







DGT 2010

The official FIDE chess clock





-  User manual
-  Gebrauchsanweisung
-  Manuel d'utilisation
-  Руководство пользователя
-  Manual de usuario
-  Gebruikshandleiding



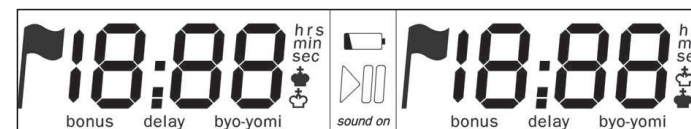
GENS UNA SUMUS



Control buttons

-  Increasing the flashing number
Enable/disable sound
-  Decreasing the flashing number
Show move number
-  Start/Stop
Start the clock
Stop or restart the clock
Push 3 seconds for time adjustment
-  OK:
Activates the chosen option number
Activates the desired flashing number
Checks active option number when pressed during a game; correct display contrast
- ON/OFF** Switches the clock on and off

DGT2010 Display



© Copyright 1994-2007 DGT BV

DGT BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

ESPAÑOL

Descripción general	49
Métodos de programación	49
Introducción	49
1. Tiempo Rápidas y Blitz (Opciones 1, 2 y 3)	49
2. 1 Periodo + Guillotina (Opciones 4 y 5)	49
3. 2 x Periodos + Guillotina (Opciones 6 y 7)	50
4. 1 Periodo + Tiempo repetido (Opciones 8 y 9)	50
5. Opciones de Incremento ("Fischer") (Opciones 10-21)	50
5a. 1 Periodo + Incremento ("Fischer") (Opciones 10-12)	50
5b. 2 x Periodo + Incremento ("Fischer") (Opciones 13-14)	50
5c. Periodo único con Incremento ("Fischer") (Opciones 15-18)	50
5d. Torneo con Incremento (Opciones 19-21)	50
6. Demora ("Bronstein") (Opciones 20 a 25)	51
7. 1 Periodo + byo-yomi profesional (Opciones 26, 27 y 28)	51
8. 1 Periodo + byo-yomi canadiense ("Overtime") (opciones 29, 30)	52
9. Reloj de arena (Opciones 31 y 32)	52
10. Gong (Opciones 33 y 34)	52
Operation	52
1. Pilas	52
2. Puesta en marcha del reloj	52
3. Elección de la opción numérica	52
4. Activar la opción numérica	52
5. Comenzar una partida	52
6. Interrumpir temporalmente el reloj	53
7. Sonidos	53
8. Ajuste de tiempo y contador de jugadas	53
9. Configuración manual	53
10. Saltar configuración manual o corrección de tiempo	55
11. Símbolos en la pantalla	56
12. Tiempos en la pantalla	56
13. Verificar la opción numérica durante una partida	56
14. El contador de jugadas	56
15. Verificar el número de jugada	56
16. Configuración rápida con auto repetir	57
17. Recargar tiempo Byo-yomi canadiense	57
18. Mostrar ajuste de contraste	57
19. Más detalles de corrección de tiempos	57
20. Detalles de configuración manual	57
21. Cuidado y limpieza	57
22. Información técnica	57
Lista de opciones	69

Descripción general

Este Reloj Digital DGT2010 se ha diseñado para varios juegos de mesa de dos personas, especialmente Ajedrez, Go y Damas.

Las características principales son:

- 13 algoritmos diferentes cubriendo todos los controles de tiempo más populares
- Programación manual de todos estos métodos
- 21 opciones preprogramadas para uso fácil y rápido
- Contador de jugadas para todas las opciones
- Opción de corregir el contador de tiempo y jugadas durante una partida
- Aviso sonoro opcional para el apuro de tiempo
- Opción de corrección de contraste LCD
- Indicación de batería baja

Métodos de programación

Introducción

El tiempo forma parte de todos los deportes, aún más en deportes como el ajedrez, el go, las damas, el shogi y el scrabble®.

