

DIGITALNI ŠAHOVSKI SATOVI

- Digitalni šahovski sat «DGT «2000» i
- Digitalni šahovski sat «Silver»

Digitalni šahovski sat «DGT 2000»



TEMELJNE TIPKE I SIMBOLI

- Tipka «START/STOP». Nalazi se na prednjem dijelu sata u desnom donjem kutu.
- Tipka «+1». Nalazi se na prednjem dijelu sata u lijevom donjem kutu.
- Tipka «OK». Nalazi se na prednjem dijelu sata između tipki «+1» i «START/STOP».
- Tipka «ON/OFF». Nalazi se na stražnjoj strani sata u desnom gornjem kutu.

UKLJUČIVANJE I ISKLJUČIVANJE

DGT 2000 uključuje se sa tipkom «ON/OFF».

MOGUĆNOSTI (OPCIJE) BROJČANOG IZBORA I AKTIVIRANJE BROJČANIH MOGUĆNOSTI

Poslije uključivanja DGT-a na raspolaganju su nam 32 mogućnosti (opcije) brojčanog izbora. Brojevi rastu od 01 do 32 te se ponovo vraćaju na 01. Promjenu brojeva vršimo tipkom «+1», a potvrđujemo tipkom «OK». Ekran tada pokazuje početno vrijeme za slijedeću igru.

POČETAK IGRE

Poslije izbora jedne od 32 mogućnosti DGT 2000 počinje s radom pritiskom na tipku «START/STOP».

POVREMENO ZAUSTAVLJANJE SATA

Za vrijeme igre moguće je zaustaviti sat pritiskom tipke «START/STOP». Sat se ponovo pokreće pritiskom na navedenu tipku drugi put.

KOREKCIJA VREMENA

Ako je za vrijeme igre potrebno napraviti korekciju pokazanog vremena držite pritiskom tipku «START/STOP» 3 sekunde dok pokazana vrijednost počne svijetliti. Svjetleća vrijednost prikazanog (broj sati pripisan lijevom igraču) može biti mijenjan pritiskom tipke «+1». Kada smo zadovoljni prikazanom korekturnom vrijednošću isto potvrdimo tipkom «OK». Na ovaj način moguće je promijeniti slijedeće vrijednosti: sate, desetice minuta, minute, desetice sekundi i sekunde.

RUČNO PODEŠAVANJE

Prvo izaberite neku željenu mogućnost (opciju) tipkom «+1» i potvrdite to tipkom «OK» (npr. brojevanu mogućnost «23» za naše lige). Na ekranu se pokažu serije nula. Lijeva nula je svjetleća. Svijetleći broj mijenjamo tipkom «+1», a potvrđujemo tipkom «OK». Na taj način fiksiramo izabranu vrijednost i slijedeći broj počinje svijetliti. Na ovaj način cijeli ekran može biti promijenjen. U našem slučaju (mogućnost «23») moramo nakon potvrde fiksnog vremena (1,30 sati) odrediti i potvrditi i dodatnih 30 sekundi po potezu. Navedena mogućnost pojavljuje nam se poslije fiksiranja temeljnog vremena i istim postupkom (s tipkama «+1» i «OK») fiksiramo i navedenih dodatnih 30 sekundi. Poslije toga (ako smo to uspješno i po pravilima uradili) na ekranu nam se pojavljuje temeljno vrijeme, uz oznaku trokuta u lijevom gornjem kutu. To znači da je sve kako treba urađeno.

EKRANSKI SIGNALI

«BAT» Pokazuje da baterije treba zamijeniti.

« Δ » - Pokazuje u «Bronstein» i «Fischer» mogućnostima pokazuje da je od početka dodan bonus.

« - » - Ulazna zastavica. Označava koji igrač prvi ulazi u vremensko razdoblje.

