information est affichée différemment.

Option 15 DELAI, 25 minutes avec 10 secondes libres par coup

Avec l'option 15 les deux joueurs reçoivent 25 minutes (temps principal) et 10 secondes (temps délai) au début de la partie.

Option 16 DELAI, 1 heure 55 minutes avec 5 secondes libres par coup

Avec cette option la pendule démarre avec 1 heure 55 minutes (temps principal) et 5 secondes (temps délai).

Option 17 DELAI, 2 heures, suivi de 15 minutes avec 30 seconds libres par coup pour toutes les périodes

Avec cette option la pendule démarre avec 1 heures (temps principal) et 30 secondes (temps délai). Quand un des joueurs a épuisé son temps, la pendule ajoute 15 minutes des deux côtés simultanément. Un drapeau non-clignotant est affiché du côté qui est arrivé à 0.00. Les joueurs ou l'arbitre doivent déterminer si le joueur dont le drapeau est affiché a effectué le nombre de coups requis.

Option 18 DELAY, 2 heures, suivi de 1 heure, suivi de 15 minutes avec 30 secondes libres par coup pour toutes les périodes

Avec cette option la pendule démarre avec 2 heures (temps principal) et 30 secondes (temps délai). Si un des joueurs a épuisé son temps, 1 heure est ajoutée des deux côtés. Pendant la dernière période les joueurs ont 15 minutes pour terminer la partie. Pendant toute la partie le délai est de 30 secondes.

TIME suivi de la Byo-yomi canadienne à répetition

Option 19 1 hour TIME, suivi de la Byo-yomi canadienne de 5 minutes à répétition

A chaque joueur est alloué 1 heure TIME pour la première période. Aussitôt qu'un joueur aura épuisé son heure, 5 minutes seront ajoutées du côté de ce joueur (et **pour ce joueur seulement**). Ce joueur est donc dans la période Byo-yomi canadienne (CAN-BYO), par contre l'autre joueur pourra jouer plusieurs tours en période TIME. Aussitôt que ce deuxième joueur aura épuisé sa première heure, lui aussi entrera dans la période Byo-yomi canadienne. Dans la période byo-yomi un nombre prédéterminé de coups doivent être effectués avant que le temps byo-yomi puisse être rechargé. Dans un jeu de Go les joueurs mettent à côté un nombre de pierres et rechargent le temps lorsque la dernière pierre est jouée. Le temps pourra être rechargé pour le joueur au trait (levier en haut) en appuyant sur la touche **recharger** ◀/◉ pendant 3 secondes. Ce rechargement de temps pourrait être répété, jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun coup à jouer. Quand un joueur atteint 0.00 pendant la période byo-yomi, un drapeau **non-clignotant** est affiché. Il est alors possible de recharger le temps, même si le temps est arrivé à 0.00. Par défaut le son est activé avec cette méthode.

Dans les options 19, 20 et 21 chaque joueur peut être dans une période différente avec une méthode de chronométrage différente. Cette information est importante quand il faut corriger le temps. Dans les autres méthodes la période pourra être corrigée que simultanément des deux côtés. Dans le mode correction avec la méthode byo-yomi le numéro de la période doit être réglé pour chaque joueur séparément.

TIME suivi de Byo-yomi (japonaise)

Option 20 1 heure TIME, suivi de 20 secondes Byo-yomi (japonaise) par coup, à répétition

Chaque joueur a 1 heure TIME pour la première période. Aussitôt que le joueur aura utilisé ce temps, 20 secondes seront ajoutées pour ce joueur (et **seulement pour ce joueur**). Ce joueur entrera alors dans la période byo-yomi (japonaise), tandis que pendant plusieurs tours son adversaire pourra être toujours dans la période Temps. Quand ce dernier atteindra 0.00 dans sa période Temps, 20 secondes seront ajoutées de son côté.

Dans la période byo-yomi le joueur doit effectuer son coup dans les 20 secondes. Quand un joueur atteint 0.00 dans la période byo-yomi un drapeau **non-clignotant** s'affiche. Quand son tour est terminé, le joueur reçoit à nouveau 20 secondes.

