



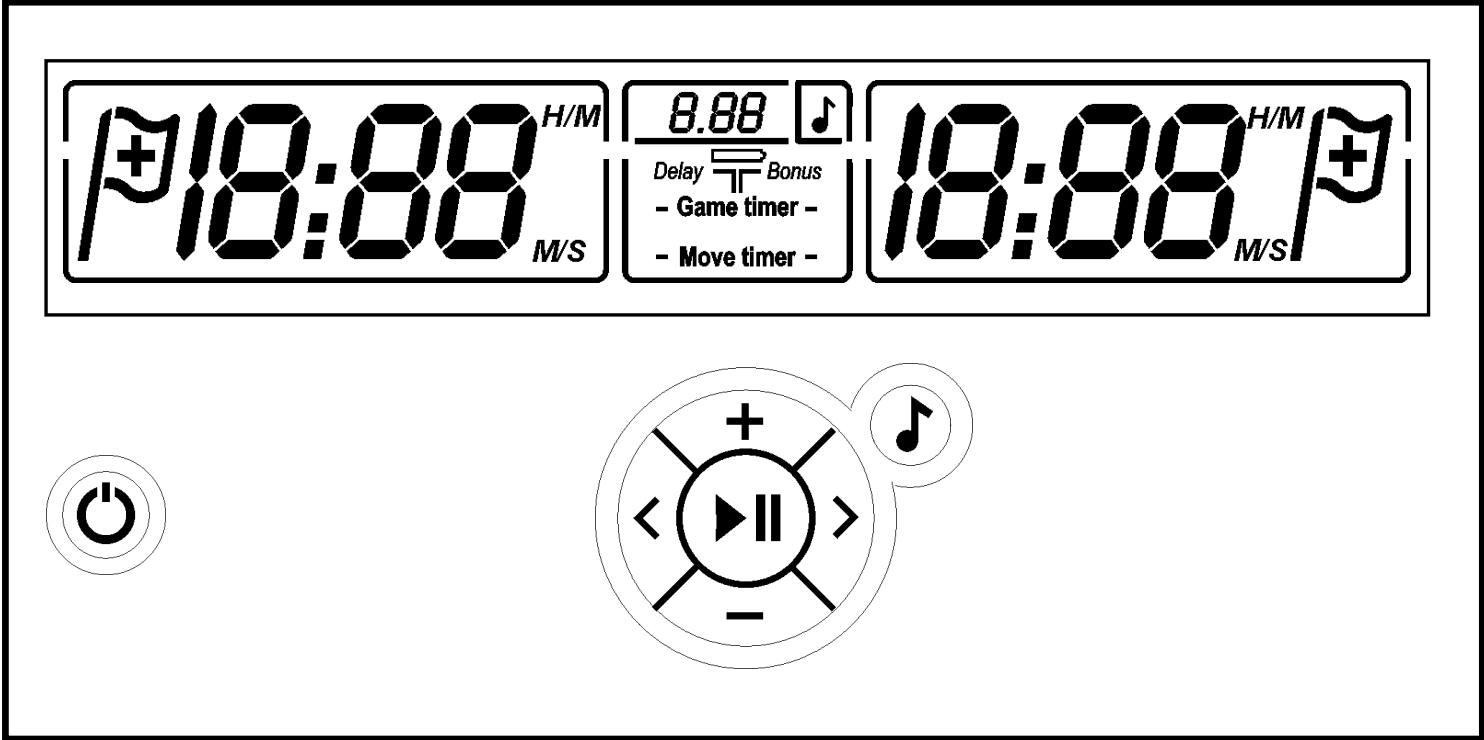
**easy+**
DGT PROJECTS



Instructions for use
Gebrauchsanweisung
Manuel d'utilisation
Handleiding
Руководство пользователя



Fig 1.





English: Instructions for use of the <i>easy+ gametimer</i>	4
Deutsch: Gebrauchsanweisung für die <i>easy+ gametimer</i>	7
Français: Manuel d'utilisation <i>easy+ gametimer</i>	10
Nederlands: Handleiding <i>easy+ gametimer</i>	14
Русский: Руководство пользователя <i>easy+ gametimer</i>	17
Español: Instrucciones de uso del reloj <i>easy+ gametimer</i>	21

NOTE: This manual may also be available in other languages, on
www.dgtprojects.com

© Copyright 2005-2008 Digital Game Technology BV, Enschede, The Netherlands. /01-2008/

Digital Game Technology BV
P.O. Box 1295
7500 BG Enschede

English: Instructions for use of the *easy⁺ gametimer*

1	How to make your clock ready for use	4
2	How do you play with the <i>easy⁺ gametimer</i> .	4
3	How to temporarily pause the clock.	4
4	Starting a new game	4
5	Sound signal	4
6	Setting of the time measuring modes and time-controls	5
7	The time measuring modes of the <i>easy⁺ gametimer</i>	5
8	Changing of the settings during the game	6
9	How do you switch the <i>easy⁺ gametimer</i> off	6
	Technical specifications	6
	Warranty conditions	6


We wish to congratulate you on your decision to buy the *easy⁺ gametimer*.

The *easy⁺ gametimer* was developed in the Netherlands by Digital Game Technology BV, the designers of the official match clock of the World Chess Federation FIDE.


All information as regards the various digital game clocks by DGT can be found on our website: www.dgtprojects.com


We wish you a lot of playing pleasure with your *easy⁺ gametimer*.

1 *How to make your clock ready for use*


Take the *easy⁺ gametimer* out of the box and slide the battery cover open. Place 2 penlight batteries (AA, 1.5V) into the battery case. We would advise the use of alkaline batteries. Then close the battery cover. When your batteries become exhausted, the battery symbol  in the display will show (see Fig.1).

2 *How do you play with the easy⁺ gametimer.*


Switch the *easy⁺ gametimer* on by pressing on the On/Off button . The first time this is done, the default mode of the *easy⁺ gametimer* will show the "Game timer" method in which both players have 5 minutes 'count down' reflection time (see 6 and 7). The sound is switched on (see 5).

Press briefly on the central start/stop  button. The clock of the player whose lever is in the 'up' position starts counting down. After the player has made his move, he should press his lever and the 'count down' on the clock of his opponent begins.


3 *How to temporarily pause the clock.*

Count down of the clock can be temporarily be interrupted by pressing the central Start/Stop button . Press this button once more to restart the clock. During the pause the way the clock was set can be adapted (see 8).

4 *Starting a new game*

Press briefly on the On/Off button  and the *easy⁺ gametimer* is ready for a new game. The settings of the clock will be identical to the previous game.

5 *Sound signal*

You may switch the sound signal on or off at any time during the game by pressing the sound button . When sound is switched on, you will hear warning

beep signals during the last five seconds prior to falling of your flag.

6 Setting of the time measuring modes and time-controls

After the **easy⁺ gametimer** has been activated, you will notice the time-control and settings used during the last game. The time available to both players are surrounded by a blinking area. By pressing on the Start/Stop button **▶||**, you could start the game, but you may also first change the settings.

