

DGT3000 Guia Rápido (Português Brasil)

Parabéns pela compra do temporizador de jogo DGT3000. O DGT3000 é um relógio de xadrez FIDE aprovado e recomendado pela Federação Internacional de Xadrez - FIDE. É construído em total conformidade com as regras e regulamentos da FIDE e com as Leis do Xadrez para relógios de xadrez. Ele pode ser usado para todos os jogos de 2 jogadores, como xadrez, go, damas, shogi, Scrabble™ e muitos mais. O DGT3000 abrange todos os sistemas de temporização populares e possui 24 modalidades de temporização pré-programadas, bem como 5 configurações manuais para todas as demais modalidades de temporização. Cada modalidade de cronometragem tem sua própria característica e cada sistema influencia a forma como um esporte ou jogo é executado. Recomendamos examinar todas as diferentes modalidades de temporização. Ele adicionará uma dimensão extra aos seus esportes e jogos favoritos. O DGT3000 pode se conectar a todos os tabuleiros eletrônicos DGT, seja em torneios ou em uso doméstico. No torneio, todos os tempos serão registrados usando o software DGT LiveChess. Em casa, ao usar um e-Board DGT para jogar contra um computador de xadrez ou oponente da internet, o relógio exibe os movimentos de xadrez e os horários dos relógios.

Glossário

Blitz. Um jogo muito rápido em que o tempo de reflexão de cada jogador é menor que 10 minutos.

Rápido. Um jogo rápido em que o tempo de reflexão de cada jogador é maior que 10 minutos e inferior a 60 minutos.

Clássico. Tempo de reflexão de cada jogador superior a 60 minutos; um jogo clássico pode durar até 6 horas ou mais.

Período / Controle de Tempo. Um jogo pode ser dividido em vários períodos de tempo, de modo que cada período dura certo intervalo de tempo e uma quantidade de lances deve ser executada. No final de um período, deve ser verificado se o jogador fez o número necessário de lances. Se houver apenas um período, todos os lances de um jogo devem ser concluídos dentro desse intervalo de tempo. No último período todos os lances restantes do jogo devem ser jogados.

TIME. As configurações de TIME são configurações básicas de contagem regressiva. Quando é a vez de um jogador, seu relógio simplesmente continua a contagem regressiva. As opções de 01 a 09 têm um ou mais períodos nesta configuração.

Incremento (BONUS). Nas configurações de incremento, os jogadores recebem uma quantidade adicional de tempo para cada lance (tipicamente 2-3 segundos de incremento de tempo por lance em blitz, 10 segundos de incremento de tempo em jogos rápidos e 30 segundos em xadrez clássico). O incremento de tempo é adicionado antes de cada lance desde o início da partida. Jogar com incremento de tempo por lance também é chamado de jogar com incrementos ou BONUS FISCHER em homenagem ao 11º Campeão Mundial de Xadrez, Bobby Fischer, que promoveu o sistema. É o sistema de temporização padrão no xadrez. As opções de 10 a 14 têm uma configuração de incremento somente no último período (e configurações de TIME nos períodos anteriores).

Atraso (DELAY). Nas configurações de atraso, os jogadores recebem certa quantidade de tempo livre no início de cada turno antes de seu tempo de reflexão principal iniciar a contagem regressiva. Nas configurações oficiais do FIDE (opções de 15 a 18), este tempo de atraso é adicionado ao tempo de reflexão principal no visor, de modo que o tempo total disponível para cada jogador seja sempre visualizado. No início do turno de um jogador, o temporizador inicia a contagem regressiva e se o jogador terminar seu turno (pressionando a alavanca) dentro do tempo de atraso especificado, o tempo principal no visor retornará ao que estava no início do turno. Às vezes, isso é chamado de Bronstein Delay em homenagem ao GM David Bronstein, que propôs o método pela primeira vez. As opções de 22 a 25 têm essas configurações de atraso. Em US Delay, o relógio não adiciona o tempo de atraso à hora principal no visor, mas, em vez disso, o relógio simplesmente atrasa a contagem regressiva durante o tempo de atraso especificado. O resultado real de ambos os métodos de atraso é exatamente o mesmo.

Byo-yomi. Opções de Byo-yomi são usadas principalmente para os jogos Shogi e Go. O primeiro período é geralmente um período de contagem regressiva. Após esse período, o jogador transita para o período Byo-yomi. No período Byo-yomi, os jogadores recebem uma quantidade extra de tempo para cada jogada subsequente (japonês Byo-yomi) ou recebem uma quantidade fixa de tempo para fazer um número maior de movimentos (Byo-yomi Canadense).