La diferencia entre los jugadores está determinada no sólo por el nivel de juego potencial del jugador individual sino también por el tiempo que el jugador necesita usar para llegar a este nivel. Cuanto más se considera un deporte una medida de capacidad, más importante es limitar el tiempo que necesita un jugador para hacer una jugada. Esto debe hacerse de una manera que se ajusta al máximo al carácter del juego y el tipo de deporte que se está practicando. El DGT 2010 ofrece 13 métodos diferentes para controlar el tiempo de una partida entre dos jugadores. Mientras que varios de los métodos son conocidos, otros pueden resultar menos familiares. Varios de estos métodos llevan en uso mucho tiempo, mientras que los otros son el resultado de las posibilidades ofrecidas por la tecnología moderna. Cada método tiene su propio encanto e influye en la manera de disfrutar del deporte. La tradicional partida de "rápidas" de 5 minutos por persona es diferente del control de tiempo de 3 minutos con "Demora" (Delay) o "Incremento" en que en cada jugada se añade 3 segundos más de tiempo, aunque al final la cantidad de tiempo total no es muy distinto. Recomendamos que experimenten con los diferentes métodos que ofrece el DGT 2010, ya que sin duda enriquecerá su deporte favorito.

1. Rápidas y Blitz (Opciones 1, 2 y 3)

La manera más fácil de asignar tiempo. Ambos jugadores tienen solamente un periodo de tiempo para hacer todas las jugadas.

2. 1 Periodo + Guillotina (Opciones 4 y 5)

El primer periodo se utiliza para efectuar un número de jugadas predefinidas de antemano. El segundo periodo, denominada Guillotina, se emplea para finalizar la partida. 1 Periodo + Guillotina es similar a "Rápidas y Blitz" pero con un comienzo más lento. Observen que el tiempo de Guillotina se añade cuando un jugador ha gastado todo el tiempo del primer periodo.

3. 2 x Periodo + Guillotina (Opciones 6 y 7)

Para un comienzo de partida aún más tranquilo se pueden jugar dos periodos antes de la Guillotina. Observen que el tiempo del segundo periodo y la guillotina se añade cuando un jugador se queda con tiempo cero.

4. Segundo Periodo repetitivo (Opciones 8 y 9)

También tiene sus ventajas un final tranquilo de una partida. El sencillo reloj tradicional ofrece a los jugadores periodos repetitivos de una hora para completar una cantidad determinada de jugadas.

5. Opciones con Incremento ("Bonus Fischer") (Opciones 10-21)

El método con incremento (o "Fischer") es un método de tiempo en que se añade una cantidad de tiempo por cada jugada. Este método siempre permite a los jugadores continuar una partida, incluso en el caso de que se haya gastado mucho tiempo en las primeras jugadas. Es posible conseguir más tiempo que el inicial al completar una jugada en un tiempo inferior al incremento establecido por cada movimiento. El tiempo total se incrementa con el tiempo de incremento que no se ha utilizado. Observen que el tiempo de incremento ya se ha asignado para la primera jugada. En todas las opciones de incremento: si un jugador ha utilizado el tiempo de reflexión del último periodo, y ya no se añade más tiempo, el reloj se detiene, y también se bloquea el reloj del oponente, y no puede seguir con la cuenta. ¡Fin de la partida!

5a. 1 Periodo + Incremento ("Fischer") (Opciones 10-12)

Cuando el primer jugador llega a tiempo cero en el primer periodo de tiempo, ambos jugadores entran en el periodo de incremento, y reciben el tiempo del segundo periodo. El tiempo de incremento se añade al finalizar cada jugada.

5b. 2 Periodos + Incremento ("Fischer") (Opciones 13-14)

Cuando el primer jugador llega a tiempo cero en el segundo periodo de tiempo, ambos jugadores entran en el periodo de incremento, y reciben el tiempo del segundo periodo. El tiempo de incremento se añade al finalizar cada jugada.

