Manuel de l'utilisateur DGT1005 Byo-yomi Timer (Français)

Introduction

Nous vous félicitons pour l'achat de ce Byo-yomi Timer de haute qualité Digital Game Technology. Ce Byo-yomi Timer apporte encore plus de sensations fortes et de dynamisme lorsque vous jouez des parties en tournoi ou à la maison. Pratique, avec ses boutons supérieurs et un grand écran, le Byo-yomi Timer est très simple à programmer et facile à utiliser. Il dispose d'un mode compte à rebours et en option, des périodes de jeu Byo-yomi qui peuvent être réglées en intervalles entre 0 et 60 secondes. On peut régler entre 0 et 9 périodes Byo-yomi. Le décompte de temps bascule d'un joueur à l'autre quand l'un des deux boutons est enfoncé.
Ce DGT GameTimer est spécialement conçu pour le Go mais peut parfaitement servir pour une grande diversité de jeux tels que le Shogi, les échecs, les dames, le poker, le Scrabble™, Les Cités Perdues, Party & Co, les dominos, Boggle, Settlers, Carcassonne, Trivial Poursuite, Monopoly ou tout autre jeu qui se joue à deux et qui demande un compteur à rebours. Il vous suffit d'allumer, de définir le temps de jeu, le temps Byo-yomi et les périodes Byo-yomi comme désiré et de démarrer l'horloge. Que la partie commence !!

Batterie

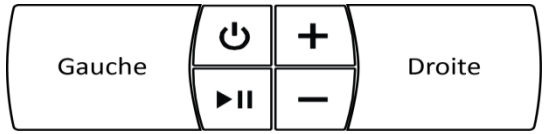
Le Byo-yomi Timer fonctionne avec une pile AA (LR6). Nous recommandons d'enlever les piles si le Byo-yomi Timer n'est pas utilisé pendant une longue période pour éviter des dégâts occasionnés par des fuites. Quand vous voyez ce symbole sur le haut de l'affichage la pile doit être changée par une pile neuve, même si le Byo-yomi Timer peut être utilisé encore pour quelques parties lentes.

Important:

- La batterie incluse est non rechargeable et ne devra pas être rechargée.
- N'utilisez pas de piles rechargeables avec ce produit.
- Respectez la polarité quand vous placez la batterie dans le compartiment réservé à cet effet.
- Une batterie morte doit être retirée du produit immédiatement.
- Ne jamais court-circuiter la batterie.

Fonctionnement du Byo-yomi Timer

Boutons de commande



⏻	C'est l'interrupteur pour éteindre ou allumer le Byo-yomi Timer. Pour éteindre ou allumer, maintenez le bouton enfoncé pendant 1 seconde.
+	Utilisez ce bouton pour augmenter le temps de jeu, ou le temps Byo-yomi et les périodes Byo-yomi, avant de démarrer un jeu. Maintenez enfoncé pour un réglage rapide.
−	Utilisez ce bouton pour diminuer le temps de jeu, ou le temps Byo-yomi et les périodes Byo-yomi, avant de démarrer un jeu. Maintenez enfoncé pour un réglage rapide.
▶II	Utilisez ce bouton pour démarrer ou arrêter l'horloge. Notez que l'horloge peut être également démarré en appuyant sur le bouton de ''gauche'' ou de ''droite''.

