

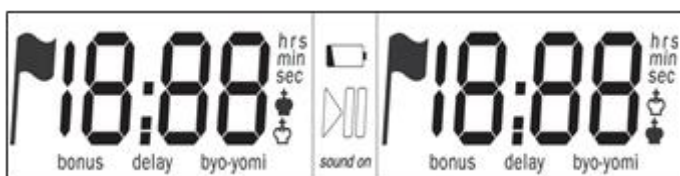
DGT2010

Uvod

DGT2010 je službeni FIDE šahovski sat, odobren i preporučan od strane Međunarodne šahovske federacije FIDE. U cijelosti je u skladu s FIDE pravilima i propisima za šahovske satove i s Pravilima šaha. Može se koristiti za sve igre za 2 igrača kao što su šah, Go, Draughts, Shogi, Scrabble™ i mnoge, mnoge druge.

DGT2010 pokriva sve popularne načine mjerenja vremena i ima 22 unaprijed programirane opcije, kao i ručne postavke za sve načine mjerenja vremena. Svaki način ima svoj šarm i svaka utječe na način na koji se sport ili igra doživljavaju. Preporučujemo eksperimentiranje s različitim opcijama određivanja vremena. Dodati će dodatnu dimenziju vašim omiljenim sportovima i igrama.

Display



Glosar

Blitz: Vrlo brza igra u kojoj je vrijeme razmišljanja svakog igrača 10 minuta ili manje.

Rapid: Brza igra u kojoj je vrijeme razmišljanja svakog igrača više od 10 minuta, ali manje od 60.

Klasična (Classical): Mnogo vremena je dano svakom igraču; klasična igra može trajati čak 6 sati ili više.

Kontrola razdoblja / vremena (Period / time control): Igra se može podijeliti u nekoliko razdoblja pri čemu svako razdoblje traje određeno vrijeme i unutar svakog perioda mora biti dovršen određeni broj poteza (kontrola vremena). Na kraju perioda mora se provjeriti je li igrač napravio potreban broj poteza. Ako postoji samo jedno razdoblje, svi potezi igre moraju biti dovršeni unutar tog vremena. U posljednjem razdoblju moraju se odigrati svi preostali potezi u igri.

Vrijeme (Time): Postavke vremena osnovne su postavke odbrojavanja. Kada igrač dođe na red, njegov sat jednostavno nastavlja odbrojavati. Opcije 01-09 imaju jedno ili više razdoblja s postavkom vremena.

Bonus: U postavkama bonusa igrači dobivaju dodatnu količinu vremena za svaki potez (obično 2-3 sekunde bonus vremena po potezu u blitz-u, 10 sekundi bonus vremena u rapidu i 30 sekundi u klasičnom šahu). Dodatno vrijeme dodaje se prije svakog poteza od početka igre. Igranje s bonusom vremenom po potezu također se naziva igranje s povećanjem ili igranje s Fischerovim bonusom prema 11. prvaku svijeta u šahu Bobby Fischeru koji je zagovarao sustav. Igranje s inkrementima postalo je standard u šahu. Opcije 10-14 imaju postavku bonusa samo u posljednjem razdoblju (i postavke vremena u prethodnim razdobljima). Opcije 15-21 imaju bonus postavke u svim razdobljima. Imajte na umu da, prema FIDE pravilima, se satom više ne može upravljati u postavkama bonusa kada jednom od igrača istekne vrijeme u zadnjem razdoblju. Sat se tada zamrzava i prikazuje se trepćuća zastavica.

Odgoda (Delay): U postavkama odgode igrači dobivaju određenu količinu slobodnog vremena na početku svakog poteza prije nego se njihovo glavno vrijeme za razmišljanje počne odbrojavati. U službenom FIDE šahovskom satu ovo vrijeme kašnjenja se dodaje glavnom vremenu za razmišljanje na zaslonu tako da je ukupno vrijeme dostupno svakom igraču uvijek vidljivo. Na početku poteza igrača, sat počinje odbrojavati i ako se igrač kreće unutar odgode, vrijeme na zaslonu će se vratiti na ono prije početka odgode. Ovo se zove Bronstein Delay prema velemajestoru Davidu Bronsteinu koji je prvi predložio metodu. Opcije 22-25 imaju Bronstein Delay postavke.