Palavras Cruzadas (Scrabble™). Na modalidade Scrabble™, quando o valor zero é alcançado na contagem principal, o relógio inicia a contagem progressiva.

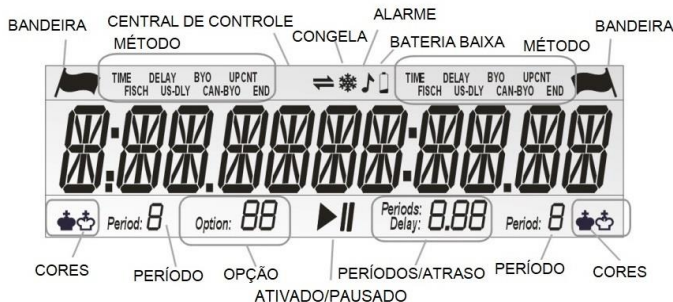
Congelar (FREEZE). De acordo com as regras da FIDE, o relógio não pode adicionar incremento de tempo depois que um jogador atingir o valor 0.00. Portanto, por padrão, o relógio tem uma função de congelamento nas opções de 10 a 14. Nessas modalidades, o temporizador pára o tempo em que um jogador atinge 0.00. Também será visualizada uma bandeira intermitente. A função congelar pode ser desligado mantendo a Tecla [FROZ] pressionada por três segundos antes de iniciar a contagem.

Visor e Teclas

Símbolo	Significado
ON/OFF	Localizado na parte inferior do relógio: LIGAR/DESLIGAR ou REINICIAR o relógio.
[- / 2]	Decrementar. Ativar ou Desativar o alarme quando pressionada por três segundos.
[+ / #]	Incrementar. Visualizar o total de lances durante a partida.
[PAUSE]	Iniciar/Pausar. Ativar o modo correção de tempo depois de pressionar a tecla por três segundos.
[← / ↵]	Mover o cursor para a esquerda. Recarregar as configurações do Byo-yomi canadense depois de pressionar a tecla por três segundos.
[→ / *]	Mover o cursor para a direita ou Confirmar. Selecionar a opção Congelar.
[🔋]	Indicação de carga da pilha. Quando o ícone é visualizado, as pilhas devem ser substituídas.
TIME	Sinaliza que a modalidade TIME está definida ou ativada.
DELAY	Sinaliza que a modalidade DELAY está definida ou ativada.
BYO	Sinaliza que a modalidade BYO-YOMI está definida ou ativada.
UPCOUNT	Sinaliza que a modalidade de contagem progressiva está definida ou ativada.
FISCH	Sinaliza que a modalidade Bônus FISCHER está definida ou ativada.
US-DLY	Sinaliza que a modalidade US-DLY está definida ou ativada.
CAN-BYO	Sinaliza que a modalidade BYO Canadense está definida ou ativada.
END	Sinaliza que as modalidades estão definidas e o relógio pode ser iniciado.
SOUND	Ativar ou Desativar a opção de alarme.
FREEZE	Ativar ou Desativar a opção de congelar.

[🚩]	Bandeira fixa que indica o próximo período.
[🚩]	Bandeira intermitente que indica a finalização do tempo.
[PAUSE]	Sinaliza que o relógio está pausado.
[▶]	Sinaliza que o relógio está ativado.
[👤]	Sinaliza as cores dos jogadores.

Leiaute do Visor



Pilhas

O DGT3000 opera com duas pilhas do tipo AA. Se o DGT3000 não for usado por um longo período, recomenda-se a retirada das pilhas para evitar possíveis danos causados por vazamento destas. Quando o símbolo da pilha [🔋] é visualizado na parte central superior do visor, indica que ainda pode ser utilizado durante a partida, porém recomenda-se substituir a pilha por uma nova.

Importante

- As pilhas incluídas não são recarregáveis e não devem ser recarregadas.
- Coloque as pilhas no compartimento com a polaridade correta.
- Pilhas usadas devem ser retiradas e descartadas em lugar apropriado.
- Nunca faça curto-circuito nas pilhas.

Sound

Quando o alarme está ativado, o ícone [🎵] é sinalizado na parte central superior do visor e um bipe breve será ouvido nos 10 segundos finais e a cada segundo dos últimos 5 segundos finais. Em zero segundo, será ouvido um bipe longo. Para desativar o alarme, pressione a Tecla [🔕] por três segundos quando o relógio estiver pausado.

