



	Incrementa o número selecionado. Liga/Desliga o som (alarme de sinalização de tempo).
	Decrementa o número selecionado. Mostra o número do lance.
	Início/Pausa. Inicia o relógio. Inicia ou pausa a contagem do tempo. Pressione por 3 segundos para ajuste do tempo.
	Ativa o modo selecionado. Confirma o valor configurado. Verifica o modo selecionado quando iniciada a contagem; corrige o contraste do Display.
ON/OFF	Chave para ligar/desligar o relógio

Display do DGT North American



Copyright 1994-2009 DGT BV

DGT BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

Modo	Tipo de controle	Tempo básico / tempo extra
01	Ping	5 min
02	Ping	Configuração manual
03	Tempo + Nocaute	2 h, seguido de 30 min
04	Tempo + Nocaute	Configuração manual
05	2 x Tempo + Nocaute	2 h, seguido de 1 h, seguido de 30 min
06	2 x Tempo + Nocaute	Configuração manual
07	Tempo + Períodos repetidps (* ver abaixo)	2 h, seguido de 1 h (repetindo)
08	Tempo + Períodos repetidps (* ver abaixo)	Configuração manual
09	Tempo + Bônus ("Fischer")	2h seguido de 15 min + 30 seg/mov
10	Tempo + Bônus ("Fischer")	Configuração manual
11	2 x Tempo + Bônus ("Fischer")	2h, seguido de 1h, seguido de 15 min + 30 seg/mov
12	2 x Tempo + Bônus ("Fischer")	Configuração manual
13	Ping c/ Bonus ("Fischer")	5 min + 2 seg/mov
14	Ping c/ Bonus ("Fischer")	Configuração manual
15	Torneio com Bonus	90min, seguido de 15 min (ambos c/ Bonus + 30 seg/mov)
16	Torneio com Bonus	Configuração manual
17	Delay (Bronstein) 1 Período	5 min + 2 seg/mov
18	Delay (Bronstein) 1 Período	25 min + 5 seg/mov
19	Delay (Bronstein) 1 Período	2 h + 5 seg/mov
20	Delay (Bronstein) 1 Período	Configuração manual
21	Delay (Bronstein) 2 Períodos	1 h 55 min, seguido de 60 min (ambos c/ delay de 5 seg/mov)
22	Delay (Bronstein) 2 Períodos	2 h, seguido de 1 h (ambos c/ delay de 5 seg/mov)
23	Delay (Bronstein) até 3 Períodos	Configuração manual

(*) O período de tempo é repetido enquanto ambos jogadores conseguirem completar o número de lances configurado. Ex.: 1 h p/ 20 lances. A cada vez que o jogador conseguir fazer 20 lances, consegue completar o período e ganha mais 1 h.

Bonus "Fischer": O bônus é acrescentado ao tempo do jogador em cada lance efetuado.

Delay "Bronstein": O tempo de delay é uma pausa que o cronômetro realiza antes de começar a decrementar o tempo em cada lance do jogador.

DGT

North American



Português (Brasil)

Resumo

Métodos de registro

Introdução

1. Ping e Rápidas (opções 1 e 2)
2. Tempo + Morte Súbita (opções 3 e 4)
3. 2 x Tempo + Morte Súbita (opções 5 e 6)
4. + Tempo de repetição (opções de 7 e 8) :
5. Bônus ("Fischer") (opções 9-14)
 - 5a. Tempo + bônus ("Fischer") (opções de 9 e 10)
 - 5b. 2 x Tempo + bônus ("Fischer") (opções 11 e 12)
 - 5c. Bônus ("Fischer") único período (Opções 13 e 14)
 - 5d. Bônus do torneio (Opções 15 e 16)
6. Delay (Opções 17-23)

Operação

1. Baterias
2. Ativação do relógio
3. Escolher um número de opção
4. Ativando um número de opção
5. Iniciar um jogo
6. Parar temporariamente o cronômetro (pausa)
7. Sinal sonoro
8. Ajuste do tempo de jogo e contador de movimento
9. Ajustes manuais
10. Ignorando as configurações manuais ou alterações de horário
11. Símbolos do display
12. Visualização do tempo
13. Verificar o número da opção configurada
14. Contador de movimentos
15. Verificado o número do movimento
16. Configuração rápida usando repetição automática
17. Mostrar ajuste de contraste
18. Detalhamento de correções de tempo
19. Detalhamento sobre ajuste manual
20. Manutenção e limpeza
21. Especificações técnicas
22. Condições de garantia

Resumo

O DGT North American Game Timer foi desenvolvido para ser usado como relógio para diversos tipos de jogos de tabuleiro com duas pessoas, em especial Xadrez, Go e Damas. Neste manual ele será chamado de DGT NA.

