

## DGT 2010



### Er zitten 4 knoppen voorop deze klok (vlnr)

1. -1
2. +1
3. Start/stop
4. OK en volgende stap

Selecteer programma optie 21 en druk op de bevestig toets OK

- **Links en rechts staat het woord bonus, wat betekent dat er ingesteld wordt met bonustijd**
- Het eerste cijfer knippert van de linker display.
- Zet het eerste cijfer op 1 (1 uur) en druk op OK – het tweede cijfer knippert
- Zet het tweede cijfer op 3 (3x10 minuten) en druk op OK – het derde cijfer knippert
- Zet het derde cijfer op 0 (0 minuten) en druk op OK
- Het linker display toont een punt en twee cijfers; het eerste cijfer knippert
- Zet het eerste cijfer op 0 (0\*10 seconden) en druk op OK – het tweede cijfer knippert
- Zet het tweede cijfer op 0 (0 seconden) en druk op OK
- Het eerste cijfer knippert van de rechter display en links staat 1:30.
- Zet het eerste cijfer op 1 (1 uur) en druk op OK – het tweede cijfer knippert
- Zet het tweede cijfer op 3 (3x10 minuten) en druk op OK – het derde cijfer knippert
- Zet het derde cijfer op 0 (0 minuten) en druk op OK
- Het rechter display toont een punt en twee cijfers; het eerste cijfer knippert
- Zet het eerste cijfer op 0 (0\*10 seconden) en druk op OK – het tweede cijfer knippert
- Zet het tweede cijfer op 0 (0 seconden) en druk op OK
- Het rechter display toont 3 cijfers, deze zijn voor de toegevoegde tijd voor beide spelers, het eerste knippert.
- Zet het eerste cijfer op 0 (0 minuten) en druk op OK – het tweede cijfer knippert
- Zet het tweede cijfer op 3 (3x10 seconden) en druk op OK – het derde cijfer knippert
- Zet het derde cijfer op 0 (0 seconden) en druk op OK
- **Links staat een 1 (voor periode 1) en rechts staat 00 (de zettenteller) – de eerste 0 knippert**
- Zet het eerste cijfer op 0 (0 x 10 zetten) en druk op OK – het tweede cijfer knippert
- Zet het tweede cijfer op 0 (0 zetten) en druk op OK
- **Links staat een 2 (voor periode 2) en rechts staan 3 cijfers – de eerste 0 knippert**

- **De drie cijfers staan voor de toegevoegde tijd voor periode 2**
- Zet het eerste cijfer op 0 (0 uur) en druk op OK – het tweede cijfer knippert
- Zet het tweede cijfer op 3 (3x10 minuten) en druk op OK – het derde cijfer knippert
- Zet het derde cijfer op 0 (0 minuten) en druk op OK
- Het rechter display toont een punt en twee cijfers; het eerste cijfer knippert
- Zet het eerste cijfer op 0 (0\*10 seconden) en druk op OK – het tweede cijfer knippert
- Zet het tweede cijfer op 0 (0 seconden) en druk op OK
- **Links staat een 2 (voor periode 2) en rechts staat 00 (de zettenteller) – de eerste 0 knippert**
- Zet het eerste cijfer op 0 (0 x 10 zetten) en druk op OK – het tweede cijfer knippert
- Zet het tweede cijfer op 0 (0 zetten) en druk op OK
- **Links staat een 3 (voor periode 3) en rechts staan 3 cijfers – de eerste 0 knippert**
- **De drie cijfers staan voor de toegevoegde tijd voor periode 3**
- Zet alles op 0 vanaf nu t/m periode 4

- NB:
1. Zorg er voor dat de handle van de klok bij wit omhoog staat als de klok gestart wordt (ivm de toegevoegde tijd per zet – na het instellen verschijnen een witte en zwarte koning in de display, de zijde waar de handle omhoog staat heeft de witte koning).
  2. Als de klok start dan blijft de tijd op 1:30 uur staan, want er is 30 seconden al toegevoegd.
  3. De 30 minuten extra tijd wordt per persoon toegevoegd nadat de een van beide vlaggen gevallen is.
  4. Als je bij het instellen een fout maakt, kan je het beste door gaan met instellen. Vervolgens klok uitzetten en weer aan zetten. Je komt dan in de laatst ingevulde tijdschema. Je kunt daar doorheen stappen met ok en de aanpassingen maken die nodig zijn. Over het algemeen is dit sneller, dan alles opnieuw in te stellen direct na de fout. Sowieso altijd controleren of alles correct is na het instellen. Kans op fouten is niet gering.
  5. Bij DGT 2010 (alle types) is ook nog het sound probleem. Een arbiter moet er op letten dat dit symbooltje niet actief is. Anders krijg je in de laatste 5 seconden rare geluiden... In zo'n geval klokken stilzetten; linker knop indrukken (sound knop) en vervolgens klok weer aanzetten.
- Dit gebeurt meestal als de spelers zelf de klok aanzetten. Dan drukken ze eerst op de linkertoets en dan gebeurt er niets in hun ogen. Vervolgens drukken ze op de start-toets en gaat de klok lopen. Als je de klok uit/aan zet dan staat deze optie altijd uit.

### Correcties

Indien er tijd gecorrigeerd moet worden dan zet je de klok stil met de Start/Stop knop.

Houd de Start/stop knop ingedrukt tot het eerste cijfer in de linker display knippert.

Corrigeer achtereenvolgens voor links en rechts

- Uren, minuten gevolgd door seconden
- Zettenteller (let op deze geeft het aantal gespeelde zetten weer)