Byo-Yomi: Byo-Yomi opcije se uglavnom koriste u igrama Go (Baduk) i Shogi. Prvo razdoblje je gotovo uvijek razdoblje odbrojanja vremena u kojem nema potrebnog minimalnog broja poteza. Igrači prelaze u razdoblje byo-yomi kada istekne vrijeme njihovog početnog perioda i to je moguće u slučaju da je jedan igrač dosegao byo-yomi razdoblje dok je drugi igrač još uvijek u prvom razdoblju. Tamo su brojna razdoblja byo-yomi s određenim vremenom za svaki potez. Na primjer: nakon prvog igrača dobiju 5 byo-yomi razdoblja od po 1 minute. Ako se igrač pomakne unutar 1. minute sat će skočiti unatrag i pokazati 5 minuta. Ako igraču treba više od 1 minute, ali se pomakne unutar 2 minuta, sat će skočiti na preostale 4 minute i tako dalje.











Kanadski byo-yomi: U kanadskom byo-yomiju određeno vrijeme se dodaje u drugom razdoblju da bi se dovršio dogovoreni broj poteza. Kada je dogovoreni broj poteza dovršen, igračev sat se može ponovno učitati s byo-yomi vremenom pritiskom na tipku jednu sekundu. U opciji 30 moguće je ručno postaviti broj poteza nakon kojih će sat automatski ponovno učitati byo-yomi vrijeme.

Pješčani sat (Hourglass): U opcijama Hourglass igrači počinju s istom količinom vremena na satu (obično jedna minuta svaki), ali svaki put kada sat jednog igrača odbrojava prema dolje, sat drugog igrača odbrojava prema gore. Ovo je zabavna metoda mjerenja vremena koja od igrača zahtijeva brzo kretanje.


Gong: U Gong opcijama igrači dobivaju istu količinu vremena za svaki potez. Moraju napraviti potez kada signal označi kraj njihovog poteza. Ovo je zabavna opcija za korištenje kod kuće ili u školi.

Scrabble™: U opcijama Scrabble™, kada se postigne nula, sat će početi odbrojavati.












Objašnjenje gumba i zaslona

Simbol	Značenje
ON/OFF	Nalazi se na dnu sata: uključite i isključite ili resetirajte za sljedeću igru.
	Smanjite broj koji treperi. Omogućite ili onemogućite zvuk. Ponovno učitaj byo-yomi.
	Povećajte broj koji treperi. Prikaži brojač poteza tijekom igre.
	Pokretanje/pauziranje sata. Aktivira korekciju vremena kada se pritisne dvije sekunde.
	Aktivirajte odabranu opciju. Prihvatite trepćuću znamenku. Provjerite broj aktivne opcije.
	Indikator napunjenosti baterije, kada je ikona vidljiva, baterije treba zamijeniti.
bonus	Označava da je bonus razdoblje aktivno.
odgoda	Označava da je aktivno razdoblje odgode.
byo-yomi	Označava da je aktivno razdoblje byo-yomi.
	Zastavica koja ne trepće pokazuje prvog igrača koji ulazi u sljedeći period. Nestaje nakon pet minuta.
	Trepereća zastavica pokazuje igrača kojem je isteklo vrijeme.
hrs min	Označava da je vrijeme prikazano u satima i minutama (odvojeno dvotočkom).
min sec	Označava da je vrijeme prikazano u minutama i sekundama (odvojeno dvotočkom).
sound on	Označava da je zvuk aktiviran.
	Označava da je sat zaustavljen ili spreman za početak igre.
	Označava da sat radi.
	Označava boju igrača.

Zvuk

Kada je zvuk aktiviran, na zaslonu se prikazuje ikona "zvuk uključen" i čut će se zvučni signali na 10 sekundi i zadnjih 5 sekundi razdoblja. Za isključivanje zvuka pritisnite gumb  kada sat je zaustavljen. Opcije 26-36 imaju zvuk uključen prema zadanim postavkama; ostale opcije imaju isključen zvuk kao zadane postavke.

Odabir vremenskih opcija

Uključite sat tipkom ON/OFF na dnu mjerača vremena. Zaslone će prikazati broj posljednje korištene opcije. Pomoću +/- gumba   promijenite broj opcije i pritisnite  gumb za odabir željene opcije. Zaslone će prikazati zadano početno vrijeme za odabranu opciju. Kako biste ubrzali podešavanje sata, držite gume    pritisnute. Prije početka igre osigurajte da je poluga u ispravnom položaju, tj. prema gore na strani igrača koji je prvi na potezu. Boja igrača označena je simbolom ♣♠ na zaslonu. Pokrenite igru pritiskom na  gumb. Tijekom igre ili kada je sat pauziran može se vidjeti koliko je puta sat pritisnut pritiskom na  gumb. Rad sata neće biti prekinut prilikom provjere ovog brojača poteza. Tijekom igre samo pritisnite polugu na kraju svakog poteza kako biste osigurali točno brojanje poteza. Mjerač vremena može se pauzirati tijekom igranja kratkim pritiskom na gumb . Pritiskom na gumb  dvije sekunde započet će postupak korekcije vremena. Tijekom igre, odabrani broj opcije može se provjeriti pritiskom na gumb . Funkcioniranje sata neće biti prekinuto kod odabira opcije.