Os principais recursos são:

- 10 diferentes algoritmos cobrindo todos os modos mais populares
- Programação manual em todos os grupos de modos
- Todas as 10 programações manuais são armazenadas em memória.
- 13 opções pré-programadas para uso rápido e fácil
- Contador de movimento em todas as opções
- Correção de tempo e de contador de movimentos durante o jogo
- Som de alerta configurável (ligado/desligado) que avisa quando o tempo acabou.
- Ajuste de contraste do LCD
- Indicador de bateria fraca

Métodos de registro

Introdução

O tempo faz parte de qualquer esporte principalmente esportes como o xadrez, go, damas, shogi e Scrabble ®. A diferença entre os jogadores é determinada não apenas pelo nível potencial de desempenho individual mas também pelo tempo que o jogador precisa para alcançar este nível. Quanto mais um esporte é visto como uma medida de desempenho, mais importante se torna limitar o tempo que um jogador tem para fazer um movimento. Isso deve ser feito de uma forma seja mais apropriada para o jogo e os objetivos.

O DGT NA oferece 10 diferentes métodos para registrar o tempo de um jogo entre dois jogadores. Embora vários métodos sejam bem conhecidos, outros podem ser menos familiares. Vários desses métodos têm sido utilizados há muito tempo, outros surgiram como resultado dos novos recursos oferecidos pela eletrônica moderna. Cada método tem seu próprio charme e tem uma influência sobre a maneira em que o esporte é experimentado. Um Ping tradicional de 5 minutos por pessoa, é diferente de 3 minutos utilizando o "Delay" (Bronstein) ou "Bônus" (Fischer), que acrescenta um tempo extra de 3 segundos a cada movimento, embora o tempo final para pensar seja, na prática, bem semelhante. Recomendamos aos jogadores experimentar os vários métodos que o DGT NA oferece. É possível adicionar uma dimensão extra a o esporte favorito.

1. Ping e Rápidas (opções 1 e 2)

Esta é a maneira mais simples para indicar o tempo. Ambos os jogadores recebem um determinado período de tempo em que eles devem fazer todos os movimentos.

2. Tempo + Morte Súbita (opções 3 e 4)

O primeiro período é utilizado para reproduzir um número predeterminado de movimentos. O segundo período é usado para completar o jogo. 1º Período + nocaute é semelhante a "rápida e Blitz", mas com um início mais suave. Observe que o tempo da Morte Súbita só é acrescentado para os jogadores quando um jogador tiver gasto todo o tempo primeiro período (e não após a conclusão de 40 movimentos, por exemplo).

3. 2 x Tempo + Morte Súbita (opções 5 e 6)

Para um início ainda mais suave, é possível jogar um jogo com dois períodos antes da Morte Súbita. Observe que o tempo do segundo período e do nocaute somente são adicionados quando o tempo de um jogador chega a zero.

4. + Tempo de repetição (opções de 7 e 8)

Um fim suave de jogo também tem suas vantagens. O cronometro simples e tradicional dando aos jogadores repetidos períodos de uma hora para completar uma determinada quantidade de movimentos.

5. Bônus ("Fischer") (opções 9-14)

O método de Bônus (ou "Fischer") é um sistema de cronometragem, no qual para cada movimento efetuado, um bônus de tempo é adicionado ao tempo disponível. Este método permite aos jogadores sempre a possibilidade de recuperar o tempo e continuar um jogo. É possível aumentar seu tempo de reflexão concluindo uma jogada em um tempo mais curto do que o tempo bônus. O total de tempo aumenta com o tempo de bônus que não é usado. Observe que o tempo de bônus é adicionado desde o primeiro movimento. Em todas as opções Bônus: Se um jogador tiver usado todo o tempo de jogo, o relógio pára, assim como o relógio do oponente. Fim do jogo!

