

Használati utasítás a DGT Easy Plus játékorához

1. Üzembe helyezés
 2. Hogyan használható
 3. Óra ideiglenes megállítása
 4. Új játék indítása
 5. Hangjelek
 6. Időmérő és időkorlátozó módok beállítása
 7. Időmérő módok
 8. Beállítások módosítása játék közben
 9. Kikapcsolás
- Technikai részletek
Jótállási feltételek


Gratulálunk, hogy a DGT Easy Plus játékorára mellett döntött!

A DGT Easy Plus játékorát a holland Digital Game Technology BV, a Nemzetközi Sakkszövetség FIDE hivatalos versenyórájának tervezője fejlesztette.


Minden információ a DGT különböző játékoráiról megtalálható a honlapunkon: www.digitalgametechnology.com


Sok élvezetes játszmat kívánunk az Easy Plus játékorákkal!

1. Üzembe helyezés

Vegye ki az órát a dobozból és csúsztassa el az elemtartó fedelét. Helyezzen 2 db AA elemet (1,5 V) az elemtartóba. Alkáli elem használatát javasoljuk. Zárja vissza az elemfedőt. Ha az elem kimerült, a kijelzőn ez az ikon látható:  (ld. 1. ábra).

2. Hogyan használható

Kapcsolja be az Easy Plus játékorát az ON/OFF gombbal  Az első alkalommal az alapbeállítás a „Gametimer” módszer jelenik meg, amelyben mindkét játékosnak 5 perc gondolkodási ideje van visszaszámlálással (ld. 6. és 7.) A hang be van kapcsolva (ld. 5.).


Röviden nyomja meg a középső start/stop  gombot. Annak a játékosnak az órája kezd el visszaszámlálni, akinél a váltókar felső pozícióban van. A lépés után a játékos lenyomja a váltókart, ezzel az ellenfél órája kezd el visszaszámlálni.




3. Óra ideiglenes megállítása

Az óra visszaszámlálását ideiglenesen meg lehet szakítani a középső start/stop ►|| gomb megnyomásával. A szünet alatt lehet igazítani a beállításokon (ld. 8.).

4. Új játék indítása

Röviden nyomja meg az ON/OFF gombot  és az Easy Plus játékóra készen is áll a játékra. Az előző játék beállításai maradnak.

5. Hangjelek

A hangjeleket bármikor be és ki lehet kapcsolni játék közben a  hanggomb megnyomásával. Ha a hang be van kapcsolva, a gondolkodási idő letelte előtt 5 másodperccel figyelmeztető síphang hallható.

6. Időmérő és időkorlátozó módok beállítása

Az Easy Plus játékóra aktiválása után a legutóbbi beállítás lesz látható. A gondolkodási idő mindkét játékos részére egy villogó keretben jelenik meg. A start/stop ►|| gomb megnyomásával elindul a játék, de változtatni is lehet a beállításokon előbb.

Itt az alábbiakat lehet tenni:

Mindkét játékos gondolkodási idejét egyidejűleg megváltoztatni

Nyomja a **+** és/vagy **-** gombot addig, amíg a kívánt gondolkodási idő mindkét kijelzőn megjelenik. A **+** és/vagy **-** gomb folyamatos nyomásával az idő felgyorsított sebességgel változik. A maximum időkorlát 9 óra és 59 perc.

Megjegyzés: Ha az időkorlát 20 perc felett van, a kijelző órát és percet mutat. 20 perc alatt a másodperc is látható.

A rendelkezésre álló idő megváltoztatása csak az egyik játékosnál

Mozgassa a **<** és/vagy **>** gombot, amíg csak annál a játékosnál villog a keretben az idő, akinek a gondolkodási idejét módosítani akarjuk. Nyomja meg a **+** és/vagy **-** gombot addig, amíg a kívánt idő meg nem jelenik a kijelzőn.

Az időmérő mód megváltoztatása

Mozgassa a < és/vagy > gombot, amíg a kijelzőn nem villog a keret az időmérőmód körül. Nyomja a + és/vagy - gombot addig, amíg a kívánt időmérőmód meg nem jelenik a kijelzőn.

A késleltető- és bónuszidő megváltoztatása lépésenként (csak az Easy Plus játékkora extránál)

Mozgassa a < és/vagy > gombot a kijelzőn, amíg a keret nem villog az extra idő körül. Nyomja a + és/vagy - gombot addig, amíg a kívánt idő meg nem jelenik a kijelzőn.

7. Időmérő módok

Az Easy Plus játékkora több lehetőséget ad a gondolkodási idő beállítására.