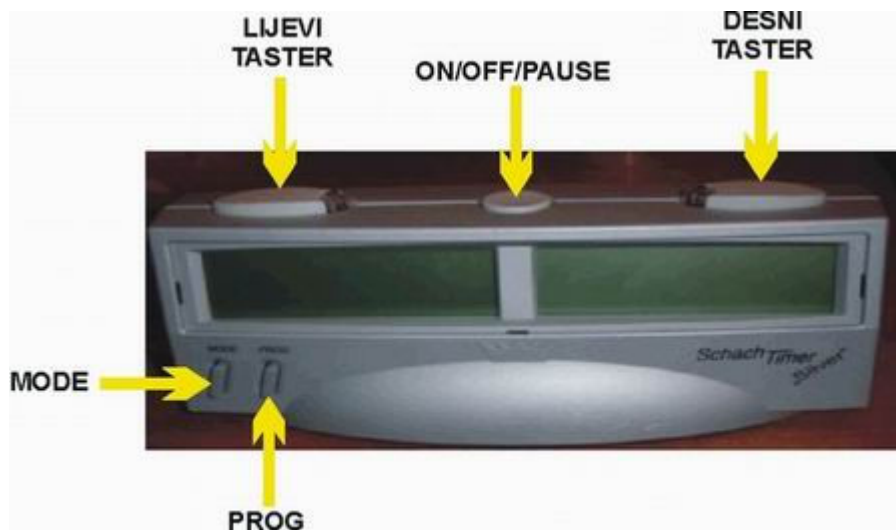
« : » - Pokazuje da pokazano ekransko vrijeme označava sate i minute (npr 1:45).

« . » - Pokazuje da pokazano ekransko vrijeme označava minute i sekunde (npr. 17.22).

Za vrijeme iznad 20 minuta DGT pokazuje sate i minute.

Za vrijeme ispod 20 minuta DGT pokazuje minute i sekunde.

Digitalni šahovski sat «Silver»



TEMELJNE TIPKE I SIMBOLI

Tipka «START/STOP/PAUSE». Nalazi se na gornjoj strani sata, između dva tastera.

Lijevi TASTER. Nalazi se na gornjoj strani sata.

Desni TASTER. Nalazi se na gornjoj strani sata.

Tipka «MODE». Nalazi se na prednjoj strani sata, u lijevom donjem kutu.

Tipka «PROG». Nalazi se na prednjoj strani sata u lijevom donjem kutu, desno od tipke «MODE».

UKLJUČIVANJE I ISKLJUČIVANJE

«Silver» se uključuje i isključuje tipkom «START/STOP/PAUZA».

Pri ponovnom uključivanju na ekranu se pojavljuje ono što je bilo aktivno kada je isti bio ugašen.

MOGUĆNOSTI (OPCIJE) BROJČANOG IZBORA I AKTIVIRANJE BROJČANIH MOGUĆNOSTI

Poslije uključivanja «Silvera» na raspolaganju su nam 12 mogućnosti (opcija) brojčanog izbora. Brojevi rastu od 01 do 12 te se ponovo vraćaju na 01. Promjenu brojeva vršimo tipkom «MODE», a potvrđujemo tipkom «PROG». Ekran tada pokazuje početno vrijeme za slijedeću igru.

Mogućnost broj «12» predstavlja vrijeme kojim igramo II. i III. ligu te ne moramo ništa dodatno podešavati, već samo aktivirati navedenu mogućnost.

POČETAK IGRE

Poslije izbora jedne od 12 mogućnosti «Silver» počinje s radom pritiskom na tipku «START/STOP/PAUSE».

POVREMENO ZAUSTAVLJANJE SATA

Za vrijeme igre moguće je zaustaviti sat pritiskom tipke «START/STOP/PAUSE». Sat se ponovo pokreće pritiskom na lijevi ili desni taster.