5c. Incremento ("Fischer") periodo único (Opciones 15-18)

Método Fischer de periodo único. El reloj comienza con el tiempo de incremento para la primera jugada ya añadida.

5d. Incremento de Torneo (Opciones 19-21)

El método Incremento Torneo es el más complejo en la forma en que se regula el tiempo de reflexión. Tiene hasta 4 periodos de tiempo principal, y el tiempo de incremento se añade en cada jugada durante todos ellos. Se añade el tiempo principal del siguiente periodo en el momento en que o bien un jugador sobrepasa el tiempo cero o bien cuando un jugador sobrepasa un número programado de jugadas. En las opciones preprogramadas 19 y 20, ambos con dos periodos, el segundo periodo comienza cuando un jugador ha utilizado todo su tiempo del primer periodo y sobrepasa el cero. Ambos jugadores reciben el tiempo básico del segundo periodo que se añade en ese momento.

La opción 21 (Incremento torneo 4 periodos) permite la programación de 4 periodos, con un tiempo básico diferente, todos ellos con el mismo tiempo de incremento por jugada. Para los periodos 1 a 3, se puede programar un número de jugadas. Si el número de jugadas no coincide con el cero, el siguiente periodo de tiempo se añade cuando un jugador finaliza el número de jugadas programadas para ese periodo. Si se programa el número de jugadas como valor 0 (cero), el paso al siguiente periodo tiene lugar cuando un jugador sobrepasa tiempo cero.

Si un jugador no finaliza el número de jugadas programadas (no-cero) para un periodo, en el momento de sobrepasar el tiempo cero, se muestra la bandera intermitente y el DGT 2010 deja de contar tiempo para los dos jugadores, indicando que la partida ha terminado. ¡Ese jugador ha perdido la partida!

Para el correcto funcionamiento de la opción del Incremento Torneo basado en el contador de jugadas, los jugadores deben apretar el reloj correctamente tras cada jugada finalizada, con el fin de que el reloj lleve la cuenta del número de jugadas efectuadas.

Es conveniente asegurar siempre que la palanca está en la posición correcta y que los iconos de color de los jugadores están correctos antes de comenzar la partida.

6. Demora "Delay" ("Bronstein") (Opciones 22 a 25)

La propuesta más antigua del mundo del ajedrez para solucionar el problema del tiempo limitado salió del GM David Bronstein. Su método se aplica desde la primera jugada. El tiempo de reflexión principal se reduce mediante la demora ("Delay"). Antes de que disminuya el tiempo de reflexión principal el jugador tiene una cantidad de tiempo fija para completar una jugada. No es posible incrementar el tiempo de reflexión jugando más rápidamente, como en los métodos de incremento. El tiempo de demora se añade inicialmente al tiempo básico. El reloj siempre muestra el tiempo total disponible, es decir el tiempo principal sumado al tiempo de demora por jugada (o, mientras el reloj esté en funcionamiento, lo que queda del tiempo principal sumado al restante del tiempo de demora, si es que queda algo)

7. 1 Periodo + byo-yomi profesional (Opciones 26, 27 y 28)

Debido a la propia naturaleza del juego de Go es muy natural conceder a los jugadores tiempo adicional para completar una partida. Con este fin, se ha utilizado tradicionalmente el método byo-yomi. Byo-yomi le da al jugador que ha utilizado todo su tiempo de reflexión una cantidad de tiempo fija para cada jugada subsiguiente. En partidas normales de Go se concede un tiempo de reflexión principal de 1 1/2 a 2 horas, combinado normalmente con un byo-yomi de 20 a 30 segundos. Al terminar el tiempo de reflexión principal, el reloj se coloca en modo de tiempo byo-yomi. Cada vez que el jugador completa una jugada el reloj vuelve a su posición de origen. Si el jugador no ha completado la jugada antes de que el reloj llegue a 0 aparece una bandera en la pantalla.