Par défaut le son est activé dans cette option.

Scrabble™

Option 21 Scrabble™ 25 minutes TIME, suivi de l'inversion du compte à rebours
La pendule commence avec 25 minutes pour chaque joueur sans bonus ou délai. Quand un joueur atteint 0.00, un drapeau non-clignotant s'affiche, mais la pendule va continuer à fonctionner en mode « inversion du compte à rebours ». Dans le Scrabble™ ce temps est utilisé pour calculer une pénalité. Par défaut le son est activé dans cette option.
US DELAI
Dans la méthode US Délai le temps délai est affiché dans une partie séparée de l'affichage. Le temps principal ne va pas faire un compte à rebours immédiatement au début du tour. Le temps délai va d'abord faire un compte à rebours à zéro et là seulement le temps principal commencera son compte à rebours. Le résultat est exactement identique à la méthode Délai (Bronstein) mais l'information est affichée d'une façon différente. Quand un joueur arrive à 0.00 pour son temps principal, un drapeau clignotant est affiché.
FREEZE est **désactivé** par défaut dans US DELAI.

Option 22 US Délai, 5 minutes avec 2 secondes libres par coup

Dans cette option la pendule commence avec 5 minutes, 0 secondes sur chaque côté. En bas, à droite de l'affichage ***Delay: 0.02*** s'affichera. Quand la pendule est lancée et au début de chaque tour ce temps délai effectue un compte à rebours avant que le temps principal n'effectue son compte à rebours. Chaque fois qu'un joueur termine son tour 0.02 sera rechargée dans cette partie de l'affichage pour ensuite être décomptées jusqu'à 0.00. Puis, le temps principal va commencer son compte à rebours.

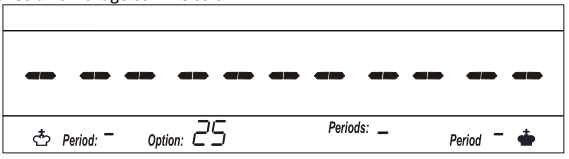
Option 23 US Délai, 25 minutes avec 5 secondes libres par coup
Dans cette option la pendule commence avec 25 minutes, 0 seconde sur chaque côté. En bas, à droite de l'affichage ***Delay: 0.05*** s'affichera. Voir aussi Option 22.

Option 24 US Délai, 1 heure 55 minutes, suivi de 1 heure avec 5 secondes libres par coup
Dans cette option la pendule commence avec 1 heure, 55 minutes 0 seconde sur chaque côté. En bas, à droite de l'affichage ***Delay: 0.05*** s'affichera. Quand un des joueurs arrive à 0.00 dans le temps principal, 1 heure est ajoutée des deux côtés. Un drapeau non-clignotant s'affiche du côté du joueur qui est arrivé à 0.00. Les joueurs ou l'arbitre doivent décider si le nombre de coups requis ont été effectués. Quand un joueur arrive à 0.00 dans la deuxième période, un drapeau clignotant s'affiche de son côté.

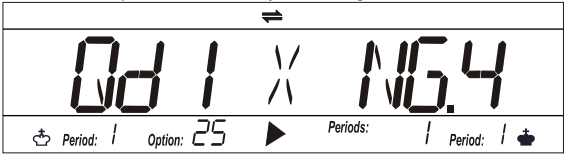
Ordinateur / Internet usage

Option 25 Ordinateur / Internet usage

Cette option doit être utilisée quand la DGT 3000 est branchée sur un DGT échiquier électronique. La pendule sert à ce moment-là d'affichage pour un logiciel. Dans l'option 25 le levier et toutes les touches sont désactivées. Quand cette option est sélectionnée, la pendule commencera avec un affichage comme suit :



Quand la partie est en cours, l'affichage montrera les coups et le temps que l'ordinateur envoi vers la pendule. Par exemple si l'adversaire a joué Dd1xCg4, il s'affichera comme suit :



Quand la pendule est connectée avec un ordinateur le symbole ⇌ s'affichera en haut de l'affichage.