Popis vremenskih opcija

fb=slijedi; s/m=sekundi po potezu

Opt- ija	Metoda mjerenja vremena po razdoblju (i broj razdoblja)		Vrijeme po igraču
01	Time Blitz	1	5 min
02	Time Rapid	1	25 min
03	Time	1	ručno
04	Time fb Time	2	120 min fb 30 min
05	Time fb Time	2	ručno
06	Time fb Time fb Time	3	120 min fb 60 min fb 30 min
07	Time fb Time fb Time	3	ručno
08	Time fb Time repeated	NA	120 min fb 60 min (ponavljanje)
09	Time fb Time repeated	NA	ručno
10	Time fb Bonus	2	25 min fb 5 min +10s/m
11	Time fb Bonus	2	120 min fb 15 min +30s/m
12	Time fb Bonus	2	ručno
13	Time fb Time fb Bonus	3	120 min fb 60 min fb 15 min +30s/m
14	Time fb Time fb Bonus	3	ručno
15	Bonus Blitz	1	3 min +2s/m
16	Bonus Rapid	1	25 min +10s/m
17	Bonus Classic	1	90 min +30s/m
18	Bonus	1	ručno
19	Bonus fb Bonus	2	90 min fb 30 min (svi +30s/m)
20	Bonus fb Bonus fb Bonus	3	100 min fb 50 min fb 15 min (svi +30s/m)
21	Bonus Tournament	1-4	ručno (opcija brojač potezal)
22	Bronstein Delay Blitz	1	5 min +3s/m free
23	Bronstein Delay Rapid	1	25 min +10s/m free
24	Bronstein Delay Classic	1	115 min +5s/m free
25	Bronstein Delay Tournament	1-4	ručno
26	Byo-Yomi for Go	2	60 min fb 20 sec Byo-Yomi
27	Byo-Yomi for Go	2	120 min fb. 30 sec Byo-Yomi
28	Byo-Yomi for Go	2	ručno
29	Canadian Byo-Yomi for Go	2	60 min fb 5 min produžetak
30	Canadian Byo-Yomi for Go	2	ručno (opcija brojač potezal)
31	Hour Glass	1	1 min
32	Hour Glass	1	ručno
33	Gong	1	10 sec
34	Gong	1	ručno
35	Scrabble™	1	25 min
36	Scrabble™	1	ručno

Ručne postavke

Za kreiranje metode mjerenja vremena koja nije unaprijed programirana odaberite opciju ručnog podešavanja za sustav mjerenja vremena koji vam je potreban i postavite sve parametre ručno, znamenku po znamenku. Prvo se mora odrediti glavno razdoblje za svakog igrača. Prvo će se pojaviti sati i minute. Nakon prihvaćanja ovih vrijednosti, sekunde se mogu postaviti. Naknadno se mogu postaviti brojni drugi parametri ovisno o odabranoj opciji. Na zaslonu se također prikazuje broj razdoblja. Brojke koje trepću mogu se mijenjati pomoću gumba **+** i **-**. Pritisnite **✓** za potvrdu znamenke i prelazak na sljedeću. Ako je razdoblje programirano s nultom vrijednošću za vrijeme razmišljanja, ne mogu se postaviti nikakvi daljnji parametri za ovo i bilo koje sljedeće razdoblje. Kada



su svi parametri uneseni, na zaslonu će se prikazati simbol pauze  i sat se može pokrenuti. Ručne postavke pohranjuju se u memoriju sata dok se ne promijene ili dok se ne uklone baterije.