Seleção das Opções de Temporização

Ligue o relógio pressionando a tecla **ON/OFF** localizada na parte inferior deste. Será sinalizado no visor de forma intermitente o número da última opção utilizada. Use as teclas [+/#] e [- / 2] para determinar a opção desejada e pressione a tecla [▶/*] para selecioná-la. Será sinalizado no visor o horário de início padrão da opção selecionada. Para acelerar a configuração do relógio, mantenha as teclas [- / 2] ou [▶/*] pressionadas.

Antes de iniciar a partida, certifique-se de que a alavanca localizada na parte superior do relógio está na posição correta, ou seja, para cima, do lado do jogador com as peças Brancas. A cor do jogador é indicada pelo símbolo [👤] no visor. Inicie a partida pressionando a tecla [▶/*]. Durante a execução, ou quando o relógio está em modo pausa, o número de vezes que a alavanca foi acionada pode ser exibido pressionando a tecla [+/#]. As configurações dos temporizadores não serão modificadas quando se verifica o contador de lances. Durante a partida, basta pressionar a alavanca no final de cada turno para garantir que o número correto de lances seja contado. O temporizador pode ser pausado durante a reprodução e reiniciado pressionando a tecla [▶/*]. Pressionar a tecla [▶/*] por dois segundos iniciará o procedimento de correção dos temporizadores. Durante uma partida, o número da opção selecionada é visualizado na parte inferior do visor.

Opções de Temporização

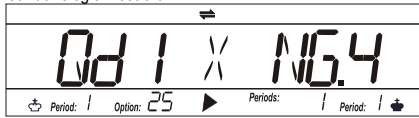
Opção	Métodos	Pré-configuração
01	TIME(1)	5 m
02	TIME(1)	10 m
03	TIME(1)	25 m
04	TIME(1)	1 h
05	TIME(1)	2 h
06	TIME(2)	2h + 30m
07	TIME(2)	2h + 1h
08	TIME(3)	2h + 1h + 30m
09	TIME(3)	2h + 1 h + 1 h
10	FISCHER(1) *	3 m + 2 s de incremento por lance
11	FISCHER(1) *	25m + 10 s de incremento por lance
12	FISCHER(1) *	1 h 30 m + 30 s de incremento por lance
13	FISCHER(2) *	1 h 30 m + 30 m + 30 s de incremento por lance
14	FISCHER(3) *	1 h 40 m + 50 m + 15 m + 30 s de incremento por lance
15	DELAY(1) *	25m + 10 s livres por lance
16	DELAY(1) *	1 h 55 m + 5 s livres por lance
17	DELAY(2) *	2 h + 15 m + 30 s livres por lance
18	DELAY(3) *	2 h + 1 h + 15 m + 30 s livres por lance
19	CAN-BYO 🎵	1 h + 5 m Byo-yomi Canadense
20	BYO 🎵	1 h + 1x20 s Byo-yomi
21	SCRABBLE™ 🎵	25 m + Contagem Progressiva
22	US-DELAY(1)	5 m + 2 s livres por lance
23	US-DELAY(1)	25m + 5 s livres por lance
24	US-DELAY(2)	1 h 55 m + 60 m + 5 s livres por lance
25	-	Computador/Internet
26	-	Configuração Manual 1
27	-	Configuração Manual 2
28	-	Configuração Manual 3
29	-	Configuração Manual 4
30	-	Configuração Manual 5


Nota: 🎵 Alarme ativado por padrão, * Congelar ativado por padrão.

Computador/Internet (Opção 25)

Esta opção só deve ser usada quando o DGT3000 estiver conectado ao tabuleiro eletrônico (e-board) DGT através do cabo de relógio curto fornecido pela própria placa. Nesta opção, o relógio servirá apenas como um visor para um programa de xadrez de computador (se suportado) ou um programa de torneio como o DGT LiveChess. O cabo do relógio deve ser conectado ao conector do lado esquerdo do relógio.

Na opção 25, a alavanca e todas as teclas são desativadas e o relógio é controlado por comandos do programa de computador via tabuleiro eletrônico. Na partida, o relógio exibirá apenas pequenas linhas sem indicações de tempo. Quando uma partida de computador está ativa, ele mostrará o tempo (e em alguns programas de xadrez, os lances) conforme instruído pelo próprio. Por exemplo, se o adversário jogou Qd1xNg4, o visor do relógio mostrará:



Quando o relógio é usado com o LiveChess, as configurações devem estar de acordo com os regulamentos do torneio. O manuseio da alavanca será usado para a partida LiveChess e registro de tempo. Se existir uma ligação ativa com um computador através do tabuleiro eletrônico DGT, o símbolo  ficará visível no centro superior do visor.