5a. Tempo + bônus ("Fischer") (opções de 9 e 10)

O primeiro período é jogado normal, sem acréscimo. Ao terminar o primeiro período, o tempo do segundo período é acrescentado ao tempo restante e começa o segundo período com bônus. No período de bônus o tempo de bônus é acrescentado ao final de cada movimento.

5b. 2 x Tempo + bônus ("Fischer") (opções 11 e 12)

Este método tem 2 períodos normais de tempo (sem acréscimo) antes do período de bônus. Quando o tempo do jogador chega à zero no primeiro período, é acrescentado ao tempo restante o tempo configurado para o segundo período. Ao final do segundo período é acrescentado ao tempo restante o tempo configurado para o terceiro período e ambos os jogadores entram no período de bônus. O tempo de bônus é acrescentado ao final de cada movimento.

5c. Bônus ("Fischer") único período (Opções 13 e 14)

Bônus Fischer com um período único. O relógio começa a funcionar com o tempo de bônus desde o primeiro movimento e é adicionado após cada lance subsequente.

5d. Torneio c/ Bônus (Opções 15 e 16)

O método torneio c/ Bônus é o método mais complexo de regulação do tempo pensando. Possui até 4 períodos de tempo, durante os quais o tempo de bônus é adicionado para cada movimento. Na opção 15, com dois períodos de tempo, o segundo período começa quando um jogador tiver gasto todo o tempo disponível para o primeiro período de tempo. A opção 16 (Bônus do torneio com 4 períodos) permite a programação de quatro períodos com diferentes tempos de base, todos com o mesmo bônus de tempo por jogada. Para os períodos de 1 a 3, o número de movimentos pode ser programado. Se o número do movimento está programado para o valor 0 (zero), a transição para o próximo período, ocorre quando termina o tempo de um jogador. Se o número de movimentos estiver programado com um valor diferente de zero e se um jogador não conseguir completar os movimentos configurados durante o tempo determinado no período a bandeira é mostrada piscando e o cronômetro do DGT NA para de funcionar para ambos os jogadores indicando que o jogo terminou. Esse jogador perdeu o jogo!

Para o correto funcionamento do controle de bônus por movimento e da opção de etapas do torneio, os jogadores são obrigados a acionar o relógio corretamente após cada movimento, de modo que o relógio consiga controlar o número de movimentos jogado.

Assegure-se sempre que a alavanca e o ícone da cor do jogador estão nas posições corretas antes do jogo começar.

6. Delay (Opções 17-23)

O Delay (Bronstein) é um método simples para dar a cada jogador uma certa quantidade de tempo livre adicional para cada movimento. Quando você usa uma opção de Delay, o relógio de um jogador não começa a correr até que o intervalo de tempo configurado passe. Por exemplo, definir um delay de contagem de cinco segundos faz com que o tempo do jogador só comece a contar após passado os cinco segundos. Durante o tempo de delay, a palavra "Delay" pisca no visor uma vez por segundo. Quando o tempo de atraso termina, a palavra "Delay" parar de piscar no visor e o relógio começa a contagem regressiva.

De acordo com os regulamentos USCF, no modo de Delay, o relógio não vai mostrar a bandeira piscando quando um jogador não tem mais tempo no período final. Quando o jogador sem tempo acionar o relógio, o outro jogador vai retomar a contagem decrescente. Desta forma pode ser possível para os dois lados para acabar com o tempo zero sem nenhum sinalizador.



Operação

1. Baterias

O DGT NA requer 2 pilhas AA (pequenas). Recomendamos pilhas alcalinas não recarregáveis que terá a duração estimada de 10 anos. Se você não planeja usar o temporizador por um longo período, é recomendável que você retire as pilhas para evitar danos causados por vazamentos. Se o símbolo de bateria fraca  aparecer no display do relógio, as baterias necessitam de substituição.

Quando essa mensagem aparece pela primeira vez, as baterias ainda contêm energia suficiente para permitir que o jogo atual possa ser concluído. Em caso de travamento do relógio (ou algum outro funcionamento estranho), retire e recoloque as pilhas.