You now could:

Change the time available to both players simultaneously

Press on the **+** and/or the **-** button until the desired time appears in both displays. When you keep pressing the **+** and/or the **-** button, the time will change at an increased speed. The maximum time-limit is 9 hours and 59 minutes. Please note: When time-control exceeds 20 minutes, you will see hours and minutes in the display. When there are less than 20 minutes left, you will see seconds as well.

Change time available to only one of the players

Move with the **<** and/or the **>** button through the display until the area of only the player whose time-limit you wish to change is blinking. Press on the **+** and/or the **-** button until the desired time appears in the display.

Change the time measuring mode

Move with the **<** and/or the **>** button through the display until the area around the time measuring modes is blinking. Press on the **+** and/or the **-**

button until the desired time measuring mode appears in the display.

Change the delay-time or the bonus-time per move (Only for the easy⁺ gametimer extra)

Move with the **<** and/or the **>** button through the display until the area around the extra time is blinking. Press on the **+** and/or the **-** button until the desired time appears in the display.

7 The time measuring modes of the easy⁺ gametimer

The **easy⁺ gametimer** gives you the option of timing your game in various ways.

Move timer

Each player has a certain amount of time available for each separate move. When a player has completed his move, he gets the allotted time available for his next move. When a player has used up his time for a move, the flag will appear in the display.

Game timer

Each player has a certain amount of reflection time for the entire game; the player decides for himself how he divides the time available for the game. When a player has used up his time, the flag will appear in the display. The clock will continue in the 'count up' mode. There will appear a **+** sign in the display.

Game timer count-up option

If you set the reflection time for both players on 0:00, then both times will at once switch to the 'count up' mode. After the clock is started, the time used by each player is recorded. There will appear a **+** sign in the display. No flag is then shown in the display.

Game timer + delay

This mode is the same as the 'Game Timer' mode. But each time the clock is pressed, the count down of the player to move is only activated after the delay-time has been used up.

Please note: When a player has used up all his time, the flag appears. The clock does not switch to the 'count up' mode.

Game timer + bonus

This mode is the same as the 'Game Timer' mode. But each time the clock is pressed, the remaining reflection time of the player is increased with the bonus time.

Please note: When a player has used up all his time, the flag appears. The clock does not switch to the 'count up' mode.

8 Changing of the settings during the game

You may change the settings of the **easy⁺ gametimer** during a game. Interrupt the operation of the time-controls by pressing the central Start/ Stop button **▶||**. Move with the **<** and/or the **>**, button through the display until the area around the setting you wish to change is blinking. Press on the **+** and/or the **-** button until the desired time or the desired time-control mode appears in the display. Please note: When you change the reflection time in which the hours and minutes are shown, the seconds digits of this time-mode will automatically switch to zero, without you being able to notice.

Restart now the proceedings of the game by pressing the central Start/ Stop button **▶||**.

9 How do you switch the easy⁺ gametimer off

You may switch off the **easy⁺ gametimer** by pressing the On/Off button **⏻** during one second. The settings

you were playing with are retained in the clock's memory.

Technical specifications

Batteries: Penlight (AA, 1.5V), 2 pieces.
Alkaline type recommended.

Service life: By using 2 alkaline batteries and very regular use of your clock, you may count on a service life of at least 2 years.

Accuracy: Better than one second per hour.

Cleaning: Use a soft, almost dry cloth. Do not use abrasive cleaning agents.

Housing: ABS synthetic material.

CE This DGT product complies to the regulations for electro magnetic compatibility 2004/108/EG.

Warranty conditions

DGT guarantees that your digital chess clock complies with the highest quality standards. If your **DGT easy⁺** – despite our care in choosing components and material, production and transport – nevertheless may show a defect during the first year after purchase, you should contact the agent who sold the appliance to you.

In order to qualify for this warranty on your new **DGT easy⁺**, you should present the warranty card (page 22) together with proof of purchase.

This condition of warranty is only validated if the **DGT easy⁺** has been used in a prudential manner. Our obligations of warranty do not apply if attempts to

repair the clock have been carried out without our explicit permission in writing.

Deutsch: Gebrauchsanweisung für die **easy⁺ gametimer**

1	Wie machen Sie Ihre easy ⁺ gametimer gebrauchsfertig?	7
2	Spielen mit der easy ⁺ gametimer	7
3	Die Uhr auf "Pause" stellen	7
4	Eine neue Partie anfangen	8
5	Tonsignal	8
6	Einstellen der Zeitmessmethoden sowie der Bedenkzeitregelungen	8
7	Die verschiedenen Zeitmessmethoden der easy ⁺ gametimer	8
8	Änderung der Einstellungen während der laufenden Partie	9
9	Ausschalten der easy ⁺ gametimer	9
	Garantiebedingungen	9
	Technische Angaben	10


Herzlichen Glückwunsch für Ihre Wahl der **easy⁺ gametimer**!

Die **easy⁺ gametimer** wurde in den Niederlanden durch die Firma Digital Game Technology BV entwickelt. Dabei handelt es sich zugleich um die Firma, welche die offizielle Turnieruhr des Weltschachbundes FIDE entworfen hat.


Sämtliche Informationen über die verschiedenen digitalen Uhren von DGT finden Sie auf der Homepage www.dgtprojects.com


Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit Ihrer **easy⁺ gametimer**!

1 **Wie machen Sie Ihre easy⁺ gametimer gebrauchsfertig?**


Nehmen Sie die **easy⁺ gametimer** aus dem Karton und öffnen Sie den Deckel des Batteriefachs. Setzen Sie zwei AA 1,5 Volt-Batterien ein. Wir empfehlen die Verwendung von Alkaline-Batterien. Schließen Sie danach das Batteriefach. Wenn Ihre Batterien nachlassen, leuchtet im Display das Batteriesymbol  auf. (siehe Fig. 1).

2 **Spielen mit der easy⁺ gametimer**


Stellen Sie die **easy⁺ gametimer** an, indem Sie den Ein/Aus-Schalter  drücken. Bei der ersten Benutzung ist die **easy⁺ gametimer** automatisch auf die Bedenkzeitregelung "Game Timer" eingestellt. Dabei erhalten beide Spieler je fünf Minuten "Countdown"-Bedenkzeit für die gesamte Partie (siehe 6 und 7). Das Tonsignal ist eingeschaltet (siehe 5).

Drücken Sie kurz auf den in der Mitte befindlichen Start/Stop-Schalter . Die Uhr desjenigen Spielers, deren Hebel oben steht, beginnt abzulaufen. Nachdem der Spieler seinen Zug ausgeführt hat, drückt er den Hebel ein und der "Countdown" auf der Uhr seines Gegners beginnt zu laufen.


3 **Die Uhr auf "Pause" stellen**

Das Ablaufen der Uhr kann vorübergehend unterbrochen werden, indem Sie den in der Mitte befindlichen Start/Stop-Schalter  drücken. Ein nochmaliges Drücken setzt die Uhr wieder in Gang. Während der Pause können die Einstellungen angepasst werden (siehe Punkt 8).


4 Eine neue Partie anfangen

Drücken Sie kurz auf den Ein/Aus-Schalter . Jetzt können Sie mit der **easy⁺ gametimer** eine neue Partie spielen. Die Anfangseinstellungen sind mit den Einstellungen der vorhergehenden Partie identisch.