Options manuelles

Option 26 jusqu'au option 30

Il y a 5 options manuelles dans lesquelles 4 périodes séparées peuvent être programmées. Presque n'importe quelle combinaison de méthodes de chronométrage peut être programmée. L'inversion du compte à rebours et les deux méthodes byo-yomi peuvent seulement être réglées pour la dernière période.

Quand les options 26 jusqu'à 30 sont sélectionnées pour la première fois et acceptées avec ▶, cela sera affiché comme suit :

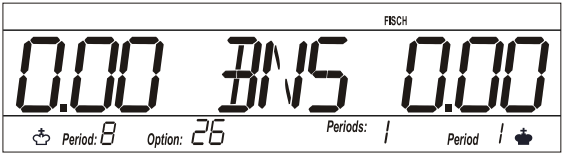
Lors de la première sélection les chiffres pour le temps sont réglés à 0 et la méthode « END » clignote.

D'abord choisir une méthode avec les touches **+** ou **–**. Lorsque l'option désirée clignote il faut l'accepter en appuyant sur la touche ▶.

Ensuite le temps principal pour la première période doit être réglé pour les deux joueurs. Les valeurs peuvent être différentes des deux côtés.

TIME
Pour la méthode TIME il n'y a pas d'autres paramètres à régler.
Avec d'autres méthodes des paramètres différents doivent être réglés.

FISCH, DELAI, US-DLY
Par exemple quand la méthode FISCH est sélectionnée, après avoir réglé le temps principal, ce qui suit est affiché :



La prochaine étape est de régler le temps bonus par coup. Avec les touches **+** ou **−** chaque chiffre pourra être réglé séparément. Vous pouvez accepter la valeur et ensuite aller au prochain chiffre avec la touche ▶.
Dans la mode Bonus Fischer, et **dans la mode Bonus Fischer seulement**, le nombre de coups pourra être spécifié.
Quand ce nombre est 000, alors la prochaine période commencera lorsqu'un joueur arrivera à 0.00 sur sa pendule. A ce moment-là le temps principal pour la prochaine période s'ajoutera pour les deux joueurs simultanément.

Quand ce chiffre est réglé à une valeur supérieure à 000, alors le temps pour la prochaine période s'ajoutera pour chaque joueur séparément. Le joueur avec les pièces blanches (le joueur qui a effectué le premier coup) aura toujours le temps additionnel en premier.
Quand ce numéro est par exemple 040 le temps additionnel pour les Blancs s'ajoutera quand il aurait terminé son 40ème coup. Ensuite les Noirs termineront leur tour, et ensuite leur temps pour la prochaine période s'ajoutera aussi.

Attention : Il est très important avec cette méthode où le temps est ajouté après un nombre de coups, que l'on fasse fonctionner la pendule avec le plus grand soin et correctement. Le nombre de coups est décompté en fonction du nombre de fois que le levier est actionné en haut et en bas. Seulement dans une période avec la méthode FISCH il est possible de régler un nombre de coups (Coups ≠ 000). Après cette période FISCH il est possible de choisir une autre méthode. Quand la 2ème période n'est pas en méthode FISCH, alors la période ne peut commencer qu'après que l'un des joueurs soit arrivé à 0.00.

Les réglages pour DELAI et US DELAI sont similaires. Dans le centre de l'affichage **"*DLY*"** s'affiche quand le temps délai peut être réglé. Avec le mode Délai il n'est pas possible de régler un nombre de coups.

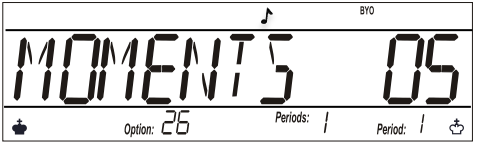
BYO

Byo-yomi est généralement précédé par TIME. Byo-yomi peut être réglée comme le dernier contrôle de temps, mais aussi comme la seule période.

