

Manuale DGT 960 (orologio pieghevole)


Grazie per aver scelto il DGT960.

Il DGT960 è prodotto in Olanda dalla Digital Game Technology BV, che produce anche l'orologio ufficiale utilizzato dalla FIDE negli incontri per il Campionato Mondiale e distribuito in Italia da Le due Torri – www.chess.it.


E' possibile trovare informazioni su questi e su tutti gli altri orologi digitali prodotti dalla DGT nel sito www.dgtprojects.com.

1. Gioco


Per prima cosa bisogna tirare via dalla parte inferiore dell'orologio la linguetta di plastica che serve ad isolare la batteria. Sopra c'è scritto PULL.

Quando viene aperto, l'orologio si accende automaticamente. Il DGT960 è alimentato da una batteria a bottone del tipo CR2032 da 3 Volt. Quando il voltaggio diventa troppo basso (cioè la batteria è quasi scarica), sullo schermo appare il relativo simbolo . Per cambiare la batteria, aprire il coperchio facendolo scorrere nella direzione indicata dalla freccia, togliere la pila scarica e rimpiazzarla con una nuova dello stesso tipo facendo attenzione che il segno + sia visibile.


2. Accensione/Spengimento

Il DGT960 si accende automaticamente quando viene aperto e allo stesso modo si spegne quando viene chiuso. E' anche possibile spegnerlo mentre è aperto premendo il tasto On/Off  per almeno un secondo. Lo si può riaccendere con una breve pressione dello stesso tasto.


3. Controllo del tempo

Quando esce dalla fabbrica, il DGT960 è impostato sul metodo di controllo del tempo "Game Timer" a 5 minuti di riflessione per tutta la partita per entrambi i giocatori (vedi capitoli 7 e 8). Il segnalatore acustico è inserito (capitolo 6). I segnali triangolari lampeggiano ad indicare che i valori possono essere cambiati. A questo punto si può o far partire l'orologio con l'impostazione a display, o modificare la configurazione. Per cominciare la partita basta premere il tasto centrale start/stop . I due triangoli smetteranno di lampeggiare e l'orologio è pronto a partire: premendo uno dei due tasti arancio il tempo dell'altro giocatore inizia a decurtarsi. Quando questi ha eseguito la sua mossa, deve a sua volta premere il bottone arancio dal suo lato: così facendo arresta il proprio tempo e fa partire quello dell'avversario, e così via.

4. Pausa

L'orologio può essere temporaneamente fermato premendo il tasto centrale . Una nuova pressione del medesimo tasto farà ripartire l'orologio. Mentre l'orologio è in pausa è possibile modificarne le impostazioni (capitolo 9).

5. Nuova partita

Premere per mezzo secondo il tasto  a sinistra acceso/spento per iniziare una nuova partita. L'orologio riparte colle stesse impostazioni di quella precedente.

6. *Segnale acustico (bip)*

In qualsiasi momento della partita è possibile attivare o disattivare il segnale acustico premendo il pulsante con la nota disegnata sopra ♪. Se il segnalatore è inserito, si sentiranno dei bip di avvertimento negli ultimi cinque secondi a disposizione di ogni giocatore.

7. *Configurazione*

Quando si accende l'orologio, sul display appare la cadenza di gioco utilizzata l'ultima volta che l'orologio è stato adoperato. I segnali triangolari lampeggiano in attesa di conferma. A questo punto si può far partire l'orologio con l'impostazione a display, o modificare la configurazione. Per cominciare la partita basta premere il tasto ►||. Se invece si vuole modificare l'impostazione, agire come segue:

Modificare simultaneamente il tempo di entrambi i giocatori

Premere i tasti + o - fino al raggiungimento del tempo desiderato. Mantenendo premuti questi tasti, la cifra segnata cambia molto velocemente. Il tempo massimo che si può impostare + è - di 9 ore e 59 minuti.

N.B.: Nelle cadenze superiori a 20 minuti, l'orologio mostra le ore e i minuti; nelle cadenze inferiori ai 20 minuti mostra minuti e secondi.