Upute za ručne postavke

hrs=sati, min=minute, seconds=sekunde

Opcije	Mjerenje vremena opcije	Prikaz lijevo display	Prikaz desno display	Postavke
03	Time	0:00 then .00	0:00 then .00	Postavite vrijeme lijevog igrača, zatim postavite vrijeme desnog igrača; prvo sati:min, zatim sek.
05	Time fb Time	0:00 then .00 2	0:00 then .00 0:00 then .00	Postavite prvi period lijevo, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite drugi period - isto vrijeme za oba igrača; prvo sati:min, zatim sek.
07	Time fb Time fb Time	0:00 then .00 2 3	0:00 then .00 0:00 then .00 0:00 then .00	Postavite prvi period lijevo, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite drugi period - isto vrijeme za oba igrača; prvo sati:min, zatim sek. Postavite treći period - isto vrijeme za oba igrača; prvo sati:min, zatim sek.
09	Time fb Time repeated	0:00 then .00 2	0:00 then .00 0:00 then .00	Postavite prvi period lijevo, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite vrijeme ponavljanja - isto vrijeme za oba igrača; prvo sati:min, zatim sek.
12	Time fb Bonus	0:00 then .00 2 bonus 2 bonus	0:00 then .00 0:00 then .00 0.00 bonus	Postavite prvi period lijevo, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite drugi period - isto vrijeme za oba igrača; prvo sati:min, zatim sek. Postavite povećanje drugog perioda - isto za oba igrača; postavite min i sek.
14	Time fb Time fb Bonus	0:00 then .00 2 3 bonus 3 bonus	0:00 then .00 0:00 then .00 0:00 then .00 0.00	Postavite prvi period lijevo, a zatim desno vrijeme; prvo sat/min, zatim sekund. Postavite drugi period - isto vrijeme za oba igrača; prvo sat/min, zatim sekund. Postavite treći period - isto vrijeme za oba igrača; prvo sat/min, zatim sekund. Postavite povećanje trećeg perioda - isto za oba igrača; postavite min i sek.
18	Bonus	0:00 then .00 bonus 0.00 bonus	0:00 then .00 bonus 0.00 bonus	Postavite vrijeme lijevog igrača, zatim postavite vrijeme desnog igrača; prvo sati:min, zatim sek. Postavite povećanje za lijevog igrača, zatim povećanje za desnog igrača; postavite min i sek.
21	Bonus Tournament	0:00 then .00 1 2 2 3 3 4	0:00 then .00 0.00 0.00 0:00 then .00 0.00 0:00 then .00 0.00 0:00 then .00	Postavite prvi period lijevo, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite povećanje za sva razdoblja - isto za oba igrača; postavite min i sek. Postavite broj poteza u prvom periodu. Postavite lijevo vrijeme drugog perioda, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite broj poteza u drugom periodu. Postavite lijevo vrijeme trećeg perioda, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite broj poteza u trećem periodu. Postavite lijevo vrijeme četvrtog perioda, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek.
25	Bronstein Delay Tournament	0:00 then .00 1 2 2 3 3 4 4	0:00 then .00 0.00 0:00 then .00 0.00 0:00 then .00 0.00 0:00 then .00 0.00	Postavite prvi period lijevo, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite vrijeme odgode prvog perioda po potezu - isto za oba igrača; postavite min i sek. Postavite lijevo vrijeme drugog perioda, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite vrijeme odgode drugog perioda po potezu - isto za oba igrača; postavite min i sek. Postavite lijevo vrijeme trećeg perioda, a zatim desno vrijeme; prvo sati:, zatim sekund. Postavite vrijeme odgode trećeg perioda po potezu - isto za oba igrača; postavite min i sek. Postavite lijevo vrijeme četvrtog perioda, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite vrijeme odgode četvrtog perioda po potezu - isto za oba igrača; postavite min i sek.
28	Byo-Yomi for Go	0:00 then .00 0.00 byo-yomi	0:00 then .00 1 byo-yomi	Postavite prvo vrijeme lijevo, a zatim desno vrijeme; prvo sati:, zatim sekund. Postavite vrijeme byo-yomi za oba igrača u minutama i sekundama; zatim postavite broj razdoblja byo-yomi.
30	Canadian Byo-Yomi for Go	0:00 then .00 2 byo-yomi 2 byo-yomi	0:00 then .00 0:00 then .00 byo-yomi 0.00 byo-yomi	Postavite prvo vrijeme lijevo, a zatim desno vrijeme; prvo sati:min, zatim sek. Postavite vrijeme byo-yomi - isto za oba igrača; prvo sati:min, zatim sek. Postavite broj poteza koji će se odigrati prije ponovnog učitavanja vremena byo-yomi.
32	Hourglass	0:00 then .00	0:00 then .00	Postavite vrijeme lijevog igrača, zatim postavite vrijeme desnog igrača; prvo sati:min, zatim sek.
34	Gong		0:00 then .00	Postavite vrijeme perioda gonga; prvo sati:min, zatim sek.
36	Scrabble™	0:00 then .00	0:00 then .00	Postavite vrijeme lijevog igrača, zatim postavite vrijeme desnog igrača; prvo sati:min, zatim sek.

Napomena: Nule na gornjem popisu prikazuju se samo ako sat nije prethodno programiran ili resetiran.