5 Tonsignal





Während einer Partie können Sie jederzeit das Tonsignal ein- oder ausschalten, indem Sie den Tonschalter  eindrücken. Wenn das Tonsignal eingeschaltet ist, hören Sie während der letzten fünf Sekunden vor Ablauf der Bedenkzeit einen Piepston.

6 Einstellen der Zeitmessmethoden sowie der Bedenkzeitregelungen

Nachdem Sie die **easy⁺ gametimer** aktiviert haben, sehen Sie die zuletzt verwandten Einstellungen. Die Bedenkzeiten beider Spieler sind von einem blinkenden Rahmen umgeben. Indem Sie auf den Start/Stop-Schalter  drücken, können Sie die Partie starten. Falls gewünscht, können Sie jedoch auch zunächst die Einstellungen ändern.





Nun können Sie:

Die Bedenkzeiten beider Spieler gleichzeitig ändern





Drücken Sie auf den  und/oder den  Schalter, bis die gewünschte Bedenkzeit jeweils in beiden Displays steht. Wenn Sie den  und/oder den  Schalter gedrückt halten, ändert sich die Bedenkzeit immer schneller. Die höchstmögliche einstellbare Bedenkzeit beträgt neun Stunden und 59 Minuten.

Achtung! Bei mehr als 20 Minuten Bedenkzeit sehen Sie die Stunden und die Minuten im Display. Bei weniger als 20 Minuten sehen Sie dort auch die Sekunden.





Die Bedenkzeit eines der beiden Spieler ändern

Drücken Sie den  und/oder den  Schalter solange, bis nur bei dem Spieler, dessen Bedenkzeit Sie ändern wollen, der blinkende Rahmen sichtbar wird. Drücken Sie den  und/oder den  Schalter, bis die gewünschte Bedenkzeit im Display erscheint.

Die Zeitmessmethode ändern

Klicken Sie zu diesem Zweck mit dem  und/oder den  Schalter durch das Display, bis der Rahmen um die Zeitmessmethode herum blinkt. Drücken Sie auf den  und/oder den  Schalter, bis die gewünschte Zeitmessmethode im Display erscheint.

Die Delay- bzw. die Bonuszeit pro Zug ändern

Klicken Sie hierzu mit dem  und/oder den  Schalter durch das Display, bis der Rahmen rund um die zusätzliche Zeit herum blinkt. Drücken Sie auf den  und/oder den  Schalter, bis die gewünschte Zeit im Display steht.

7 Die verschiedenen Zeitmessmethoden der **easy⁺ gametimer**

Die **easy⁺ gametimer** bietet Ihnen diverse Möglichkeiten, die Bedenkzeit Ihrer Partien einzustellen.

Move-Timer

Jedem Spieler steht eine bestimmte Bedenkzeit für jeden einzelnen Zug zur Verfügung. Wenn ein Spieler seinen Zug ausgeführt hat, erhält er die Bedenkzeit erneut gesondert für jeden Zug. Sollte ein Spieler seine Bedenkzeit für einen Zug vollständig verbraucht hat, erscheint das Fähnchen im Display.

Game-Timer

Jeder Spieler hat eine bestimmte Bedenkzeit für die gesamte Partie und kann die Verteilung seiner Zeit über die Partie selbst bestimmen. Wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat, kommt das Fähnchen ins Bild. Die Uhr dieses Spielers läuft weiter als im Count-Up-Modus. Im Display erscheint ein **+** Zeichen.

Game-Timer mit Count-Up-Option

Wenn Sie die Bedenkzeit beider Spieler auf "0" stellen, gehen beide Bedenkzeiten direkt in den Count-Up-Modus über, d.h. dass die verbrauchte Zeit pro Spieler registriert wird, nachdem die Uhr angestellt wurde. Im Display steht ein **+** Zeichen. In diesem Fall wird kein Fähnchen im Display erscheinen.

Game-Timer + Delay

Diese Methode kommt der Game-Timer-Methode gleich, wobei bei jedem Wechsel der Zugpflicht der Countdown des am Zug befindlichen Spielers erst dann aktiviert wird, nachdem die Delayzeit verstrichen ist. Achtung! Wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat, erscheint das Fähnchen. Die Uhr geht nicht in den Count-Up-Modus über.

Game-Timer + Bonus

Diese Methode kommt der Game-Timer-Methode gleich, jedoch wird bei jedem Wechsel der Zugpflicht die Bonuszeit der verbleibenden Bedenkzeit des jeweiligen Spielers hinzugefügt. Achtung! Wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat, erscheint das Fähnchen. Die Uhr geht nicht in den Count-Up-Modus über.

8 Änderung der Einstellungen während der laufenden Partie

Ihnen bietet sich die Möglichkeit, während der Partie die Einstellungen der **easy⁺ gametimer** zu ändern. Unterbrechen Sie zu diesem Zweck die Zeitmessung, indem Sie auf den in der Mitte befindlichen Start/Stop-Schalter **▶||** drücken. Klicken Sie sich daraufhin mit dem **◀** und/oder den **▶** Schalter durch, bis der Rahmen rund um die Einstellungen, die Sie ändern möchten, blinkt. Drücken Sie auf den **+** und/oder den **-** Schalter, bis die gewünschte Bedenkzeit oder die gewünschte Zeitmessmethode im Display steht.

Achtung! Wenn Sie eine in Stunden und Minuten wiedergegebene Bedenkzeit ändern, wird der Sekundenzähler dieser Bedenkzeit automatisch auf "0" gestellt, ohne dass Sie dies sehen können.

Setzen Sie die Partie nun fort, indem Sie erneut den in der Mitte befindlichen Start/Stop-Schalter **▶||** eindrücken.

9 Ausschalten der easy⁺ gametimer

Sie können die **easy⁺ gametimer** ausschalten, indem Sie den Ein/Aus-Schalter **⏻** eine Sekunde lang gedrückt halten. Die zuvor benutzte Einstellung bleibt erhalten.

Garantiebedingungen

DGT garantiert, dass Ihre digitale Schachuhr höchsten Qualitätsanforderungen genügt.

Sollte Ihre **DGT easy⁺** trotz unserer äußersten Sorgfalt hinsichtlich Materialwahl, Produktion und Transport innerhalb des ersten Jahres nach Ankauf einen Mangel aufweisen, so richten Sie sich bitte direkt an den Verkäufer Ihrer DGT.

Wenn Sie sich auf eine Garantie für Ihre neue **DGT easy⁺** berufen möchten, so halten Sie bitte Ihren Kassenbon sowie die Garantiekarte (Seite 22) bereit. Diese Garantiebedingungen kommen nur dann zur Anwendung, wenn die **DGT easy⁺** in einer sorgfältigen Art und Weise benutzt wurde. Unsere Pflicht zur Leistung von Garantie verfällt, wenn ohne unsere ausdrückliche Zustimmung Reparaturversuche durchgeführt wurden.

Technische Angaben


Batterien: AA 1,5 Volt-Batterien, zwei Stück.
Wir empfehlen Alkaline-Batterien.

Lebensdauer: Mit zwei Alkaline-Batterien können Sie – auch bei häufiger Nutzung – mit einer Lebensdauer von mindestens zwei Jahren rechnen.

Genauigkeit: Besser als eine Sekunde pro Stunde.