Dans la période byo-yomi un certain montant de temps par coup doit être réglé. En tournoi il y a typiquement de multiples moments de byo-yomi avec le même temps.

Par exemple : 5 moments de 20 secondes chacunes doivent être programmées.

D'abord le temps byo-yomi par coup doit être réglé, ensuite un nouvel écran est affiché dans lequel le nombre de moments peut être réglé. Le nombre maximum de moments est 99.



Lorsqu'il y a plus qu'une moment byo-yomi la DGT 3000 affiche toujours le montant **total** de temps disponible à ce moment-là. Dans cet exemple de 5 moments de 20 secondes, la pendule affiche 1 min 40 au début du byo-yomi. Ce temps est la somme des 5 moments byo-yomi de 20 secondes chacunes. A la fin de chaque moment byo-yomi la pendule va faire bip.

Lorsqu'un joueur termine son tour avant le dernier bip, le même temps sera affiché qu'au début de la moment. Quand le joueur a besoin de plus d'une moment de temps, le temps sera remis à 4 périodes (= 4 x 20sec = 1m20sec dans cet exemple). Quand le joueur a besoin de 2 moments de temps pour un coup le temps sera remis à 3 moments (= 3 x20sec = 60sec dans cet exemple) et ainsi de suite.

Quand un joueur n'a plus que 10 secondes restantes dans n'importe quelle moment un son se déclenche. Pendant les 5 dernières secondes de la moment, la pendule fait bip toutes les secondes.

Le son est activé par défaut en byo-yomi, mais il peut être désactivé à n'importe quel moment.

Lorsqu'un joueur atteint 0.00 pendant la période byo-yomi alors un drapeau non-clignotant s'affiche. Le temps byo-yomi est néanmoins rechargé quand le joueur termine son tour. Le drapeau disparaîtra après que l'adversaire ait terminé son tour.

CAN BYO

Byo-yomi canadienne est généralement précédé par une période TIME. Byo-yomi canadienne peut seulement être réglée comme le dernier contrôle de temps, mais il peut être aussi la seule période.

Le temps maximum byo-yomi est de 9 minutes 59 secondes. Le nombre de coups ne peut pas être réglé. Quand un joueur a achevé le nombre de coups requis dans la période byo-yomi canadienne, il peut recharger son temps en appuyant sur la touche ◀ / pendant 3 secondes.

Ensuite une série de coups peut être joué. Lorsqu'un joueur atteint 0.00 dans cette période, un drapeau non-clignotant s'affiche. Le drapeau disparaîtra quand son adversaire aura terminé son tour.

UPCNT
La méthode de l'inversion du compte à rebours n'a pas de réglage. Le temps commence toujours à 0.00 et le décompte s'effectue vers le haut. La méthode d'inversion du compte à rebours pourra être réglée seulement pour la dernière période.

END
Si vous ne voulez plus de période par la suite, il faut choisir END (fin) comme la dernière méthode. Après avoir accepté, END, FREEZE et SOUND peuvent être réglés. Il est nécessaire de les régler séparément ici, ainsi ces réglages seront réglés par défaut pour le numéro de l'option en question.

Lors du démarrage de la pendule, la position du levier détermine de quel côté la pendule démarre en premier. *La DGT 3000 suppose que le joueur qui a les Blancs va jouer le premier coup.*
Les réglages pour les options 26 jusqu'à 30 sont sauvegardés, même si la pendule est éteinte ou si les piles sont enlevées.