Modificare il tempo di uno dei due giocatori

Premere il tasto < o il tasto > per selezionare il lato che si vuole modificare. Quando un campo lampeggia, è pronto per la modifica. Premere ora il tasto + o - il tasto per rispettivamente aumentare o diminuire il tempo a disposizione del giocatore. Una volta raggiunta la cifra desiderata, far partire il tempo col tasto centrale.

Modificare il metodo di cronometraggio

Premere indifferentemente uno dei due tasti <> per far lampeggiare la cornice del riquadro centrale; a questo punto, coi tasti + e - si sceglie il sistema di cronometraggio desiderato tra i due disponibili: "game timer" significa che il tempo impostato è quello a disposizione di ogni giocatore per giocare tutta la partita; con l'opzione "move timer", invece, il tempo impostato è quello che il giocatore ha a disposizione per ogni singola mossa.

Modificare il valore della tolleranza (cadenze Bronstein) o il valore dell'abbuono (cadenze Fischer)

Nelle cadenze Bronstein, il giocatore cui spetta muovere ha a disposizione un tempo, detto tolleranza o franchigia o ritardo, di solito di pochissimi secondi, prima che il suo orologio cominci effettivamente a decurtargli il tempo; se il giocatore riesce a effettuare la sua mossa in quel breve lasso di tempo, il tempo complessivo a sua disposizione in pratica non cala mai.

Nelle cadenze Fischer, invece, quando il giocatore muove e schiaccia il pulsante dell'orologio riceve un abbuono di tempo che viene immediatamente segnalato sul display. Se gioca molto velocemente, il tempo complessivo a sua disposizione può addirittura aumentare.

Operatività: muoversi con le frecce <> dei tasti centrali fino a far lampeggiare la cornice centrale con le cifre piccole; modificarne il valore coi tasti + o -. Dopo aver impostato la cifra, scendere col tasto > alla cornice centrale inferiore, per indicare

all'orologio se il tempo sopra impostato è da intendersi come ritardo (cadenze Bronstein) o come abbuono (cadenze Fischer): nel primo caso la freccetta deve indicare "delay", nel secondo "bonus". La freccetta si muove coi tasti **+** e **-**. Dopo quest'ultima selezione, l'orologio è pronto per partire premendo il tasto centrale.

8. Metodi di cronometraggio

Move timer

Ogni giocatore dispone di un tempo di riflessione fisso per ogni mossa. Quando il giocatore effettua la sua mossa e preme l'orologio, il tempo torna indietro al valore impostato, che rimane invariato per tutta la partita. Se un giocatore non effettua la sua mossa nel tempo consentito, sullo schermo appare la bandiera dalla sua parte.

Game timer

Ogni giocatore dispone di un certo tempo di riflessione per giocare tutta la partita. Egli può quindi amministrare questo tempo a suo piacimento, utilizzando più tempo per alcune mosse e meno per altre. Quando un giocatore esaurisce la dotazione di tempo a sua disposizione, sullo schermo dalla sua parte appare il simbolo di bandiera.

Opzione Game timer count-up

Se si sceglie 0.00 come cadenza di gioco per entrambi i giocatori, l'orologio addiziona i tempi di riflessione invece di sottrarli come avviene normalmente quando il valore impostato è maggiore di zero. In questo caso i due orologi conterranno il tempo in avanti, indicando in qualsiasi momento della partita quanto tempo il giocatore ha consumato fino a quel punto. In questa opzione non c'è segnale di caduta bandiera.