Reinigung: Benutzen Sie ein weiches, beinahe trockenes Tuch. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel.

Gehäuse: ABS-Kunststoff

 Dieses Produkt von DGT ist in Übereinstimmung mit den Vorschriften für Elektromagnetische Kompatibilität 2004/108/EG.

Français: Manuel d'utilisation easy⁺ gametimer

1	Préparatifs	11
2	Jouer avec la easy ⁺ gametimer	11
3	Pause	11
4	Jouer une nouvelle partie	11
5	Signal sonore	11
6	Configurer les méthodes de chronométrage et les cadences	11
7	Les méthodes de chronométrage de la easy ⁺ gametimer	12
8	Modifier les configurations pendant la partie	12
9	Éteindre la easy ⁺ gametimer	13
	Spécifications techniques	13
	Application de la garantie	13

Félicitations d'avoir choisi la **easy⁺ gametimer**.


La **easy⁺ gametimer** a été développée aux Pays-Bas par Digital Game Technology BV, le créateur de la pendule officielle de la Fédération Internationale des Échecs.

Vous trouverez tous les renseignements sur les différentes pendules digitales de DGT sur le site web: www.dgtprojects.com


Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre **easy⁺ gametimer**.


1 Préparatifs

Sortez la **easy⁺ gametimer** de la boîte et ouvrez le couvercle des piles. Installez 2 piles penlight (AA, 1.5V) - nous vous conseillons les piles alcalines. Refermez ensuite le couvercle des piles.


Si vos piles sont trop faibles, le symbole batterie  s'illuminera sur l'écran d'affichage (voir Fig. 1).

2 Jouer avec la easy⁺ gametimer


Mettez la **easy⁺ gametimer** sous tension en pressant la touche on/off . Lors de la première utilisation, la **easy⁺ gametimer** affichera la cadence « Game timer », qui alloue à chaque joueur 5 minutes et qui fonctionne comme un compte à rebours (voir 6 et 7). Le signal sonore sera également activé (voir 5).

Pressez brièvement la touche central start/stop . Le compte à rebours commencera du côté où la bascule se trouvera en haut. Lorsque le joueur aura effectué son coup, il devra appuyer sur la bascule, afin d'arrêter son compte à rebours et de mettre en marche celui de son adversaire.


3 Pause

Le compte à rebours de la pendule peut être temporairement interrompu en pressant la touche central start/stop . Vous pourrez relancer la pendule en pressant à nouveau sur cette touche. Pendant une pause, il est possible de modifier les configurations (voir 8.).


4 Jouer une nouvelle partie

Pressez brièvement la touche on/off  et la **easy⁺ gametimer** est prête pour une nouvelle partie. Les configurations sont identiques à celles du jeu précédent.

5 Signal sonore





À chaque moment de la partie, il est possible d'activer ou de désactiver le signal sonore. Il suffit pour cela de presser le bouton du signal sonore . Lorsque le signal est activé, vous entendrez des bips d'avertissement pendant les cinq dernières secondes avant l'écoulement du temps.

6 Configurer les méthodes de chronométrage et les cadences

Quand la **easy⁺ gametimer** est activée, elle affiche les configurations utilisées la fois précédente. Un cadre clignote autour des temps de réflexion des deux joueurs. En pressant la touche start/stop , vous pouvez commencer la partie. Bien sûr, vous pouvez aussi d'abord modifier les configurations.




En effet, maintenant, vous pourriez:

Modifier simultanément les temps des deux joueurs.

Poussez sur les touches  et/ou , jusqu'à ce que les deux écrans affichent la cadence souhaitée. Si vous maintenez la touche  ou la touche  enfoncée, le temps se modifiera de plus en plus rapidement. Le temps maximal que vous pouvez faire afficher est 9 heures et 59 minutes.

Note: Pour les cadences supérieures à 20 minutes, la pendule affiche les heures et les minutes. Pour les cadences de moins de 20 minutes, vous verrez aussi les secondes.

Modifier le temps d'un des deux joueurs.

Utilisez les touches  et/ou , jusqu'à ce que seul le cadre du joueur dont vous souhaitez modifier le temps, clignote. Pressez la touche  ou la

touche **■**, jusqu'à ce que le temps souhaité apparaisse sur l'écran d'affichage.

Modifier la méthode de chronométrage.

Utilisez les touches **<** et/ou **>**, jusqu'à ce que le cadre autour des méthodes de chronométrage se mette à clignoter. Pressez la touche **+** ou la touche **■**, jusqu'à ce que la méthode de chronométrage souhaitée apparaisse sur l'écran d'affichage.

Modifier la méthode de chronométrage

Modifier le temps de délai ou le temps supplémentaire par coup. Utilisez les touches **<** et/ou **>**, jusqu'à ce que le cadre se mette à clignoter autour du temps supplémentaire. Pressez la touche **+** ou la touche **■**, jusqu'à ce que le temps souhaité apparaisse sur l'écran d'affichage.

7 Les méthodes de chronométrage de la easy⁺ gametimer

La **easy⁺ gametimer** vous permet de chronométrer votre jeu de différentes façons.

Move timer

Chaque joueur dispose d'un temps déterminé par coup. Quand un joueur a effectué son coup, la pendule affiche ce temps déterminé pour le coup suivant. Quand un joueur dépasse le temps qui lui est attribué pour jouer le coup, le drapeau s'illumine sur l'écran d'affichage.

Game timer

Chaque joueur dispose d'un temps de réflexion pour la totalité de la partie, chaque joueur pouvant ainsi gérer son temps de réflexion lui-même. Si un joueur épuise en premier la totalité de son temps, le drapeau s'illuminera sur l'écran d'affichage. La

pendule de ce joueur continuera à fonctionner en additionnant le temps. Un signe **+** apparaîtra sur l'écran d'affichage.

Option Game timer count-up

Si vous faites afficher 0.00 comme cadence pour les deux joueurs, les deux pendules additionneront directement le temps de réflexion: une fois la pendule en marche, elle enregistrera le temps utilisé par les deux joueurs. L'écran affichera un **+**, mais pas de drapeau.

Game timer + delay

Cette méthode est identique à la méthode "Game Timer". Seulement, à chaque coup, le compte à rebours du joueur au trait n'est activé qu'après l'expiration d'un temps de délai. Notez: lorsqu'un joueur épuise la totalité de son temps, le drapeau s'illuminera sur l'écran d'affichage. La pendule ne commence donc pas à additionner le temps.

Game timer + bonus

Cette méthode est identique à la méthode "Game Timer". Or, à chaque coup, le temps de réflexion restant est majoré d'un temps supplémentaire. Note: lorsqu'un joueur épuise la totalité de son temps, le drapeau s'illuminera sur l'écran d'affichage. La pendule ne commence donc pas à additionner le temps.

8 Modifier les configurations pendant la partie


Pendant une partie, vous pouvez modifier les configurations de la **easy⁺ gametimer**. Interrompez le fonctionnement de la pendule en pressant sur la touche central start/stop **▶||**. Utilisez ensuite les touches **<** et/ou **>**, jusqu'à ce que la configuration que vous souhaitez modifier se mette à clignoter. Pressez la touche **+** ou la touche **■**, jusqu'à ce que la

cadence ou la méthode de chronométrage souhaitées s'affichent sur l'écran.