Napomena: Kada je odabrana ručna opcija (ili kada je odabran način korekcije vremena), moguće je preskočiti jedan po jedan unos vrijednosti pritiskom na gumb  čim se pojavi prva trepćuća znamenka. Prethodno postavljeni parametri ostaju nepromijenjeni, a sat je spreman za pokretanje odmah, prikazujući na zaslonu . Ako želite provjeriti svaki parametar u ručnoj postavci, držite gumb

 pritisnut kako biste vidjeli kako se svi parametri brzo pomiču ili jednostavno prođite kroz opcije koje trepću jednu po jednu.

Napomena: Opcija 21 Bonus turnir omogućuje programiranje četiri razdoblja, sva s istim bonus vremenom po potezu. Za prva tri perioda može se programirati broj poteza. Ako je broj poteza postavljen na broj različit od nule, vrijeme za sljedeći period se dodaje kada igrač završi programirani broj poteza za to razdoblje. Ako je broj poteza programiran na 0 (nula) poteza, tada se prijelaz na sljedeći period odvija kada igračev sat pokaže 0,00. Vrijeme za sljedeći period tada se dodaje za oba igrača u isto vrijeme.

Ako je broj poteza postavljen na broj različit od nule i igrač ne dovrši potrebni programirani (različiti od nule) broj poteza u bilo kojem razdoblju, DGT2010 će se zamrznuti i brojanje vremena se zaustavlja za oba igrača i igra završava. Na strani igrača koji je postigao 0.00 bit će prikazana trepćuća zastavica koja označava da je taj igrač izgubio igru na vrijeme. Korištenje brojača poteza na ovaj način znači da igrači moraju dobro paziti da pravilno pritisnu sat nakon svakog poteza. FIDE ne preporuča korištenje metode brojača poteza za prijelaz u sljedeći period. Umjesto toga, preferirana je metoda prijelaz na sljedeće razdoblje kada se dosegne 0,00. Ostaje odgovornost igrača i suca da provjere je li u bilo kojem razdoblju odigran točan broj poteza.

Ispravci brojača vremena i kretanja

Tijekom igre vremena na zaslonu se mogu mijenjati. Za ulazak u mod korekcije držite gumb  dvije sekunde dok krajnja lijeva znamenka na zaslonu ne počne treperiti. Sada se vremena oba igrača mogu ispraviti, znamenku po znamenku pritiskom na gumb  . Pritisnite gumb  za potvrdu znamenke i prelazak na sljedeću. Nakon što je vrijeme ispravljeno, brojač poteza se može ispraviti. Pritisnite  za nastavak odbrojanja. Ako izvršite ispravak vremena kada koristite opciju s više razdoblja, sat će normalno pretpostaviti da se igra nastavlja u istom razdoblju koje je bilo aktivno kada je ispravak vremena pokrenut.

Prikazano vrijeme

Maksimalno vrijeme je 9 sati 59 minuta i 59 sekundi. Ako je dostupno vrijeme za razmišljanje više od 20 minuta, zaslon prikazuje sate i minute (vidljive su ikone "hrs" i "min"). Kada preostane manje od 20 minuta, sat prikazuje minute i sekunde (prikazuju se ikone "min" i "sec").

Tehničke specifikacije

Baterije: dvije AA (1,5V)

Trajanje baterije: cca. 5 godina

Preciznost: unutar 1 s/h

Kućište: ABS plastika

Boja: bordo

Veličina zaslona: 25 x 135 mm

Težina sata: 210 gr

EU direktive 2004/108/EC 2011/65/EU

Uvjeti jamstva

Ovaj proizvod u skladu je s našim najvišim standardima kvalitete. Sve zahtjeve vezane uz jamstvo treba uputiti prodavaču kod kojeg je proizvod kupljen (možda će vas tražiti dokaz o kupnji). Prilikom vraćanja proizvoda pod jamstvom navedite serijski broj i detaljno opišite razlog reklamacije. Jamstvo vrijedi samo ako je proizvod korišten na razuman i razborit način, kako je namijenjen. Jamstvo je nevažeće ako je proizvod zloupotrijebljen ili ako su pokušaji neovlaštenog popravka izvršeni bez prethodnog pismenog pristanka Digital Game Technology.

Odricanje od odgovornosti

Uložen je maksimalan napor kako bi se osiguralo da su informacije u ovom priručniku točne i potpune. Međutim, neće biti odgovornosti za bilo kakve pogreške ili propuste. DGT zadržava pravo izmjene hardvera i softvera bez prethodne obavijesti. Nijedan dio ovog priručnika ne smije se reproducirati, prenositi ili prevoditi na bilo koji jezik u bilo kojem obliku, na bilo koji način, bez prethodnog pismenog dopuštenja tvrtke Digital Game Tech.