2. Ativação do relógio

O relógio é ligado ou desligado com o botão On / Off na parte inferior da caixa. O botão On / Off é colocado no fundo, para evitar o desligamento involuntário do relógio.

3. Escolher um número de opção

Quando você ligar o temporizador, o visor mostra o último número de opção que foi selecionado. Pressione o botão  ou  para percorrer as 23 opções. Depois de número 23, o visor volta ao 01. Para encontrar a opção que deseja, veja a lista de números de opção na parte inferior do relógio.

4. Ativando um número de opção

Quando o número da opção desejada estiver aparecendo no visor pressione o botão  para ativá-la. O display mostra a hora de início padrão para essa opção. Agora você pode começar o jogo. Se você selecionou uma opção de ajuste manual consulte a seção 9, *Configurações Manuais*.

5. Iniciar um jogo

Quando você tiver selecionado uma opção de seleção com configuração pré-programada, certifique-se de que a alavanca que está para cima é a do jogador de brancas. A cor do jogador é indicada com o símbolo do rei no display. Agora inicie o cronômetro pressionando o botão . A definição correta da cor do jogador é importante para manter o controle correto do número do movimento, especialmente para as opções de torneio com Bônus.

6. Parar temporariamente o cronômetro (pausa)

Durante o decorrer do jogo você pode temporariamente parar o cronômetro pressionando o botão . Reinicie o cronômetro pressionando o botão  novamente (pressionando mais de 2 segundos começa a correção do tempo, explicado na seção 8).

7. Sinal sonoro

O DGT NA pode dar sinais sonoros quando está chegando ao final do tempo. Ele emite um sinal sonoro 10 segundos antes de cada controle de tempo e também para cada um dos últimos 5 segundos. No último segundo antes de acabar o tempo, é emitido um sinal sonoro contínuo. O som só é dado quando a mensagem "sound on" é visível no visor. A função sonora pode ser ligada ou desligada, pressionando o botão  enquanto o relógio está parado. Todas as opções têm o som desligado por padrão.

8. Ajuste do tempo de jogo e contador de movimento

Durante o jogo você pode ajustar o tempo do cronômetro. Segure o botão  por dois segundos, até que comece a piscar o dígito mais à esquerda. Agora os tempos de ambos os jogadores podem ser alterados, dígito por dígito. Para alterar o dígito piscando, pressione o botão  ou . Pressione o botão  para passar para o próximo dígito. Após passar pelos tempos dos jogadores, o contador de movimento será apresentado para ser corrigido (se desejado): para aumentar ou diminuir, pressione o botão  ou , respectivamente. Quando o valor estiver correto, pressione . Agora pressione  para reiniciar o cronômetro com o tempo e/ou contador de movimentos alterados. Consulte a seção 18. "Detalhamento de correção de tempo" para aspectos específicos de algumas opções.

9. Ajustes manuais

Cada modo de controle de tempo tem um número de opção onde é permitida a configuração manual de todos os seus parâmetros. Após selecionar a configuração manual de um método, (por exemplo: opção 04 por Tempo + morte súbita) os parâmetros para este método devem ser definidos, item a item. Primeiro, o tempo principal de cada jogador deve ser definido.

Após isto, uma série de parâmetros deve ser informada dependendo da opção selecionada. Veja a tabela abaixo dos parâmetros de configuração manual estabelecidos para todos os métodos definidos.

Altere o dígito que está piscando com o botão  ou . Quando o dígito desejado aparecer, pressione . Isso faz com que o próximo dígito para começar a piscar. Se você não quiser alterar o dígito apenas pressione direto o .

Quando você terminar de inserir todos os parâmetros a tela mostrará o símbolo Pausa "> |" e os tempos de ambos os jogadores. Agora, o relógio pode ser iniciado: para isto, siga as instruções de operação n° 5.