Note: Si vous modifiez le temps de réflexion affiché en heures et minutes, le compteur de secondes passera automatiquement à 0, sans que vous ne puissiez le voir.


Poursuivez ensuite votre partie en pressant la touche central start/stop ►||.

9 Éteindre la *easy⁺ gametimer*

Vous pouvez éteindre la *easy⁺ gametimer* en maintenant le bouton on/off  pendant 1 seconde. Les configurations avec lesquelles vous jouiez, resteront sauvegardées.

Spécifications techniques

- Piles: 2 piles penlight (AA, 1.5V). Les piles alcalines sont conseillées.
- Autonomie: Avec 2 piles alcalines, vous pouvez compter sur une autonomie d'au moins 2 ans, même en cas d'usage fréquent.
- Précision: supérieure à une seconde par heure.
- Nettoyage: Utilisez un chiffon doux, presque sec. Evitez les produits agressifs.
- Boîtier: plastique ABS.

 Ce produit de DGT est conforme à la réglementation sur la compatibilité électromagnétique 2004/108/EG.

Application de la garantie

DGT garantit que votre pendule digitale satisfait aux plus hautes exigences de qualité.

Si toutefois, malgré nos soins pendant la sélection du matériau, pendant la production et pendant le

transport, votre **DGT easy⁺** devait présenter un défaut durant la première année suivant l'achat, adressez-vous directement au détaillant qui vous a vendu la pendule.

Pour bénéficier de la garantie sur votre nouvelle **DGT easy⁺**, il vous faudra être en possession de la carte de garantie (page 20), ainsi que de la preuve d'achat.

L'application de cette garantie est exclue si la **DGT easy⁺** n'est pas utilisée correctement ou si des tentatives de réparation auront été effectuées sans notre accord explicite.

Nederlands: Handleiding

easy⁺ gametimer

1	Gebruiksklaar maken	14
2	Spelen met de <i>easy⁺ gametimer</i>	14
3	De klok pauzeren	14
4	Een nieuw spel spelen	14
5	Geluidsignaal	14
6	Instellen tijdmeetmethodes en speeltijden	15
7	De tijdmeetmethodes van de <i>easy⁺ gametimer</i>	15
8	Wijzigen van de instellingen tijdens de partij	16
9	De <i>easy⁺ gametimer</i> uitschakelen	16
	Technische specificaties	16
	Garantievoorwaarden	16


Gefeliciteerd met uw keuze voor de *easy⁺ gametimer*.

De *easy⁺ gametimer* is in Nederland ontwikkeld door Digital Game Technology BV, de ontwerper van de officiële wedstrijdklok van de wereldschaakbond FIDE. Alle informatie over verschillende digitale speelklokken van DGT vindt u op onze website: www.dgtprojects.com


Wij wensen u veel speelgenot met uw *easy⁺ gametimer*.


1 *Gebruiksklaar maken*

Neem de *easy⁺ gametimer* uit de doos en schuif het batterijdeksel open. Plaats 2 penlight (AA, 1.5V) batterijen. Wij adviseren het gebruik van alkaline batterijen. Sluit vervolgens het batterijdeksel.


Als uw batterijen te zwak zijn, licht in het display het batterijsymbool  op (zie Fig. 1).

2 *Spelen met de easy⁺ gametimer*


Zet de *easy⁺ gametimer* aan door de aan/uit knop  in te drukken. Bij het eerste gebruik staat de *easy⁺ gametimer* ingesteld in de tijdmeetmethode “Game timer”, met voor beide spelers 5 minuten “Count-down” bedenktijd (zie 6 en 7). Het geluidssignaal staat aan (zie 5).

Druk kort op de centrale start/stop knop . De klok van de speler waarvan de hefboom omhoog staat begint af te tellen. Nadat de speler zijn zet uitgevoerd heeft, drukt de speler de hefboom in en de “count-down” op de klok van de tegenstander begint.

3 *De klok pauzeren*

Het aflopen van de klok kan tijdelijk worden onderbroken door de centrale start/stop knop  in te drukken. Nogmaals drukken herstart de klok. Tijdens een pauze kunnen de instellingen worden aangepast (zie 8).

4 *Een nieuw spel spelen*

Druk kort op de aan/uit knop  en de *easy⁺ gametimer* is klaar voor de start van een nieuw spel. De begininstellingen zijn identiek aan het vorige spel.

5 *Geluidsignaal*

Op ieder moment tijdens een spel kunt u het geluidssignaal aan- of uitschakelen door de geluid-knop

♪ in te drukken. Met geluidsignaal aan hoort u bij de laatste vijf seconden voordat de vlag valt waarschuwingspiepjes.

6 Instellen tijdmeetmethodes en speeltijden

Nadat de **easy⁺ gametimer** geactiveerd is, ziet u de instelling die de laatste keer gebruikt is. De tijden van beide spelers zijn omgeven door een knipperend kader. Door op de start/stop knop ►|| te drukken kunt u de partij starten, maar u kunt ook eerst de instellingen veranderen.

U kunt nu:

De speeltijden van beide spelers gelijktijdig veranderen.

Druk op de **+** en/of de **-** knop totdat de gewenste tijd in beide displays staat. Als u de **+** of de **-** knop ingedrukt houdt, verandert de tijd steeds sneller. De maximaal instelbare tijd is 9 uur en 59 minuten.

Let op: Bij meer dan 20 minuten speeltijd ziet u uren en minuten in display. Bij minder dan 20 minuten ziet u ook de seconden.

De speeltijd van één van beide spelers veranderen.

Stap met de **<** en/of de **>** knop totdat alleen bij de speler waarvan u de tijd wilt veranderen het knipperende kader aan staat. Druk op de **+** of de **-** knop totdat de gewenste tijd in het display staat.

De tijdmeetmethode veranderen.

Stap met de **<** en/of de **>** knop door het display totdat het kader rond de tijdmeetmethodes knippert. Druk op de **+** of de **-** knop totdat de gewenste tijdmeetmethode in het display staat.

De delay-tijd of de bonus-tijd per zet veranderen

Stap met de **<** en/of de **>** knop door het display totdat het kader rond de extra tijd knippert. Druk op de **+** of de **-** knop totdat de gewenste tijd in het display staat.

7 De tijdmeetmethodes van de easy⁺ gametimer

De **easy⁺ gametimer** geeft u de mogelijkheid om op verschillende manieren uw spel te timen.

Move timer

Elke speler heeft een tijd beschikbaar voor elke afzonderlijke zet. Als een speler zijn zet heeft voltooid ontvangt hij opnieuw de tijd per zet. Als een speler voor een zet zijn tijd geheel verbruikt heeft, verschijnt de vlag in het display.

Game timer

Elke speler heeft een bedenktijd voor het totale spel, de speler bepaalt zelf de verdeling van deze tijd over het spel. Als een speler al zijn bedenktijd verbruikt heeft, verschijnt de vlag in beeld. De klok van deze speler gaat verder als “count-up”. In display verschijnt een **+** teken.

Game timer count-up optie

Indien u de bedenktijd voor beide spelers instelt op 0.00 zullen beide tijden direct in “count-up” gaan: Nadat de klok gestart is wordt de verbruikte tijd per speler geregistreerd. In display staat een **+** teken. Er zal geen vlag in het display verschijnen.