Para encuentros de primer nivel el tiempo principal de reflexión puede ser de 9 horas seguido de 5 periodos de byo-yomi de 1 minuto. Al final del periodo de 9 horas el reloj se coloca en 5 minutos. Si el jugador completa su jugada antes de que se llegue a 4 minutos, el reloj vuelve a los 5 minutos. Si por el contrario completa la jugada después de haber excedido el periodo de 4 minutos, entonces el reloj se coloca en 4 minutos. De esta forma, el reloj después de completar una jugada retrocede cada vez al periodo completo de byo-yomi anterior. Observen que el icono "byo-yomi" se muestra en la pantalla en tanto el jugador entra en la fase de byo-yomi. Aún no se muestra la señal de bandera, ya que esto ocurre cuando el jugador llega a cero durante el byo-yomi. La partida puede continuar, y la bandera desaparece cuando comienza el siguiente turno del jugador.

8. 1 Periodo + byo-yomi canadiense (“Overtime”) (Opciones 29, 30)

El byo-yomi canadiense ofrece una versión simplificada del byo-yomi profesional. Destina tiempo adicional para completar un número mayor de jugadas (5 a 25) en lugar de tiempo adicional por jugada. Después de completar el primer periodo, se muestra el tiempo byo-yomi, y el icono byo-yomi aparece en la pantalla. Cuando se hayan completado el número de jugadas acordadas, se puede recargar el reloj de los jugador con el tiempo byo-yomi pulsando el botón “-” durante 1 segundo.

9. Reloj de arena (Opciones 31 y 32)

El tiempo de reflexión de un jugador disminuye mientras que a la vez se incrementa el tiempo del oponente. Esta forma de juego es una alternativa emocionante a la tradicional partida rápida. El reloj se detiene cuando un jugador llega a cero, perdiendo por tanto la partida.

10. Gong (Opciones 33 y 34)

Antes de la introducción de los relojes de ajedrez, los torneos se controlaban frecuentemente con un gong. El gong se utilizaba para marcar un tiempo fijo para cada jugada. La opción 33 ofrece un tiempo fijo de 10 segundos por turnos primero para el jugador de la izquierda seguido de la misma cantidad de tiempo para el jugador de la derecha, y así sucesivamente.

Parte técnica

1. Pilas

El DGT 2010 requiere 2 pilas del tipo AA (penlight). Recomendamos el uso de pilas alcalinas desechables de bajo consumo. Con ellas, el DGT 2010 puede funcionar en teoría durante 10 años. Si no planeas utilizar tu reloj durante mucho tiempo, recomendamos quitar las pilas para evitar daños por filtración. Si aparece el símbolo de pilas bajas en la pantalla ***, las pilas debe ser cambiadas. Cuando este mensaje aparece por primera vez las pilas aún contienen suficiente energía para permitir la finalización de la partida en curso. En caso de mal funcionamiento, en primer lugar retire y vuelva a reinsertar las pilas.

2. Puesta en marcha del reloj

El reloj se enciende y se apaga con el botón On/Off en la cara inferior.

3. Elección de la opción numérica

Al poner en marcha el reloj, la pantalla muestra el número de opción con el que ha jugado la última vez. Pulse el botón [+0] o [-0] para navegar por las 34 opciones. Tras el número 34, la pantalla regresa al 01. Puede consultar la lista de números de opción en la parte inferior del reloj para encontrar la opción preferida (por ejemplo, la opción 02 corresponde a un periodo de rápidas: 25 minutos).

4. Activar la opción numérica

Cuando aparece en pantalla la opción numérica deseada, puede activarla mediante la pulsación del botón OK. La pantalla muestra entonces el tiempo inicial por defecto para esta opción. Ya puede empezar la partida. Si ha seleccionado una opción de ajuste manual, consulte el apartado 9, Ajuste Manual.