Game timer + delay (Bronstein)

Questo metodo è uguale al metodo Game timer, con la differenza che quando si schiaccia il pulsante dell'orologio, il giocatore cui spetta muovere ha a disposizione un certo lasso di tempo per muovere, prima che il suo orologio cominci effettivamente il conto a ritroso. Vedi anche paragrafo 7.4

Game timer + bonus (Fischer)

Questo metodo è uguale al modo Game timer, con la differenza che quando il giocatore effettua la sua mossa e schiaccia il pulsante, l'orologio gli accredita un tempo prefissato (bonus) che va immediatamente a incrementare il tempo complessivo a sua disposizione. Vedi anche paragrafo 7.4

9. Modifica della configurazione durante la partita

Durante la partita, è possibile modificare le impostazioni dell'orologio. Premere innanzitutto il tasto **▶||** per mettere in pausa l'orologio; poi coi tasti **<>** scegliere il lato che si vuole modificare (o entrambi): quando i segnali triangolari lampeggiano, i dati al suo interno sono suscettibili di modifica. Ciò si attua premendo i tasti **+** o **-** fino al raggiungimento del valore desiderato. Per confermare un valore modificato è sufficiente uscire dalla cornice coi tasti **<** **>**.

Si noti che se si modificano i valori delle ore e dei minuti, l'orologio azzerava automaticamente il valore dei secondi, senza darne segnalazione.

Finita la regolazione, si fa ripartire l'orologio premendo il tasto ►||.

10. Funzione 960 (Fischerandom)


Premendo il tasto 960 è possibile, in ogni momento, far apparire o sparire la linea bassa dello schermo, relativa alla variante Fischerandom.

Se si preme il tasto 960 a orologio fermo, l'icona dei dadi comincerà a lampeggiare. Ora è possibile:

- Premendo i tasti + o -, far scegliere all'orologio una posizione di partenza casuale. Sullo schermo appare la posizione casuale dei pezzi e il numero della stessa.
- Scegliere un preciso numero di posizione selezionandolo: spostarsi colle frecce < e > sulle tre cifre; quando una cifra lampeggia, la si può cambiare coi tasti + e -.
- Collocare un certo pezzo in una certa posizione coi tasti < >. Premendo i tasti + o - quando si è sopra un pezzo, tutti i pezzi alla sua destra vengono cancellati. Spostarsi al campo successivo col tasto > e scegliere il pezzo coi tasti + e -. Quando tutti i pezzi sono stati collocati, sullo schermo appare il relativo numero di posizione.


Ora, premendo di nuovo il tasto 960, la linea colla disposizione dei pezzi scompare e si può proseguire a programmare il tempo. Se invece si vuole che la riga 960 rimanga visibile, premere ►|| proseguire poi con la programmazione del tempo.

11. Regolazione del contrasto

Questa regolazione va fatta a orologio fermo. Premere il tasto  e, tenendolo premuto, agire sui tasti + e - per aumentare o diminuire il contrasto. Questa nuova regolazione rimane finché non vengono tolte le pile dall'orologio.

12. Dati tecnici

Batterie	A bottone tipo CR2032 da 3 Volt
Durata della batteria	Con un utilizzo medio del segnale acustico: 4 anni
Precisione	Inferiore a un secondo per ora (1 s/H)
Pulizia	Usare cotone leggermente umido. Non usare detergenti abrasivi.
Alloggiamento	Plastica ABS

 Il DGT960 soddisfa le specifiche di compatibilità elettromagnetica della direttiva europea 2004/108/EG. E' distribuito in Italia da Le due Torri – www.chess.it

13. Condizioni di garanzia

La DGT garantisce che questo orologio digitale è in linea con gli standard di qualità più elevati del settore. Se, nonostante la nostra cura nella scelta della componentistica e dei materiali di costruzione, nella produzione e nel trasporto, il Vostro DGT960 dovesse mostrare difetti di funzionamento entro un anno dall'acquisto, contattate il Vostro rivenditore che provvederà al servizio di assistenza necessario.

Questa condizione di garanzia è convalidata solo se il DGT960 è stato utilizzato in modo prudentiale. I nostri obblighi di garanzia non si applicano se i tentativi di riparare l'orologio sono stati effettuati senza la nostra esplicita autorizzazione in forma scritta



Carta di garanzia

Data di acquisto

Suo Nome/ Nome del Cliente

Tipo di orologio e il numero di modello

qual è il problema

Timbro del negozio