Game timer + delay

Deze methode is gelijk aan “Game Timer” methode. Maar bij iedere beurtwissel wordt de count-down van de speler die aan zet is pas actief nadat de delaytijd verstreken is. Let op: Als een

speler al zijn bedenktijd verbruikt heeft, verschijnt de vlag. De klok gaat niet over naar de “count-up”.

Game timer + bonus

Deze methode is gelijk aan “Game Timer” methode. Maar bij elke beurtwissel wordt de resterende bedenktijd van de speler verhoogd met de bonustijd. Let op: Als een speler al zijn bedenktijd verbruikt heeft, verschijnt de vlag. De klok gaat niet over naar de “count-up”.

8 Wijzigen van de instellingen tijdens de partij

U kunt de tijdens een partij de instellingen van de **easy⁺ gametimer** wijzigen. Onderbreek de tijdmeting door op de centrale start/stop knop ►|| te drukken. Stap vervolgens met de ◀ en/of de ▶ knop totdat het kader rond de instelling die u wilt veranderen knippert. Druk op de + of de - knop totdat de gewenste tijd of de gewenste tijdmeetmethode in het display staat.

Let op: Als u een bedenktijd verandert die in uren en minuten weergegeven wordt, gaat de secondenteller van deze tijd automatisch op 0 staan, zonder dat u dat zien kunt.

Herstart nu het verloop van het spel door opnieuw op de centrale start/stop knop ►|| te drukken.

9 De easy⁺ gametimer uitschakelen

U kunt de **easy⁺ gametimer** uitschakelen door de aan/uit knop ⏻ gedurende 1 seconde in te drukken. De instelling waarmee u speelde blijft bewaard.

Technische specificaties

Batterijen: Penlight (AA, 1.5V), 2 stuks. Alkaline aanbevolen.

Levensduur: Met 2 alkaline batterijen kunt u, ook bij veelvuldig gebruik, rekenen op een levensduur van minstens 2 jaar.

Nauwkeurigheid: Beter dan 1 seconde per uur.

Reinigen: Gebruik een zachte, bijna droge doek. Gebruik geen agressieve schoonmaakmiddelen.

Behuizing: ABS kunststof.

Ⓒ De **easy⁺ gametimer** voldoet aan de voorschriften voor elektromagnetische compatibiliteit 2004/108/EG

Garantievoorwaarden

DGT garandeert dat uw digitale schaakklok voldoet aan de hoogste kwaliteitseisen.

Mocht, ondanks onze zorg bij materiaalkeuze, productie en transport, uw **DGT easy⁺** tijdens het eerste jaar na aankoop een gebrek vertonen, richt u zich dan direct tot de verkoper waar u de **easy⁺** hebt aangeschaft.

Om een beroep op de garantie voor uw nieuwe **DGT easy⁺** te kunnen doen, dient u de garantietaal (pagina 22) samen met het aankoopbewijs beschikbaar te hebben.

De **easy⁺** garantiebepaling is alleen van toepassing als de **DGT easy⁺** op een zorgvuldige wijze is gebruikt. Onze garantieverplichtingen vervallen als, zonder onze expliciete toestemming, pogingen tot reparatie zijn uitgevoerd.

Русский: Руководство пользователя *easy⁺ gametimer*

1. Подготовка к эксплуатации	17
2. Игра с часами <i>easy⁺ gametimer</i>	17
3. Остановка часов	17
4. Начало новой партии	17
5. Звуковой сигнал	18
6. Установка различных форм контроля времени на обдумывание	18
7. Различные формы контроля времени	18
8. Изменение установок в ходе игры	19
9. Выключение часов <i>easy⁺ gametimer</i>	19
Технические спецификации	19
Гарантийный талон	20

Руководство по эксплуатации часов *easy⁺ gametimer*

Вы купили шахматные часы *easy⁺ gametimer*, поздравляем!


Часы *easy⁺ gametimer* произведены в Нидерландах фирмой Digital Game Technology BV. Эта фирма является разработчиком шахматных часов, используемых ФИДЕ, международной шахматной федерацией, в своих официальных соревнованиях.

Всю информацию о различных дигитальных шахматных часах, производимых фирмой DGT, Вы можете найти на Интернет-сайте www.dgtprojects.com


Желаем Вам большого удовольствия при игре с часами *easy⁺ gametimer*.


1. Подготовка к эксплуатации

Выньте часы *easy⁺ gametimer* из коробки и выдвиньте крышку, под которой должны помещаться батарейки. Вставьте две пальчиковые батарейки (AA, 1.5V). Мы советуем Вам пользоваться щелочными батарейками.


Поместив батарейки, закройте крышку. Если Ваши батарейки разрядились, то на дисплее появится изображение батарейки  см. Fig.1

2. Игра с часами *easy⁺ gametimer*


Включите часы *easy⁺ gametimer* нажатием кнопки . Новые, не бывшие в употреблении часы *easy⁺ gametimer* находятся в положении "Game timer", с 5-ю минутами времени для каждого из партнёров (см. пункты 6 и 7). Звуковой сигнал включён (см. п.5).

Коротко нажмите на центральную кнопку . Начинают идти часы того из партнёров, в направлении которого рычаг находится поднятой стороной. После того, как этот игрок делает ход, он нажимает на рычаг, приводя в действие часы своего партнёра.


3. Остановка часов

Работу часов можно остановить нажатием центральной кнопки . Следующее нажатие этой кнопки вновь приводит часы в действие. В то время, как часы остановлены, можно поменять режим их работы (см. пункт 8).

4. Начало новой партии


Коротко нажмите на кнопку , и часы *easy⁺ gametimer* готовы для начала новой партии с тем же контролем времени, что был в предыдущей партии.

5. Звуковой сигнал

В любой момент партии можно включить и выключить звуковой сигнал нажатием кнопки  звукового сигнала. Если эта кнопка включена, то за пять секунд до падения флага раздастся предупредительный писк.





6. Установка различных форм контроля времени на обдумывание

После того, как часы *easy+ gametimer* включены, Вы видите на дисплее тот контроль времени, которым пользовались при последнем включении часов.

Показания времени обоих игроков очерчены мигающей рамкой. Нажав на кнопку , Вы можете начать партию, но перед этим Вы также можете изменить контроль времени на обдумывание.





Вы можете:

Одновременно изменить контроль времени для обоих партнёров.





Нажимайте на кнопку  и/или , пока на обоих дисплеях не появятся нужные Вам показания времени. Если Вы нажмёте на кнопку  и/или  и будете держать её прижатой, то показания времени на дисплеях будет меняться быстрее. Максимально возможное для установки время – 9 часов 59 минут.





Внимание: при установке 20-ти и более минут времени на дисплее высвечиваются часы и минуты; при количестве времени меньшем, чем 20 минут, Вы видите также оставшиеся секунды.

Изменить контроль времени для одного из партнёров.

Нажимайте на кнопку  и/или  до тех пор, пока на дисплее со стороны того из партнёров, чей контроль времени вы хотите изменить, не начнёт мигать рамка. Нажимайте на кнопку  и/или  до тех пор, пока на дисплее не будет обозначено желательное Вам время.