Exemples de réglages spéciaux

Armageddon
Dans des tournois d'échecs parfois il faut forcer une décision en cas d'ex-æquo. Alors la méthode appelée « Armageddon » peut être utilisée. Dans cette méthode les Blancs reçoivent plus de temps que les Noirs, mais les Noirs gagnent si la partie se termine en nulle.
Par exemple, les Blancs reçoivent 5 minutes et les Noirs 4 minutes. Dans la plupart des cas un bonus ou un délai de 3 secondes est utilisé après le 60ème coup.
La DGT 3000 ne permet pas de démarrer la prochaine période après un nombre de coups dans la méthode TIME, mais c'est possible avec la méthode FISCH. La solution pour régler un système de chronométrage « Armageddon » est de commencer avec une période FISCH avec 0 seconde bonus. Ensuite entrer 60 comme le nombre de coups. Dans la deuxième période le

temps principal est réglé à 0:00.00 et le temps bonus à 0.03. Sélectionner END après. Il est possible aussi d'utiliser DELAI ou US-DELAI dans la deuxième période.

Minuteur

Dans certains jeux, les joueurs reçoivent un montant de temps fixé par coup qui est rechargé après chaque coup. Quand un joueur atteint 0.00 il doit être possible de continuer le jeu. Ce mode est appelé minuteur.

Avec la DGT 3000, minuteur peut être réglé avec la méthode byo-yomi (BYO) comme la première période. Le temps byo-yomi doit être réglé par coup et le nombre de périodes à 00.

Transition entre périodes avec des bonus différents ou temps de délai différents

La DGT 3000 offre la possibilité de programmer des périodes subséquentes avec des bonus ou délais différents.

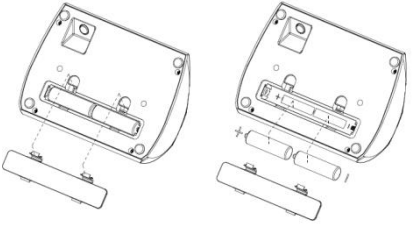
La Fédération Internationale des Echecs exige que dans une période « bonus Fischer », que le temps bonus soit ajouté dès le premier coup. Il doit donc être ajouté pour le premier coup pour chaque période subséquente. Ceci est important quand le temps bonus change dans la prochaine période. Un réglage courant est une période de temps (pas de bonus par coup) suivi d'une période Fischer avec un bonus temps par coup. Lorsque la période Fischer commence, le temps bonus doit être ajouté au temps principal pour la prochaine période.

En général : quand une nouvelle période commence parce-qu'un des joueurs a atteint 0.00, le temps principal pour la prochaine période est ajouté plus la différence par coup entre l'ancienne période et la nouvelle période. Lorsque le joueur avec les Noirs atteint 0.00 en premier, alors le temps pour les Blancs est corrigé avec la différence entre le nouveau temps par coup et l'ancien temps par coup. Ceci parce que les Blancs ont déjà reçu l'ancien temps par coup avant que la nouvelle période ait démarrée.

Piles

La DGT 3000 fonctionne avec deux piles AA (LR6). Des piles sont fournies avec la pendule dans la boîte. Quand ces piles sont usées il est recommandé de les changer par des piles alcalines. Nous recommandons d'enlever les piles si la pendule n'est pas utilisée pour une longue période pour éviter des dégâts entraînés par des fuites. Quand vous voyez ce symbole sur le haut de l'affichage les piles doivent être changées même si les piles peuvent être utilisées encore pour quelques parties lentes.

Changer les piles



Enlever le cache pour les piles.
Enlever les piles usées.
Placer les nouvelles piles dans le compartiment avec le pôle + comme indiqué.
Replacer le cache pour les piles.
Se débarrasser de piles usées de manière appropriée.

Des piles non-rechargeables ne devraient pas être rechargées ; ne pas utiliser de piles rechargeables ; ne pas utiliser des piles neuves et usées ensembles ; placer les piles avec la polarité appropriée dans le compartiment à piles ; des piles usées doivent être enlevées du produit ; ne jamais court-circuiter les bornes des piles.

Entretien et nettoyage

Votre DGT 3000 est un produit résistant de bonne qualité. Si vous la traitez correctement elle devrait être performante pendant des années sans vous occasionner de soucis. Pour nettoyer la pendule, utiliser un chiffon à peine humide. N'utiliser pas des produits nettoyants abrasifs.