Configurações Manuais (Opções 26-30)

Cinco configurações manuais podem ser armazenadas, cada uma com até 4 períodos. Qualquer combinação das modalidades de temporização pode ser definida. Os métodos **UPCOUNT** e **BYO-YOMI** só podem ser definidos no último período. Quando uma das opções manuais 26 até 30 for selecionada, será visualizado:



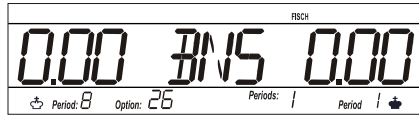
No início da configuração, todos os dígitos da hora são definidos como 0 e a modalidade **END** está em modo intermitente indicando que esta está selecionada. Defina-se uma modalidade com a tecla **[+/#]** ou **[=]**. A modalidade no modo intermitente indica que esta está selecionada, deve-se aceitá-la pressionando a Tecla **[>/*]**. Em seguida, a hora principal no primeiro período deve ser definida para ambos os jogadores, onde os valores podem diferir em ambos os lados.

TIME

Não há parâmetros a serem definidos na modalidade **TIME**.

FISCH, DELAY, US-DLY

Depois de definir a hora principal para ambos os jogadores na modalidade **FISCH**, visualiza-se no visor o seguinte:



O próximo passo é definir o tempo de bônus por lance, ou seja, o incremento para cada jogador. Pode-se alterar cada dígito individual a partir das teclas **[+/#]** e **[=]** confirmando com a tecla **[>/*]**. Apenas na modalidade **FISCHER**, o número de lances pode ser especificado. Quando os lances são definidos para 000, o próximo período iniciará quando o jogador atingir o valor 0.00 no seu temporizador, logo em seguida o tempo de reflexão principal para o próximo período será adicionado para ambos os jogadores simultaneamente:

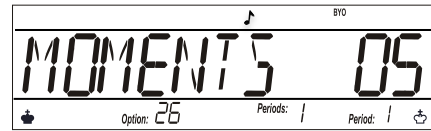


Quando o contador de lances é definido para um valor maior que 000, o tempo para o próximo período será adicionado para cada jogador separadamente. Assim que um jogador completar esse número de lances, o tempo para o próximo período será adicionado apenas do seu lado. Por exemplo, quando o contador de lances está definido para 040, o tempo extra para o jogador de Brancas, que será o primeiro jogador a completar 40 lances, será adicionado assim que este terminar o turno pela 40ª vez. Apenas quando o jogador de Pretas terminar o seu 40º turno, o tempo deste para o próximo período será adicionado também.

Usando o contador de movimento: Ao usar uma opção com o contador de lances ativado, é de vital importância que a alavanca no relógio seja operada corretamente. O número de lances é determinado apenas pelo número de vezes que a alavanca é pressionada. Quando o relógio estiver funcionando, a alavanca só deve ser pressionada depois que o jogador terminar o lance. Somente durante um período dentro do método **FISCH**, o contador de lance pode ser ativado e um número de lances pode ser definido. Se desejar utilizar o contador de lance para um primeiro período com apenas ajuste de tempo, seguido de um segundo período com incremento, selecione o modo **FISCH** para o primeiro período e defina o incremento para 0. Em seguida, selecione o número preferido de lances para este primeiro período. Por um segundo período, selecione novamente o modo **FISCH**, mas agora defina um tempo de incremento. Após este período **FISCH**, é possível escolher outro método sem lances. Quando um período não é definido pelo método **FISCH**, o próximo período só será iniciado após o relógio atingir o zero. As configurações de atraso são semelhantes às descritas acima, no entanto, não é possível acionar o início de um próximo período usando o contador de eventos. Na parte central superior do visor será visualizado **DLY** indicando que o tempo de atraso pode ser ajustado.

Byo-yomi

Byo-yomi é geralmente precedido por um período de tempo. Byo-yomi só pode ser definido como um controle de tempo final ou único. No período de Byo-yomi, certa quantidade de tempo por momentos deve ser definida. Em torneios, geralmente há múltiplos momentos Byo-yomi com o mesmo tempo. Por exemplo, 5 momentos de 20 segundos são programados. Primeiro, o tempo de Byo-yomi por momento deve ser definido. Em seguida, é exibida uma nova tela na qual o número de momentos pode ser definido com um máximo de 99 momentos.