RUČNO PODEŠAVANJE

Sat posjeduje mogućnost samostalnog podešavanja vremena za svaku brojčanu mogućnost (opciju). To možete učiniti na slijedeći način: tipkom «MODE» odaberite željenu brojčanu mogućnost te pritisnite tipku «PROG». Tada zatitraju prve brojke na ekranu (lijevog i desnog igrača). Lijevim tasterom podešavajte vrijeme (sate, minute, sekunde), a desnim tasterom birajte vrijednost koju želite podešavati. U ovom slučaju vršimo podešavanje na oba ekrana (lijevog i desnog igrača. Ukoliko želimo podešavati samo lijevi ekran tada trebete pritisnuti tipku «MODE» i ostatak će titrati samo brojke tog ekrana. Kada ih podesimo pritiskom na tipku «MODE» prijedemo na ekran desnog igrača. Poslije završetka podešavanja pritiskom na tipku «PROG» fiksiramo podešavanja koja smo učinili.

Pritiskom na jedan od tastera igra počinje s podešenim vremenom.

EKRANSKI SIGNALI

«LED_BUZ» Do ovog signala dođemo tipkom «MODE», a s njim možemo uključiti ili isključiti lampice i zvono za kraj igre (istek vremena). Znak «+» znači da je navedena mogućnost aktivna, a znak «-» da je isključena. Plus i minus biramo desnim tasterom.

Digitalni šahovski sat „Easy“



Tipka za uključenje/isključenje

Start/stop tipka

Zvučna tipka

PRIPREMA SATA ZA UPORABU

Izvadite Easy sat iz kutije i otvorite poklopac sa kućišta za baterije. Stavite dvije baterije veličine AA od 1,5 V u kućište za baterije. Savjetujemo Vam uporabu alkalnih baterija. Zatvorite poklopac kućišta za baterije, a kada se istroše pojavit će se znak za baterije na ekranu.

IGRANJE SA EASY SATOM

Uključite sat pritiskom na tipku za uključenje/isključenje. Zvuk uključujemo ili isključujemo sa zvučnom tipkom. Kada je zvuk uključen čut ćete signal upozorenja u zadnjih pet sekundi.

Kada pritisnemo start/stop tipku sat počinje sa odbrojanjem igraču čiji je položaj sklopke postavljen "u gornjem položaju". Nakon što igrač odigra potez I stisne sklopku prema dolje odbrojanje na satu počinje protivniku.

Odbrojanje na satu može biti privremeno prekinuto pritiskom na start/stop tipku. Za pokretanje sata još jednom trebamo pritisnuti ovu tipku. Tijekom pauze postavke sata se mogu mijenjati.

PODEŠAVANJE NOVE IGRE

Pritisnemo kratko na tipku za uključenje/isključenje i sat je spreman za novu igru. Postavke sata bit će iste kao u prethodnoj igri.

PODEŠAVANJE I MJERENJE VREMENA

Nakon što je sat uključen primijetit ćete da su postavke ostale iste od posljednje igre. Vrijeme dodijeljeno igračima okruženo je treptajućim okvirom. Pritiskom na start/stop tipku možete početi igru, ali i promijeniti postavke.

Možemo promijeniti vrijeme za oba igrača istovremeno na slijedeći način: pritisnemo tipku + i/ili – dok se na ekranu ne pojavi željeno vrijeme. Kada držite stisnutu tipku +

i/ili -, brzina promjene se mijenja ubrzano. Gornje ograničenje vremena iznosi 9 sati i 59 minuta.

Vrijeme jednog od igrača možemo promijeniti na slijedeći način: Tipkom \leftarrow i/ili \rightarrow odaberite na ekranu treptajuće područje igrača čije vrijeme želite mijenjati. Tipkom + i/ili – postavite željeno vrijeme.

MOD ZA MJERENJE VREMENA

Tipkom \leftarrow i/ili \rightarrow odaberite na ekranu treptajuće za mjerenje vremena. Tipkom + i/ili – postavite željeni mod za mjerenje vremena.

VRIJEME ODGODE (DELAY) ILI VRIJEME DODAVANJA PO POTEZU (BONUS)

Tipkom \leftarrow i/ili \rightarrow odaberite na ekranu treptajuće područje delay ili bonus. Tipkom + i/ili – postavite željeno vrijeme.

NAPOMENA

Kada je vrijeme na satu veće od 20 minuta na ekranu se pokazuju sati i minute, a kada ostane manje od 20 minuta na ekranu se prikazuju minute i sekunde.