

Guía rápida del DGT Echo

Enhorabuena por su compra del reloj de juego DGT Echo.

DGT Echo es la versión audio del reloj de ajedrez DGT3000 adaptado para jugadores ciegos y deficientes visuales. Todos los ajustes y las horas del reloj se hablan en lengua inglesa. El DGT3000 está aprobado por la Federación Internacional de Ajedrez FIDE y puede conectarse a todos los tableros electrónicos DGT. Este breve manual de usuario explica cómo configurar y utilizar el DGT Echo. Explica las funciones de los botones, enumera los sistemas de cronometraje disponibles y muestra cómo configurar manualmente un control de tiempo.

Utilice sus propios auriculares o los suministrados y conéctelos a las tomas situadas a cada lado del reloj. Tenga cuidado de no insertarlos en la tercera toma del lado izquierdo del reloj que se utiliza para conectar el reloj a un tablero electrónico DGT. Para cada reproductor el volumen se puede ajustar hacia arriba o hacia abajo en pasos. Antes de poner en marcha el reloj asegúrese de que la palanca está hacia arriba en el lado del reproductor que hará el primer movimiento.

Botones

El botón de encendido y apagado se encuentra en la parte inferior del reloj. Apáguelo y enciéndalo para seleccionar otro ajuste o para iniciar una nueva partida. Los cinco botones frontales están indicados de la A a la E en braille y tienen diversas funciones durante el modo de ajuste y el modo de juego. Durante el juego, los botones A y B son utilizados por el jugador del lado izquierdo para escuchar el tiempo restante y el tiempo restante de los oponentes. También se utilizan para cambiar el volumen de los auriculares del jugador del lado izquierdo. Los botones D y E son utilizados por el otro jugador para escuchar el tiempo del oponente y el tiempo propio y para cambiar el volumen de los auriculares del jugador del lado derecho. Para indicar si se habla del tiempo propio o del tiempo del adversario, se emite un breve pitido antes de que el reloj pronuncie el tiempo del adversario.

Botón A

Al ajustar el reloj, una pulsación corta mueve el cursor a la izquierda, o a la pantalla anterior durante el ajuste manual o la corrección del tiempo. Durante el juego, con una pulsación corta pronuncia el tiempo propio restante del jugador del lado izquierdo. Con una pulsación larga, baja un paso el volumen del reproductor del lado izquierdo. Cuando se utiliza el Byo-Yomi canadiense, una pulsación larga recarga el tiempo Byo-Yomi.

Botón B

Al ajustar el reloj, una pulsación corta disminuye el valor actual o la opción en uno. Durante el juego, una pulsación corta dice en voz alta el tiempo restante del adversario. Con una pulsación larga sube un paso el volumen de los jugadores del lado izquierdo. Antes de poner en marcha el reloj o cuando está en pausa, una pulsación larga activa o desactiva el sonido. Con el sonido activado, el reloj pitará repetidamente durante los últimos diez segundos de un periodo. Normalmente, el sonido está desactivado. La activación o desactivación del sonido sólo afecta al pitido del reloj, no a los auriculares de los jugadores.

Botón C

Cuando se termina de ajustar el reloj, este botón inicia el juego y el reloj del jugador con la palanca hacia arriba comienza a funcionar. Durante el juego, una pulsación corta pausa o reanuda el juego. Si el reloj está en pausa, con una pulsación larga activa el modo de corrección de tiempo.

Botón D

Al ajustar el reloj, una pulsación corta aumenta en uno el valor actual o la opción. Durante el juego, con una pulsación corta dice el tiempo restante del jugador del lado izquierdo. Una pulsación larga baja un paso el volumen del jugador del lado derecho. Una pulsación corta también muestra el recuento de jugadas en la pantalla.

Botón E

Cuando se ajusta el reloj, este es el botón de confirmación. Al pulsarlo, se acepta el valor actual. Durante la configuración manual o la corrección de la hora, mueve el cursor para ajustar el siguiente valor. Antes de poner en marcha el reloj, o cuando está en pausa, una pulsación larga activa y desactiva la congelación. Con Congelar activado, todo el reloj de ajedrez dejará de funcionar tan pronto como uno de los jugadores alcance el tiempo cero en el último periodo. Con la congelación desactivada, cuando el reloj de un jugador llegue a cero en el último periodo, el reloj del oponente seguirá corriendo. Durante el juego, una pulsación corta del botón E indica el tiempo restante del jugador del lado derecho. Una pulsación larga sube el volumen del jugador del lado derecho un paso.

Opciones de tiempo

El reloj tiene 24 opciones de tiempo preestablecidas y 5 ranuras para ajustes manuales. Cuando se enciende, vuelve a la última opción de temporización utilizada. Retroceda o avance por las opciones de temporización utilizando los botones B y D. El reloj pronunciará el número de la opción y la hora de cada periodo. Puede saltarse pulsando de nuevo los botones B o D. Para aceptar la opción seleccionada pulse el botón E.

Sistemas de cronometraje disponibles

Las opciones 1 a 9 son opciones de tiempo de cuenta atrás sin retardo ni incrementos, las opciones 10 a 14 son las llamadas opciones de bonificación de Fischer con incrementos, las opciones 15 a 18 son opciones con retardo, las opciones 19 a 21 son opciones de Byo-Yomi y Scrabble, las opciones 22 a 24 son opciones de retardo de EE.UU., la opción 25 es para uso en Internet o PC, las opciones 26 a 30 son los ajustes manuales.

Ajuste manual del reloj

Para programar un ajuste manual seleccione una de las opciones 26 a 30. Pulse E para confirmar la opción. A continuación, seleccione el método de cronometraje para el primer periodo recorriendo las opciones con los botones B y D. Las opciones a seleccionar son: Tiempo, Fischer, Retraso, US-Delay, Byo-Yomi, Byo-Yomi canadiense, Cuenta ascendente y Fin. Pulse el botón E para confirmar.

Ahora se deben ajustar las horas, minutos y segundos para el primer período. El reloj pronunciará los dígitos a medida que cambie el valor utilizando los botones B y D. Confirme con la tecla E y pase a ajustar el siguiente valor. Primero ajuste las horas, luego los 10's de minutos, luego los minutos sueltos, luego los 10's de segundos, luego los segundos sueltos. Ahora ajuste el tiempo para el segundo jugador y acepte pulsando E. Se puede dar una cantidad de tiempo diferente a cada jugador para el primer periodo pero no para los periodos siguientes.

Continúe ajustando el tiempo para el segundo periodo y los siguientes. Si no hay más periodos que seguir, seleccione Fin. Por último, active o desactive el Sonido y la Congelación. Termine de ajustar el reloj con el botón E. Antes de poner en marcha el reloj, asegúrese de que la palanca está hacia arriba para el jugador que comienza el juego. A continuación, ponga en marcha el reloj pulsando el botón C.

Para escuchar el manual vaya a dgt.nl/echo. Si tiene alguna pregunta, llame a la DGT en los Países Bajos al +31 53 430 5195 o envíe un correo electrónico a info@dgt.nl.