

## Használati utasítás a DGT960 digitális sakkórához

Köszönjük, hogy ezt a különleges, digitális sakkórát választotta, amely a Fischer random sakk (Sakk960) összes 960 kezdőállását generálni tudja. A a Fischer random sakkot vagy Sakk960-at Bobby Fischer sakk-zseni találta és fejlesztette ki. Találmányát 1996. június 19-én mutatta be Argentínában. Azzal, hogy minden játszma más kezdőpozícióval indul, a megnyitások elmélete veszít a jelentőségéből. A játékosoknak gondolkozniuk kell, és nem nyitásról szóló könyveket bemagolni.

1. Üzembe helyezés
2. Be- és kikapcsolás
3. Időmérés
4. Ideiglenes szüneteltetés
5. Új játék indítása
6. Hangjelek
7. Időmérő és időkorlátozó módok beállítása
8. Időmérő módok
9. Beállítások módosítása játék közben
10. Sakk960 pozíció funkciók
11. A kijelző kontrasztjának megváltoztatása
12. Technikai részletek
13. Jótállási feltételek


Gratulálunk, hogy a DGT960 játékorára mellett döntött!

A DGT960 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.dgtprojects.com](http://www.dgtprojects.com)

Sok élvezetes játszmát kívánunk a DGT960 játékorákkal!

### 1. Üzembe helyezés

Húzza ki a PULL feliratú csíkot a játékorára elemtartójának aljából. Nyissa fel a készüléket a bekapcsoláshoz. A DGT960 CR2032-3V gombelemmel működik. Ha az elem kimerülően van, a kijelzőn ez az ikon látható: . Cserélje ki az elemet egy ugyanolyan típusúra. Csúszassa el az elemtartó fedelét a nyíl irányába, majd tegye bele az elemet úgy, hogy a + jel legyen látható.

### 2. Be- és kikapcsolás

Az óra felnyitásával a DGT960 automatikusan bekapcsol, és automatikusan kikapcsol, ha bezárjuk. Az óra az ON/OFF gomb  rövid megnyomásával is ki- és bekapcsolható.

### 3. Időmérés

Első használatkor az óra „Game Timer” módra van beállítva, mindkét játékosnak 5-5 perc gondolkodási idő áll rendelkezésére. (lásd 7. és 8.). A hang be van kapcsolva (lásd 6.). A háromszög jelek villogása jelzi, hogy az órát be lehet állítani. A játék megkezdéséhez nyomja meg a középső start/stop ►|| gombot. A háromszög jelek már nem villognak, ez jelzi, hogy az egyik játékos időmérőjét el lehet indítani. Ehhez nyomja meg a piros játékosgombok egyikét, és az ellenfél játékeje elkezd fogyni. Miután lépett, a játékos megnyomja a piros gombját, és a másik játékos ideje kezd el fogyni, vagy fogy tovább.

### 4. Óra ideiglenes megállítása

Az óra visszaszámlálását ideiglenesen meg lehet szakítani a középső start/stop ►|| gomb megnyomásával. A szünet alatt lehet igazítani a beállításokon (ld. 9.). Az óra újra indításához nyomja meg újra a gombot.

### 5. Új játék indítása

Röviden nyomja meg az ON/OFF gombot ⏻ és a DGT960 játékkóra készen is áll a játékokra. Az előző játék beállításai maradnak.

### 6. 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.

### 7. Időmérő és időkorlátozó módok beállítása

A DGT960 játékkóra aktiválása után a legutóbbi beállítás lesz látható. A gondolkodási idő mindkét játékos részére két villogó háromszög keretében jelenik meg. A start/stop ►|| gomb megnyomásával elindul a játék, de változtatni is lehet a beállításokon előbb.

#### ***Mindkét játékos gondolkodási idejének egyidejű módosítása***

Nyomja a + vagy - gombot addig, amíg a kívánt gondolkodási idő mindkét kijelzőn megjelenik.

A + 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 módosítása csak az egyik játékosnál***

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

### **A késleltető- és bónuszidő megváltoztatása lépésenként**

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

## **8. Időmérő módok**

A DGT960 játékosra 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 + késleltetés (delay)**

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

## 9. Beállítások megváltoztatása a játék közben

Lehetőség van a DGT960 játékkora 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 + vagy - gombot addig, amíg a kívánt idő vagy a kívánt időkorlát meg nem jelenik a kijelzőn.

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

## 10. Sakk960 pozíció funkciók

A **960** gomb megnyomásával bármikor elrejtheti vagy mutathatja a kijelző Sakk960-os részét. Ha a gombot kikapcsolt óránál nyomja meg, a dobókocka-szimbólum villogni kezd. Ekkor lehet:

- hagyni, hogy az időmérő találomra kiválasszon egy startpozíciót, amikor a + vagy - gombot megnyomjuk. Az állás száma és maga az állás is megjelenik a kijelzőn.
- a < és/vagy > gomb megnyomásával a pozíció számát villogtatni. A + vagy - gombbal lehet az állás számát a kívánt álláspozícióra megváltoztatni. A figurák ehhez tartozó állása azonnal megjelenik.
- a < és/vagy > gombbal valamelyik figurát kiválasztani. A + vagy - gombbal ezt a figurát ki lehet cserélni. A kicserélt figurától jobbra eső összes figura törlődni fog. Menjen tovább a következő figurára a > gombbal, amit a + vagy - gombbal tud kiválasztani. Ha mind a nyolc figura meg van adva, a hozzá tartozó Sakk960 szám megjelenik a kijelzőn.

Ha újra megnyomja a **960** gombot, a kijelző Sakk960-os része eltűnik, és tovább lehet lépni az időmérő funkciókhoz. Viszont ha a start/stop ►|| gombot nyomja meg, a Sakk960 funkciók láthatóak maradnak, és így tud továbblépni az időmérő funkciókhoz.

## 11. A kijelző kontrasztjának megváltoztatása

Ha az óra nem megy, be tudja állítani a kijelző kontrasztját. Ehhez nyomja meg a hanggombot 🎵 és tartsa lenyomva. Ha a kontrasztot növelni akarja (pl. sötétebbre állítani), nyomja meg hozzá egyszer vagy többször a + kapcsolót. Ha a kontrasztot csökkenteni szeretné (világosabbra), nyomja meg hozzá egyszer vagy többször a - kapcsolót. A beállítás megmarad a következő elemcseréig, akkor is, ha kikapcsoljuk az órát.

## 12. Technikai részletek

|                |  |
|----------------|--|
| Elemek:        | gombelem CR2032 (3 Volt)   |
| Élettartam:    | a hangszignál átlagos használata esetén kb. 4 év, kikapcsolt hangszignállal kb. 6 év |
| Pontosság:     | jobb, mint óránként egy másodperc  |
| Tisztítás:     | puha, enyhén nedves kendővel, ne használjon erős tisztítószeret                      |
| Külső borítás: | ABS műanyag  |

CE Ez a DGT termék megfelel az elektromágneses kompatibilitásra 2004/108/EG vonatkozó szabványoknak.

## 13. Jótállási feltételek:

A DGT garantálja, hogy az óra megfelel a legmagasabb minőségi szabványoknak. Amennyiben az Ön DGT960 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 (41. 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.