5. Comenzar una partida

52 Cuando haya seleccionado una opción con ajuste preprogramada, asegure que la palanca está levantada del lado del jugador de las piezas

blancas. El color del jugador viene indicado con el símbolo de REY. Ahora puede iniciar el tiempo pulsando el botón Start/Stop. El ajuste correcto de los colores de los jugadores es importante para llevar un control correcto del número de jugadas efectuadas, especialmente para las opciones de Incremento de Torneos.

6. Interrumpir temporalmente el reloj

Durante el transcurso de una partida, puede parar temporalmente el reloj pulsando el botón Start/stop. El tiempo empezará de nuevo pulsando otra vez el mismo botón.

7. Sonidos

El DGT 2010 puede emitir sonidos audibles cuando un control de tiempo está cerca. Puede emitir pitidos 10 segundos antes de cada control de tiempo y también cuando quedan 5 segundos. Asimismo, emite un último pitido sonoro en el último segundo antes del control de tiempo.

Para escuchar el sonido debe estar visible en la pantalla el icono de “sonido activado”. La función de sonido puede activarse pulsando el botón [🔊] con el reloj detenido. Las opciones 01 a 25 tienen el sonido apagado por defecto, mientras que las opciones 26 a 34 tienen el sonido encendido por defecto.

8. Ajustes de tiempo y contador de jugadas

Durante una partida puede cambiar el tiempo mostrado en la pantalla. Para ello mantenga pulsado el botón start/stop durante dos segundos, hasta que comienza a parpadear en la pantalla la cifra situada más a la izquierda. Ahora puede corregir los tiempos de ambos jugadores, cifra a cifra. Para cambiar la cifra intermitente, pulse el botón [+0] o [-0]. Pulse el botón OK para pasar a la siguiente cifra. Después de ajustar el tiempo, también se puede incrementar o disminuir el contador de jugadas pulsando el botón [+0] o [-0]. Pulse OK cuando el valor es el correcto. Ahora pulse Start/stop para que el reloj continúe. Resume la cuenta atrás basada en los tiempos corregidos. Para más aspectos específicos de algunas de las opciones, ver el apartado 19.

9. Configuración manual

Cada método de tiempo tiene una opción numérica que permite el ajuste manual de todos los parámetros. Después de seleccionar una opción numérica de configuración manual (por ejemplo opción 05 para 1 Periodo + Guillotina) se deben configurar los parámetros para este método, cifra a cifra. En primer lugar se deben configurar los tiempos principales para ambos jugadores. Luego, y en función de la opción seleccionada, seguirá un número adicional de parámetros. Ver más abajo la tabla de ajuste de parámetros manuales para todas las opciones de ajuste manual.

Puede cambiar el dígito intermitente con el botón [+0] o [-0]. Pulse OK cuando tenga el dígito deseado, y seguidamente comenzará a parpadear el siguiente dígito. Si no quieres modificar un dígito, simplemente pulse OK.

Cuando hayas terminado de introducir todos los parámetros, la pantalla mostrará el símbolo “Pausa” > || y los tiempos de reloj de ambos jugadores. Ahora puede iniciar el reloj: consultar el apartado 5 para más instrucciones.

Parámetros que deben ser programados para las opciones de ajuste manual:

Opción	Nombre	Pantalla	Configuración
3	Periodo Rápidas /Blitz		Tiempo de ambos jugadores
5	1 Periodo + Guillotina	2	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo Guillotina de ambos jugadores
7	2 x Periodo + Guillotina	2 3	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores** Tiempo Guillotina de ambos jugadores
9	1 Periodo + Repetición	2	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Repetir tiempo del periodo para ambos jugadores
12	1 Periodo + Incremento ("Fischer")	2 2	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores Tiempo de incremento del segundo periodo para ambos jugadores
14	2 x Periodo + Incremento ("Fischer")	2 3 3	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores * Tiempo del tercer periodo de ambos jugadores Tiempo de incremento del tercer periodo para ambos jugadores
18	Incremento ("Fischer")		Tiempo de ambos jugadores Tiempo de incremento por jugada para el jugador de la izquierda Tiempo de incremento por jugada para el jugador de la derecha
21	Incremento Torneo ("Fischer") (máx. 4 periodos)	2 2 3 3 4	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo de incremento por jugada para ambos jugadores, para todos los periodos Número de jugadas del primer periodo* Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores * Número de jugadas del segundo periodo * Tiempo del tercer periodo de ambos jugadores * Número de jugadas del tercer periodo * Tiempo del cuarto periodo de ambos jugadores *
25	Demora ("Bronstein")		Tiempo de ambos jugadores Tiempo libre para el jugador de la izquierda Tiempo libre para el jugador de la derecha
28	1 Periodo + byo-yomi profesional		Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo Byo-yomi para ambos jugadores Número de periodos byo-yomi
30	1 Periodo + byo-yomi		Periodo + byo-yomi canadiense Tiempo del primer periodo de ambos jugadores Tiempo del byo-yomi canadiense
32	Reloj de arena		Tiempo de ambos jugadores
34	Gong		Tiempo del periodo de Gong

opciones.

Formato de los parámetros:

Tiempo para ambos jugadores, tiempo de Guillotina, tiempo del periodo, tiempo del periodo repetitivo, tiempo del Byo-yomi canadiense, tiempo del periodo de Gong:

H:MM seguido de .SS: Unidades de hora, minutos y luego segundos
(hasta 9 horas, 59 minutos, 59 segundos)

Tiempo de incremento:

M.SS minutos y segundos
(hasta 9 minutos, 59 segundos)

Número de jugadas para un periodo:

NN 2 dígitos numéricos hasta 99 jugadas

Tiempo libre para un jugador:

M.SS Minutos y segundos
(hasta 9 minutos, 59 segundos)

Número de periodos Byo-yomi:

N Único dígito numérico de 1 a 9







Si quiere utilizar tiempos programados anteriormente sin cambiarlos, mantenga pulsado el botón de OK hasta que la pantalla deje de parpadear.

10. Saltar configuración manual o corrección de tiempo

Cuando se elige configuración manual o corrección de tiempo, es posible saltar la entrada de valores número a número pulsando el botón Start/ Stop cuando el primer dígito parpadea. Los parámetros se mantienen sin cambios y el reloj mostrará >|| y está listo para comenzar.

11. Símbolos de la pantalla

Además de los dígitos, los siguientes símbolos pueden encontrarse en la pantalla del reloj:

СИМВОЛЫ	
	Indica que hay que cambiar las pilas.
bonus	bonus Indica que un periodo de incremento está activo
delay	Indica que un periodo de demora está activo
byo-yomi	indica que un periodo de byo-yomi está activo, pudiendo ser un byo-yomi profesional o un byo-yomi canadiense.
	La bandera provisional; indica que este jugador en primer lugar ha pasado al siguiente periodo de tiempo. Desaparece tras 5 minutos.
 (Intermitente)	La bandera final; indica un jugador que ha perdido por tiempo.
hrs min	Indica que los tiempos mostrados son en horas y minutos. Dos puntos separan los dígitos de la hora y los minutos (por ejemplo 1:45 o 0:25).
min sec	Indica que los tiempos mostrados son en minutos y segundos. Un punto separa los dígitos de los minutos y los segundos (por ejemplo 17.55 o 4.06).
sound on	Indica que la función de sonido está activada y el reloj emitirá pitidos cuando se acerca a tiempo cero.
	Indica que el reloj está parado, o bien listo para el primer comienzo, o pausado mediante la pulsación del botón Start/Stop, o parado debido a que un jugador ha llegado a un límite de tiempo.
	Indica que el reloj está en funcionamiento.
	Indica el color del jugador.



12. Tiempos en la pantalla

Para tiempos de más de 20 minutos, el DGT 2010 muestra horas y minutos. Los iconos hrs+min están visibles. Para tiempos menores de 20 minutos, el reloj muestra minutos y segundos y los iconos min+sec están visibles. El tiempo máximo visible es 9:59.59. Si un tiempo pasa de esta cantidad, se recorta sin aviso a 9:59.59.