Изменить форму контроля времени (см. пункт 7)

Нажимайте на кнопку  и/или  до тех пор, пока рамка формы контроля времени не начнёт мигать. После этого нажимайте на кнопку  и/или  до тех пор, пока на дисплее не появится желательная Вам форма контроля.

Изменить контроль Бронштейна или контроль Фишера. Нажимайте на кнопку  и/или  до тех *easy+ gametimer* пор, пока рамка вокруг дополнительного времени не начнёт мигать. Нажимайте на кнопку  и/или  до тех пор, пока пока на дисплее не появится желательное Вам дополнительное время.

7. Различные формы контроля времени

Часы *easy+ gametimer* дают Вам возможность использовать разные формы контроля времени.

Move timer

Каждый игрок получает определённое время, за которое он должен сделать один ход. Сделав ход, игрок снова получает время для совершения следующего хода. Если игрок, не сделав ход, полностью израсходовал своё время, на дисплее появляется изображение флага.

Game timer

Каждый игрок получает время на всю партию и сам распределяет отведённое ему время на обдумывание. Если игрок полностью израсходовал отведённое ему время, его часы начинают работать в режиме “count-up”. При этом на дисплее появляется значок **+**. После этого часы этого игрока работают в режиме “count-up”. На дисплее появляется значок **+**.

Game timer count-up

Если выставить обоим игрокам контроль времени 0.00, то для обоих игроков часы будут работать в режиме “count-up”: после того, как часы пушены, они регистрируют только затраченное каждым из игроков время. При этом на дисплее стоит значок **+**. Изображение флажка при работе в данном режиме не появляется.

Game timer + delay

Эта форма идентична форме “Game Timer” с той только разницей, что при каждой смене очереди хода count-down того игрока, за кем сейчас очередь хода, начинает действовать только после того, как delaytijd исчерпано.

Внимание: Если один из игроков истратил всё отведённое ему время на обдумывание, появляется изображение флажка. При этом часы не переходят в режим “count-up”.

Game timer + bonus

Эта форма идентична форме “Game Timer” с той только разницей, что при каждой смене очереди хода к оставшемуся у игрока времени прибавляется добавочное время.

Внимание: Если один из игроков истратил всё отведённое ему время на обдумывание,

появляется изображение флажка. При этом часы не переходят в режим “count-up”.

8. Изменение установок в ходе игры

Вы можете менять установки часов **easy⁺ gametimer** во время игры. Остановите часы нажатием кнопки start/stop. Нажимайте на кнопку **<** и/или **>** до тех пор, пока не начнёт мигать рамка вокруг тех установок, которые Вы хотите поменять. Нажимайте на кнопку **+** и/или **-** до тех пор, пока на дисплее не появится желательная форма контроля.

Внимание: Если Вы меняете время на обдумывание, исчисляемое часами и минутами, то отсчёт секунд нового контроля времени начинается с нуля, на дисплее это не видно.

Возобновите отсчёт времени нажатием кнопки **▶ ||**.

9. Выключение часов easy⁺ gametimer

Вы можете выключить часы **easy⁺ gametimer**, нажав кнопку **⏻** и удерживая её в нажатом положении в течение одной секунды. Установки, которыми вы пользовались при игре, при этом сохраняются.

Технические спецификации


Батарейки: Penlight (AA, 1.5V), 2 штуки.
Рекомендуются щелочные батарейки

Срок действия: При употреблении щелочных батареек даже в случае очень частого использования Вы можете рассчитывать на минимум 2 года

работы.: Точность хода часов:
Погрешность менее 1-ой секунды в час.

Протирка: Пользуйтесь мягкой, почти сухой тряпочкой. Не употребляйте едкие чистящие препараты.

Материал: искусственный материал ABS.

 **easy⁺ gametimer** созданы в соответствии 2004/108/EG.

Гарантийный талон

Фирма DGT гарантирует работу шахматных часов в соответствии с высочайшими требованиями к качеству.

Если всё же, несмотря на наш тщательный выбор материалов при их изготовлении, качество изготовления и хорошую транспортировку, купленные Вами часы **easy⁺ gametimer** в течение первого года со дня покупки отказывают в работе, отправьте их, пожалуйста, непосредственно продавцу, у которого Вы их купили.

К часам **easy⁺ gametimer** должен быть приложен этот гарантийный талон вместе с чеком покупки.

Этот гарантийный талон действителен только при том условии, что часами **easy⁺ gametimer** пользовались аккуратно.

Этот гарантийный талон считается недействительным в случае самостоятельных, без нашего специального разрешения, попыток ремонта часов.


Español: Instrucciones de uso del reloj **easy⁺ gametimer**

1 Cómo hacer que su reloj listo para su uso	21
2 Cómo jugar con el reloj DGT easy⁺ gametimer	21
3 Cómo detener temporalmente el reloj	21
4 Nuevo juego	21
5 Señal de sonido	22
6 Configuración de la medición del tiempo y los modos y tiempo de los controles	22
7 La medición del tiempo y los modos de fácil gametimer .	22
8 Cambio de los ajustes durante el juego.	23
9 Cómo cambiar el fácil despegue reloj DGT easy⁺ gametimer	23
Especificaciones técnicas	23
Garantía condiciones	23



Queremos felicitarlo por su decisión de comprar el reloj **DGT easy⁺ gametimer**.

El reloj **DGT easy⁺ gametimer** se desarrolló en los Países Bajos por Digital Game Technology BV, la diseñadores de la oficial coincide con el reloj del mundo federación de ajedrez fide. Toda la información en lo que respecta a los distintos digital juego proyectos por relojes DGT se pueden encontrar en nuestra web: www.dgtprojects.com le deseamos mucho placer de jugar con su reloj **DGT easy⁺ gametimer**.


1 Cómo hacer que su reloj listo para su uso

Tome la reloj **DGT easy⁺ gametimer** fácil sacarlo de la caja y la diapositiva cubierta de las pilas abierta. Lugar 2 penlight pilas (aa, 1.5v) en la batería. Se aconseja el uso de las baterías alcalinas. A continuación, cierre la tapa de la batería. Cuando sus baterías se agoten, la batería símbolo  en la pantalla aparecerá el mensaje (ver fig.1).

2 Cómo jugar con el reloj DGT easy⁺ gametimer

Cambiar el reloj **DGT easy⁺ gametimer** sobre presionando sobre la botón on / off . La primera vez que se haga esto, el valor por defecto modo fácil del reloj **DGT easy⁺ gametimer** mostrará el "juego temporizador "método en el que ambos jugadores tienen 5 minutos 'cuenta atrás' tiempo de reflexión (ver 6 y 7). El sonido está encendido (véase 5). Pulse brevemente en la central de arranque / parada . El reloj del jugador cuya palanca se encuentra en el 'up' posición empieza a contar hacia abajo. Después de que el jugador ha hecho su movimiento, que debe su palanca de la prensa y de la 'cuenta atrás' en el reloj de su oponente comienza.

3 Cómo detener temporalmente el reloj


Cuenta atrás del reloj puede ser temporalmente interrumpido presionando la central botón de encendido / apagado . Pulsar una vez más para reiniciar el reloj. Durante la pausa de la manera en que el reloj se puede adaptado (véase 8).