Quando há mais de um momento **BYO-YOMI**, o relógio DGT 3000 sempre exibirá o tempo total disponível. No exemplo de 5 momentos de 20 segundos, o temporizador exibirá 1 min 40 segundos no início **BYO-YOMI**. Quando um jogador finalizar seu turno antes do último do aviso de encerramento do tempo, o visor retornará ao tempo de início do turno. Quando o jogador precisar de mais de um momento, o tempo será redefinido para o valor de 4 períodos (4 x 20 – 1 min e 20 s). Quando precisar de mais de dois momentos, o tempo será redefinido para o valor de 3 períodos (3 x 20 – 60 s). Nos 10 segundos finais será soado um som breve (beep) e nos últimos 5 segundos finais um som breve por segundo. O alarme está ativado por padrão nesta modalidade e pode ser desativado qualquer instante. Quando o jogador atinge o valor 0.00 no período **BYO-YOMI**, uma bandeira no canto superior deste é visualizada de forma fixa, ver Figura 17. No entanto, seu tempo será reiniciado para o valor do momento (no exemplo, 0.20) quando o adversário finalizar o turno e acionar a alavanca da parte superior, a bandeira do canto superior desaparece.

CAN Byo-yomi

A modalidade **BYO-YOMI** Canadense é geralmente precedida por um período de **TIME**. O **BYO-YOMI** Canadense só pode ser configurado após o último controle de tempo, mas também pode ser usado como um único período. O tempo máximo **BYO-YOMI** Canadense é de 9 minutos e 59 segundos. Não se pode definir o número de lances. Quando um jogador faz o número lances obrigatório do período de **BYO-YOMI** Canadense, pode-se recarregar o tempo pressionando a tecla **[</#]** por 3 segundos. Então você pode fazer a próxima rodada de lances. Quando um jogador atinge 0.00 neste período, uma bandeira fixa também será exibida, o que desaparecerá quando o oponente terminar seu turno.

UPCNT

A modalidade contagem progressiva **UPCOUNT** não requer nenhum ajuste. O tempo sempre inicia do valor 0.00 de forma progressiva. Esta modalidade de contagem progressiva só pode ser configurada para o último período.

END

Quando não se deseja definir períodos subsequentes, deve escolher a opção **END** como último período. Depois de aceitar **END**, **FREEZE** e **SOUND** podem ser definidos. É necessário defini-los separadamente, então estas configurações será o padrão desejado neste número de opção, ver figura abaixo:



Notas:

Antes de iniciar o relógio DGT 3000, a posição da alavanca da parte superior indica qual lado tem o temporizador começará a funcionar primeiro. O relógio DGT 3000 considera que o jogador que tem as peças Brancas é quem deve dar o primeiro lance.

As configurações das opções 26-30 serão armazenadas, mesmo que o relógio esteja desligado ou que as pilhas tenham sido removidas.

Condições de Garantia

A Digital Game Technology garante que o seu DGT30000 cumpre os mais altos padrões de qualidade. Se, apesar do nosso cuidado em selecionar componentes qualificados, materiais, produção e transporte, seu relógio mostrar um defeito durante os primeiros 5 anos após a compra, você deve entrar em contato com o revendedor onde obteve o produto. Para reivindicar a garantia, você pode ser solicitado a apresentar a nota fiscal de compra. Quando um produto defeituoso é devolvido, por favor, dê uma descrição detalhada do problema e o número de série do relógio. A garantia só é válida se a DGT3000 tiver sido utilizada de maneira razoável e prudente, conforme pretendido para ser usado. A garantia será anulada se a DGT3000 tiver sido mal utilizada ou se qualquer tentativa de reparo não autorizado tiver sido realizada sem o consentimento prévio por escrito da Digital Game Technology.

Aviso Legal

Nenhum esforço foi poupado para garantir que as informações contidas neste Guia rápido estejam corretas e completas. No entanto, não haverá responsabilidade por quaisquer erros ou omissões. A DGT reserva-se o direito de alterar hardware e software sem aviso prévio. Nenhuma parte deste Guia Rápido pode ser reproduzida, transmitida ou traduzida em qualquer idioma de qualquer forma, por qualquer meio, sem a permissão prévia por escrito da Digital Game Technology.

Especificações Técnicas

Pilhas	2 AA (1,5 Volt)
Precisão	Maior que 1 segundo por hora.
Carcaça	Plástico ABS
Cor	DGT red
Visor	35 x 130 mm
Peso	270 gr (incluindo 2 pilhas do tipo AA)



The DGT3000 complies with the EU directives: 2004/108/EC and 2011/65/EU



Este dispositivo tem o símbolo de reciclagem impresso. Isso significa que no final da vida útil do aparelho deve ser reciclada em um ponto de coleta apropriado e não o jogue em recipientes sem o separar do lixo doméstico.



Não é adequado para crianças menores de 3 anos, risco de asfixia.



DGT complies to the regulation of the German "Der Grüne Punkt" Trademark of Duales System Deutschland GmbH.