13. Verificar la opción numérica durante una partida

Durante una partida, puedes verificar la opción numérica seleccionada sin interrumpir la cuenta atrás, pulsando el botón OK.



14. El contador de jugadas

El reloj lleva la cuenta del número de jugadas completadas. Al comenzar una nueva partida, el contador de jugadas tiene valor 0. El contador de jugadas se incrementa cuando el jugador de negras (ver los iconos /) en la pantalla) finaliza su turno.

15. Verificar el número de jugada

Mientras el reloj está en marcha o pausado, puedes ver el número de jugada pulsando el botón . El reloj en marcha no se interrumpe por esta acción.



16. Configuración rápida con auto repetir

Para configuración rápida, mantenga apretadas los botones ,  o OK. Al cabo de un segundo, repetirán.

17. Recargar tiempo Byo-yomi canadiense

Durante Byo-yomi en opciones 29 y 30, el tiempo byo-yomi para el jugador que tiene el turno puede ser recargado pulsando el botón “-” durante 1 segundo.

18. Mostrar ajuste de contraste

En caso de necesidad, el contraste de la pantalla puede ser ajustado en 16 pasos. El reloj debe estar en modo pausa (mostrando > ||). Ahora pulse y aguante el botón OK. Se mostrará la opción numérica. Mantenga el botón OK apretada, y pulse el botón  repetitivamente para oscurecer la pantalla o pulse el botón  repetitivamente para aclarar. Soltar el botón OK al finalizar. El ajuste de contraste se mantiene hasta que se cambian las pilas.

19. Más detalles de corrección de tiempos

Si haces una corrección de tiempo durante una opción con más periodos de tiempo, salvo en opción 21, el reloj asumirá que el mismo periodo está activo como cuando la corrección de tiempo comenzó. Así que, por ejemplo, durante opción 10, en periodo 2 (incremento), el tiempo se corrige a 1 hora, el método de incremento se mantiene activo. Opción 21: Torneo con incremento sin embargo, ofrece la posibilidad de asignar un número de jugadas para cada periodo. Si los números de jugada para cada periodo están programados a un número que no es cero, entonces durante la corrección del tiempo el número de la jugada puede ser modificado y el periodo correcto se calcula desde a partir de entonces.

20. Detalles de configuración manual

Se mantienen los parámetros. Si después de una opción de configuración manual la partida se termina y la misma opción de configuración manual se selecciona de nuevo, sin que se haya jugado con una opción diferente entre medio, se conservan los parámetros de la primera configuración. Ver párrafo 10 para una forma rápida de comenzar una partida nueva. No hay cambio de periodo. Si en una configuración de periodos múltiples un periodo intermedio es programado con un periodo de tiempo cero, este periodo se salta durante la partida y se activa el siguiente periodo. La opción de configuración manual 21: El torneo con incremento es la opción más avanzada. Observe que cuando el número de jugadas para un periodo se marca con cero, el periodo finalizará cuando un jugador llega a cero. Cuando se programan cero jugadas para un periodo, entonces los eventuales periodos siguientes se colocarán automáticamente en cero jugadas. Estos periodos siguientes con número de jugadas en ningún caso pueden configurarse a un valor que no sea cero.

21. Cuidado y limpieza

Su DGT 2010 es un producto duradero y de buena fabricación. Si lo cuida razonablemente, le proporcionará años de funcionamiento sin problemas. Para limpiar el reloj, utilice un paño ligeramente humedecido. No use productos abrasivos.

22. Información técnica

Pilas: Dos pilas de tamaño AA (recomendados de alcalina; consumo normal 2 uA sin uso, 10 uA con uso (vida aproximada de las pilas. 10 años.)

Precisión: Menor de 1 segundo la hora

Cubierta: Plástico ABS



El DGT 2010 cumple con la reglamentación EN 50081-1:1991 y EN50082-1:1991.