4 Nuevo juego


A partir de un nuevo juego pulse brevemente el botón on / off  y la fácil **gametimer** está listo para un nuevo

juego. Los ajustes de el reloj será idéntico al juego anterior.

5 Señal de sonido





Señal de sonido tiene la opción de cambiar la señal de sonido o desactivar en cualquier momento durante el juego pulsando el botón de sonido . Cuando el sonido está encendido, se escuchará advertencia pitido señales en los últimos cinco segundos antes de la caída de de su bandera.

6 Configuración de la medición del tiempo y los modos y tiempo de los controles

Después del reloj **DGT easy⁺ gametimer** se ha activado, usted aviso el momento-el control y la configuración utilizados durante el último juego. El tiempo disponible para ambos jugadores son rodeado por una luz. Al pulsar sobre la botón de encendido / apagado , se puede comenzar el juego, pero también puede cambiar la configuración.

Usted ahora puede:





Cambiar el tiempo disponible para ambos jugadores simultáneamente

Pulse sobre el  y / o el  botón hasta que el tiempo deseado aparece en ambas pantallas. Cuando usted a seguir presionando el  y / o el  botón, el el tiempo va a cambiar a un aumento de la velocidad. El el plazo máximo es de 9 horas y 59 minutos.

Nota: cuando el tiempo de control superior al 20 , se pueden ver horas y minutos en el pantalla. Cuando hay menos de 20 minutos, verá segundo también. Cambio de tiempo disponible a sólo uno de los jugadores mover con el y / o en el botón a través de la hasta la zona de sólo el jugador cuya límite de tiempo que desea cambiar está

parpadeando. Pulse sobre la y / o el botón hasta que el tiempo deseado aparece en la pantalla.

Cambiar el modo de medición de tiempo

Mover con el  y / o en el  botón a través de la hasta la zona en torno a la medición del tiempo modos está parpadeando. Pulse sobre el  y / o la botón  hasta que el modo de medición de tiempo deseado aparece en la pantalla.

Cambiar el tiempo de demora o de la bonificación de tiempo por mover

Mover con el y / o en el botón a través de la hasta los alrededores de la hora extra es parpadeando. Pulse sobre el y / o el botón hasta el tiempo deseado aparece en la pantalla.


7 La medición del tiempo y los modos de fácil gametimer.

El reloj **DGT easy⁺ gametimer** le da la opción de calendario su juego de distintas maneras.

Mover temporizador

Cada jugador tiene una cierta cantidad de tiempo disponibles para cada movimiento. Cuando un jugador ha completado su traslado, de que llegue el tiempo asignado disponible para su siguiente movimiento. Cuando un jugador tiene agotado su tiempo para un movimiento, la bandera se publicará en la pantalla.

Juego temporizador

Cada jugador tiene un cierto grado de reflexión tiempo para todo el juego, el jugador decide para a sí mismo la forma en que se divide el tiempo disponible para la juego. Cuando un jugador ha agotado su tiempo, la bandera aparecerá en la pantalla. El reloj continuar en el "contar hasta el modo. No aparecerá una señal  en la pantalla.

Juego de temporizador contar opción

Si establece el tiempo para la reflexión sobre los dos jugadores 0:00, en ambas ocasiones, a la vez que cambiar a la 'contar' el modo. Después de que el reloj se inicia, la tiempo utilizado por cada jugador se registra. Existirá aparecerá una señal **+** en la pantalla. No es entonces la bandera muestra en la pantalla.

Juego temporizador + retraso

Este modo es el mismo que el 'juego timer' modo. Pero cada vez que el reloj se pulsa, el de la cuenta atrás para mover el jugador sólo está activado después de la demora de tiempo se ha agotado. Nota: cuando un jugador ha utilizado todo su tiempo, la bandera aparece. El reloj no cambiar a la 'contar' el modo.

Juego temporizador + bonus

Este modo es el mismo que el 'juego timer' modo. Pero cada vez que el reloj se pulsa, el restantes tiempo de la reflexión es el jugador con el aumento de la bonificación de tiempo. Nota: cuando un jugador ha utilizado todo su tiempo, la bandera aparece. El reloj no cambiar a la 'contar' el modo.

8 Cambio de los ajustes durante el juego.

Puede cambiar la configuración del reloj **DGT easy⁺ gametimer** durante un juego. Interrumpir el funcionamiento de la timecontrols pulsando la central botón de encendido / apagado **▶||**. Mover con el **<** y / o la **>**, a través del botón hasta la zona en torno a la configuración que desee cambio está parpadeando. Pulse sobre el **+** y / o la botón **—** hasta que el tiempo deseado o el tiempo deseado de control modo aparece en la pantalla. Nota: cuando usted cambiar el tiempo de reflexión en el que los horarios y minutos se

muestran, los segundos dígitos de este timemode cambiará automáticamente a cero, sin ti ser capaz de aviso. Reiniciar ahora las actuaciones del juego pulsando la central botón de encendido / apagado **▶||**.

9 Cómo cambiar el fácil despegue reloj DGT easy⁺ gametimer

Puede optar por desactivar el reloj **DGT easy⁺ gametimer** presionando el botón on / off **⏻** durante un segundo. Los ajustes que estuvo jugando con se mantienen en el reloj del memoria.

Especificaciones técnicas

- Baterías: penlight (aa, 1.5v), 2 piezas. Alcalinas tipo recomendado.
- Servicio de la vida: al usar 2 baterías alcalinas y muy el uso regular de su reloj, puede contar con una vida útil de al menos 2 años.
- Precisión: mejor que un segundo por hora.
- Limpieza: utilice un paño suave, casi un trapo seco. No el uso de agentes de limpieza abrasivos.
- Vivienda: ABS material sintético.

CE Este producto cumple DGT proyectos a la normas para la compatibilidad electro-magnética 2004/108/EG.

Garantía condiciones

DGT garantía de que su reloj digital de ajedrez y cumple con los más altos estándares de calidad. Si su **DGT easy⁺**- a pesar de nuestro cuidado en la elección de los componentes y materiales, la producción y el transporte -, sin embargo, pueden mostrar un defecto durante el primer año después de la compra, debería ponerse en contacto con el agente que vendió el

aparato a usted. Para poder beneficiarse de esta garantía en su nueva **DGT easy+**, hay que presentar la tarjeta de garantía (página 22) junto con el comprobante de compra.

Esta condición de garantía es validado sólo si la **DGT easy+** ha sido utilizado en forma cautelar. Nuestra obligaciones de garantía no se aplican en caso de los intentos de fraude.

**Warranty card / Garantiekarte / Carte de garantie
Garantiekaart / Гарантийный талон / Carta de garantía**



Date of purchase / Ankaufsdatum / Date de l'achat / Datum van aankoop/ Дата покупки / Fecha de compra

Name of buyer / Name des Käufers / Nom du client / Naam koper / Имя покупателя / Nombre del cliente

Stamp of Seller / Stempel des Verkäufers / Cachet du détaillant / Stempel verkoper / Штамп продавца /
Sello del vendedor





developed in the Netherlands by DGT Projects

www.dgtprojects.com

PO Box 1295 - 7500 BG Enschede - The Netherlands