Opção	Nome	Display	Configurações
2	Tempo		Tempo para cada um dos jogadores
4	Tempo + Morte Súbita	2	Tempo do período para cada um dos jogadores Tempo da morte súbita para ambos os jogadores
6	2 x Tempo + Morte Súbita	2 3	Tempo do primeiro período para cada um dos jogadores, Tempo do segundo período para ambos os jogadores Tempo da morte súbita para ambos os jogadores
8	Tempo + Tempo de Repetição	2	Tempo do período para cada um dos jogadores Tempo de repetição para ambos os jogadores
10	Tempo + Bônus ("Fischer")	2 2	Tempo do primeiro período para cada um dos jogadores Tempo do segundo período para ambos os jogadores Tempo do Bônus do segundo período para ambos os jogadores

12	2 x Tempo + Bônus ("Fischer")	2 3 3	Tempo do primeiro período para cada um dos jogadores Tempo do segundo período para ambos os jogadores Tempo do terceiro período para ambos os jogadores Tempo do Bônus do terceiro período para ambos os jogadores
14	Bonus ("Fischer")		Tempo de jogo e o tempo de Bônus para cada um dos jogadores.
16	Bonus "Torneio"	2 2 3 3 4	Tempo do primeiro período para cada um dos jogadores Tempo de Bônus para ambos os jogadores em todos os períodos Número de movimentos do primeiro período Tempo do segundo período para ambos os jogadores Número de movimentos do segundo período Tempo do terceiro período para ambos os jogadores Número de movimentos do terceiro período Tempo do quarto período para ambos os jogadores
20	Delay		Tempo de jogo para cada um dos jogadores Tempo de Bônus para ambos os jogadores.
23	Delay (até 3 períodos)	1 2 2 3 3	Tempo do primeiro período para cada um dos jogadores Tempo de atraso (Delay) no primeiro período para ambos os jogadores Tempo do segundo período para ambos os jogadores Tempo de atraso (Delay) no segundo período para ambos os jogadores Tempo do terceiro período para ambos os jogadores Tempo de atraso (Delay) no terceiro período para ambos os jogadores

Formatos dos parâmetros:

Tempo de ambos os jogadores, tempo de morte súbita, tempo do período, tempo de repetição:

H:MM seguido por **.SS** : Horas, minutos e segundos (até 9 horas, 59 minutos e 59 segundos)

Tempo de Bônus:

M.SS : Minutos e segundos (até 9 minutos e 59 segundos)

Número de movimentos por período:

NN : Número de 2 dígitos (até 99 movimentos)

Tempo de atraso (Delay):

M.SS : Minutos e segundos (até 9 minutos e 59 segundos)

10. Ignorando as configurações manuais ou alterações de horário

Quando a configuração do modo e o tempo já estão armazenados ou já são os desejados, é possível saltar as outras opções pressionando o botão  quando o primeiro dígito está piscando. Os parâmetros permanecerão inalterados e o relógio irá mostrar o símbolo Pausa “> |”, significando que está pronto para ser iniciado.

11. Símbolos do display

Além dos dígitos, o visor do relógio mostra os seguintes símbolos:

Símbolo	Significado
	Indica que as pilhas precisam ser trocadas
bonus	Indica que o Bônus está ativo
delay	Indica que o atraso (Delay) está ativo
byo-yomi	Modo não existente no DGT NA (o manual original em inglês fala sobre este símbolo mas ele não é utilizado no DGT NA).
	Bandeira temporária; Indica que este jogador foi o primeiro a ir para o próximo período. Desaparece após 5 minutos
	Bandeira Piscando; Informa qual o jogador chegou ao final do tempo.
hrs min	Indica que o tempo está sendo informado em horas e minutos As horas são separadas dos minutos por “:” (dois pontos)
min sec	Indica que o tempo está sendo informado em minutos e segundos. Os minutos são separados dos segundos por um “.” (ponto).
sound on	Indica que o som do alarme de final de partida está ligado. O relógio emitirá um sinal sonoro quando a contagem estiver se aproximando de zero.
	Indica que o relógio está em pausa (por algum jogador ter pressionado ou  ou ) , pronto para iniciar a partida ou foi interrompido por algum jogador ter chegado ao final de seu tempo.
	Indica que o relógio está ativo (rodando).
	Indica a cor do jogador

12. Visualização do tempo

Quando o tempo a mostrar for maior que 20 minutos, o Display do DGT irá mostrar no formato de horas e minutos e o símbolo hrs/min é apresentado no display. Quando for menor que 20 minutos, o Display do DGT irá mostrar no formato de minutos e segundos e o símbolo min/sec é apresentado no display. O tempo máximo de que o display pode exibir é 9:59.59. Se um tempo exceder isso, será cortado para 9:59.59.