Lépés-mérő

Minden játékosnak meghatározott időkeret áll rendelkezésre minden egyes lépéshez. Ha lépett, a következő lépésnél ismét megkapja a rendelkezésre álló időt. Ha a játékos felhasználta a teljes időt, egy zászlócska jelenik meg a kijelzőn.

Játszma-mérő

Minden játékosnak egy bizonyos időintervallum áll rendelkezésére a teljes játszmaára. A játékos dönti el, hogyan osztja be a rendelkezésre álló időt. Ha a játékos felhasználta a teljes időt, egy zászlócska jelenik meg a kijelzőn. Ennek a játékosnak az ideje tovább megy előre számláló (count-up) módban. A + jel jelenik meg a kijelzőn.

Előre számláló (count-up) opcióval

Ha mindkét játékos gondolkodási idejét 0:00-ra állítjuk, akkor mindkét idő egyszerre indul előre számláló (count-up) módban. Amint az óra elindult, a felhasznált idő mindkét játékosnál rögzítésre kerül. A + jel jelenik meg a kijelzőn. Nem jelenik meg zászlócska a kijelzőn.

Játszma-mérő + delay

Ugyanolyan, mint a játszma-mérő mód. De minden egyes alkalommal, amikor lenyomják a játékosok az órát, a soron következő játékos idejének a visszaszámolása akkor aktiválódik, miután a delay-időt felhasználta.

Megjegyzés: Amikor a játékos felhasználta az idejét, megjelenik a zászlócska. Az óra nem vált át előre számláló (count-up) módba.

Játszma-mérő + bónusz

Ugyanolyan, mint a játszma-mérő mód. De minden egyes alkalommal, amikor lenyomják a játékosok az órát, a játékos fennmaradó játékidejéhez hozzáadódik a bónusz-idő.



Megjegyzés: Amikor a játékos felhasználta az idejét, megjelenik a zászlócska. Az óra nem vált át előre számláló (count-up) módba.

8. Beállítások megváltoztatása a játék közben

Lehetőség van az Easy Plus játékorra beállításainak módosítására a játszma közben. Szakítsa meg az időmérést a középső start/stop gomb ►|| megnyomásával. Mozgassa a ◀ és/vagy ▶ gombot a kijelzőn, amíg a megváltoztatni kívánt beállítás körüli keret el nem kezd villogni. Nyomja a + és/vagy - gombot addig, amíg a kívánt idő vagy a kívánt időkorlát meg nem jelenik a kijelzőn.

Megjegyzés: Ha azt a gondolkodási időt változtatja meg, ahol az órák és percek jelennek meg a kijelzőn, ennek a gondolkodási időnek a másodperc számlálója automatikusan 0-ra áll, anélkül, hogy ezt a játékosok észrevennék. A játékosok vegyék fel újra a játék menetét a középső start/stop ►|| gomb megnyomásával.

9. Kikapcsolás

Az Easy Plus játékorát az ON/OFF ⏻ gomb megnyomásával (egy másodpercig) lehet kikapcsolni. A beállítások megmaradnak az óra memóriájában.

Technikai részletek

Elemek:	2db ceruzaelem (AA, 1.5 V). Alkáli elem javasolt
Élettartam:	két alkáli elemmel gyakori használat esetén is az óra élettartama min. 2 év
Pontosság:	jobb, mint óránként egy másodperc
Tisztítás:	puha, enyhén nedves kendővel
Külső borítás:	ABS műanyag

⚡ Ez a DGT termék megfelel az elektromágneses kompatibilitásra 2004/108/EG vonatkozó szabványnak.

Jótállási feltételek:

A DGT garantálja, hogy az óra megfelel a legmagasabb minőségi szabványoknak. Amennyiben az Ön DGT Easy Plus játékorája – az alkatrészek, anyagok megválasztása, a gyártásra, a szállításra történő gondos odafigyelésünk ellenére – meghibásodik, úgy a vásárlást követő egy éven belül keresse fel az üzletet, ahol a készüléket vette. Annak érdekében, hogy jogosult legyen termékcserére, mutassa be a jótállási jegyet (22. old.) a vásárlást igazoló bizonylattal együtt. A garancia csak akkor érvényes, ha a terméket rendeltetésszerűen használták. Jótállási kötelezettségünk nem terjed ki arra az esetre, ha a készüléket egyénileg próbálták megjavítani az egyértelmű írásbeli engedélyünk nélkül.

A használati utasítás magyar fordítása az alábbi dokumentum alapján készült:

<http://www.digitalgametechnology.com/index.php/support1/manuals/clocks/dgt-easy-models/5-dgt-easy-plus-manual-6-languages/file>