Conditions de garantie

DGT garantie que votre pendule électronique est en conformité avec des meilleures normes de qualité. Si en dépit des soins apportés dans le choix des composants, des matériaux, de la production et du transport, votre DGT 3000 présente néanmoins un défaut, pendant les cinq premières années après l'achat, vous devrez contacter le vendeur où vous avez acheté le produit.
Il se peut qu'on vous demande une preuve d'achat. Lorsqu'un problème arrive donnez une description détaillée du défaut et le numéro de série de la pendule.
La garantie est valable seulement si la pendule a été utilisée d'une façon raisonnable et prudente. La garantie est nulle si la pendule a été malmenée ou s'il y a eu des tentatives de réparation non autorisées entreprises sans l'autorisation expresse par l'écrit du fabricant.

Spécifications techniques

Piles :	2 piles AA (LR6). Des piles alcalines sont recommandées.
Consommation :	Quand la DGT 3000 est éteinte, les piles ont une durée de vie d'approximativement 5 ans. Il est néanmoins recommandé de remplacer les piles plus tôt. Avec un usage normal les piles ont une durée de vie de 10 000 heures. Quand la pendule est connectée à un DGT échiquier électronique la durée de vie des piles est de 2 000 heures.
Exactitude :	Mieux qu'1 seconde par heure.
Boîtier :	ABS plastique
Affichage :	3.5 x 13 cm
Poids :	270 grammes y compris 2 piles AA (LR6)

CE

La DGT 3000 est en conformité avec :
EN 50081-1:1991 et EN50082-1:1991 réglementation.

Le produit est en conformité avec RoHS directive EU/2002/95/EC
Cet équipement est libellé avec un symbole pour le recyclage. Cela veut dire qu'à la fin de vie de cet équipement, vous devrez vous en débarrasser séparément dans un point de collecte. Il ne faut pas le jeter avec les ordures ménagères.

Ne convient pas aux enfants âgés de 0 – 3.Petites pièces. Risque d'étouffement

DGT est en conformité avec la réglementation allemande "Der Grüne Punkt" Marque déposée de Duales System Deutschland GmbH.

Liste des options

Nombre d'option	Méthode de Chronométrage (périodes)	Préréglage
01	TIME(1)	5 min
02	TIME(1)	10 min
03	TIME(1)	25 min
04	TIME(1)	1 h
05	TIME(1)	2 h
06	TIME(2)	2 h + 30 min
07	TIME(2)	2 h + 1 h
08	TIME(3)	2 h + 1 h + 30 min
09	TIME(3)	2 h + 1 h + 1 h
10	FISCHER(1) ❄	3 min + 2 sec/coup bonus
11	FISCHER(1) ❄	25 min + 10 sec/coup bonus
12	FISCHER(1) ❄	1 h 30 min + 30 sec/coup bonus
13	FISCHER(2) ❄	1 h 30 min + 30 min + 30 sec/coup bonus
14	FISCHER(3) ❄	1 h 40 m + 50 min + 15 m + 30 sec/coup bonus
15	DELAI(1) ❄	25 min + 10sec/coup libre
16	DELAI(1) ❄	1 h 55 min + 5 sec/coup libre
17	DELAI(2) ❄	2 h + 15 min + 30 sec/coup libre
18	DELAI(3) ❄	2 h + 1 h + 15 min + 30 sec/coup libre
19	CAN-BYO ♪	1 h + 5 min byo-yomi canadienne
20	BYO ♪	1 h + 1x20 sec byo-yomi
21	SCRABBLE™ ♪	25 m + inversion de compte à rebours
22	US-DELAI(1)	5 min + 2 sec/coup libre
23	US-DELAI(1)	25 min + 5 sec/coup libre
24	US-DELAI(2)	1 h 55 min + 60 min + 5 sec/coup libre
25	-	Ordinateur/Internet usage
26	-	Réglage Manuel 1
27	-	Réglage Manuel 2
28	-	Réglage Manuel 3
29	-	Réglage Manuel 4
30	-	Réglage Manuel 5

♪ SOUND est activé par défaut
❄ FREEZE est activé par défaut