13. Verificar o número da opção configurada

Durante um jogo você pode verificar o número da opção escolhida sem interromper a contagem regressiva. Para isso, pressione o botão .

14. Contador de movimentos

O relógio mantém o controle do número de movimentos que já foram realizados. Ao iniciar um novo jogo, o contador de movimentos tem o valor 0. O contador é incrementado quando o jogador de negras (ver os símbolos   no display) acionar o relógio informando que realizou o seu movimento.

15. Verificado o número do movimento

Quando o relógio está em execução ou em pausa, você pode ver o número do movimento, pressionando o botão . O funcionamento do relógio não é interrompido por esta ação.

16. Configuração rápida usando repetição automática

Para uma operação rápida, você pode segurar os botões ,  e . Depois de um segundo, eles vão repetir.

18. Detalhamento de correções de tempo

Se você fizer uma correção de tempo durante uma opção com mais períodos de tempo, normalmente o relógio irá assumir que o período corrigido ficará ativo. Assim, quando, por exemplo, durante a opção 9, o tempo no segundo período (de Bônus) for corrigido para uma hora, o método de bônus vai ficar ativo.

Opção 16: Torneio de Bônus, no entanto, oferece a possibilidade de colocar um número de movimentos para cada período. Se os números de movimento para cada período estão programados para um número diferente de zero, então, ao efetuar uma correção do tempo alterando o número de movimentos, os períodos seguintes vão ser calculados a partir desta modificação.

19. Detalhamento sobre ajuste manual

Os parâmetros são mantidos em cada opção de configuração manual até que sejam modificados ou sejam retiradas as pilhas. Se depois de uma opção manual definida o jogo termina, e a mesma opção manual é selecionada, os parâmetros do ajuste anterior são conservados. Veja seção 10 para uma maneira rápida para iniciar o novo jogo. Se em uma configuração de múltiplos períodos, o período é programado com zero de tempo, este período e os períodos seguintes são ignorados durante o jogo. Quando um período for programado com um valor zero para o tempo de reflexão principal, nenhum parâmetro adicional poderá ser definidos para este período e os seguintes.

A opção de configuração manual 16: Torneio de Bônus é a opção mais avançada. Observe que, quando o limite de movimentos por período for programado com zero, o período terminará quando o tempo de um jogador chegar a zero. Quando um período for configurado com zero para o limite de movimentos, a configuração do limite de movimentos dos períodos seguintes serão definidos como zero automaticamente. Neste caso, os números de movimento dos períodos seguintes não poderão ser configurados com um valor diferente de zero.

20. Manutenção e limpeza

Seu DGT NA é um produto durável, bem-feito. Se você tratá-lo com o devido cuidado deve dar-lhe anos de desempenho sem problemas. Para limpar o relógio use apenas pano macio levemente umedecido. Não use produtos de limpeza abrasivos.

21. Especificações técnicas

Baterias	Duas pilhas pequenas – AA (recomenda-se alcalinas); consumo de
-----------------	--

	corrente de 2 μ A quando desligado e 10 μ A quando ligado (Duração aproximada de 10 anos).
Precisão/Erro	1 segundo por hora aproximadamente.
Caixa	Plástico ABS
	O DGT NA em conformidade com as normas EN 50081-1:1991 e EN50082-1: 1991. O produto está em conformidade com a diretiva RoHS EU/2002/95/EC

22. Condições de garantia

A DGT garante que o seu relógio digital está em conformidade com os mais elevados padrões de qualidade. Se o seu DGT NA (apesar de nosso cuidado na escolha de componentes e materiais, produção e transporte), no entanto, vier a apresentar um defeito durante os primeiros dois anos após a compra, você deve contatar o agente que vendeu o aparelho para você.

A fim de qualificar-se para esta garantia no seu novo DGT NA, você deve apresentar o cartão de garantia (página 28) juntamente com o comprovante de compra.

Esta condição de garantia só é validada se o DGT NA for usado de forma correta. Nossas obrigações de garantia não se aplicam se houver uma tentativa de consertar o relógio sem a nossa permissão explícita por escrito.

Traduzido por

Celso L.R. Cruz

Loja Xadrez Popular

<http://loja.xadrezpopular.com.br>