D'affichage



Comment configurer le Byo-yomi Timer

- Appuyez sur le bouton ⏻ L'affichage indique le dernier réglage utilisé. L'icône II est visible sur l'affichage pour indiquer que le Byo-yomi Timer n'est pas en marche.
- Le temps de jeu peut maintenant être défini entre 0:01:00 et 9:30:00 à l'aide des boutons + et −. Voir ci-dessous pour les réglages.
- Appuyez sur le bouton ⏻ à nouveau afin d'afficher le dernier temps Byo-yomi utilisé.
- Le temps Byo-yomi peut être réglé de 0 à 60 secondes.
- Appuyez sur le bouton ⏻ à nouveau afin d'afficher le(s) dernière(s) période(s) Byo-yomi utilisée(s).
- Le nombre de périodes Byo-yomi peut être réglé entre 0 – 9 comme indiqué dans le coin en bas à droite de l'affichage (le réglage par défaut est 0).
- L'horloge peut désormais être lancée en appuyant sur le bouton ▶II ou en appuyant sur le bouton de ''gauche'' ou de ''droite''. Appuyez sur le bouton ▶II ou « droite » pour démarrer l'horloge de gauche (indiquée par ▶).
- Appuyez sur le bouton « gauche » pour démarrer l'horloge de droite (indiquée par ◀).
- Le symbole ◀ ou ▶ s'affiche indiquant le côté où l'horloge est en marche.
- En appuyant sur le bouton ▶II on met le Byo-yomi Timer en pause. Le symbole ◀ ou ▶ clignote du côté du joueur au trait.
- Quand le temps Byo-yomi est en marche, le symbole ⧖ clignote. Le nombre de périodes Byo-yomi encore disponibles pour le joueur sont indiquées par un sigle dans chaque coin en bas.
- Pour reprendre, appuyez sur le bouton ▶II ou le bouton de ''gauche'' ou de ''droite''.
- Quand un joueur (coté horloge) atteint zéro, y compris le temps Byo-yomi, un signal sonore est émis pendant 5 secondes. Ceci sera indiqué également par « End » sur l'affichage.
- Redémarrez le Byo-yomi Timer pour un nouvelle partie en utilisant la touche ⏻ (éteindre et rallumer de suite).
- Lorsque le Byo-yomi Timer est éteint, le dernier réglage de temps et les réglages Byo-yomi sont sauvegardés pour la prochaine partie. De nouveaux réglages sont possible après avoir redémarré le Byo-yomi Timer

Réglage du temps de jeu

Au début d'une partie chaque joueur reçoit la même quantité de temps. Le Byo-yomi Timer peut être réglé sur les temps intervalles suivants :

Temps	Intervalles de temps possibles
Temps de jeu entre 0 et 30 minutes	Intervalles de 1 minute
Temps de jeu entre 30 minutes et 1 heure	Intervalles de 5 minutes
Temps de jeu entre 1 heure et 2 heures	Intervalles de 10 minutes
Temps de jeu entre 2 heures et 9 heures 30 minutes	Intervalles de 30 minutes

Affichage du temps Byo-yomi et Byo-yomi période(s)

Les périodes Byo-yomi sont indiquées par des numéros dans les coins de l'affichage. Pendant le compte à rebours du temps Byo-yomi, le ⧖ clignote. Sur le côté du joueur actif, le temps Byo-yomi poursuit le décompte jusqu'à zéro. Si on appuie sur le levier avant que le temps Byo-yomi arrive à zero, l'affichage est mis à jour avec le réglage temps Byo-yomi initial. Alors, le joueur reste dans la même période Byo-yomi.
Si le temps Byo-yomi attient zéro, la période Byo-yomi est diminuée d'une période.
Si le joueur n'a plus de periode Byo-yomi et plus de temps Byo-yomi, du côté du joueur "End" affiche indiquant que le joueur a épuisé son temps

Comportement des avertisseurs sonores

L'alarme sonore peut être activée ou désactivée en maintenant le bouton ⏻ enfoncé pendant 2 secondes lors de la mise sous tension du Byo-yomi Timer. Le symbole ♪ est affiché lorsque le signal sonore est activé.
Avec le son activé pendant la période Byo-yomi 9 à 1, il y a un bip lorsqu' il y a 30, 20, 10, 5, 2 et 0 secondes. Avec le son activé pendant la finale période Byo-yomi ou sans période Byo-yomi, il y a un bip lorsqu'il y a 30, 20, 10, 5 4, 3 secondes restantes, suivi par un bip continue entre 2 et 0 secondes.

Entretien et nettoyage

Votre DGT1005 Byo-yomi Timer est un produit résistant de bonne qualité. Si vous le traitez correctement elle devrait être performante pendant des années sans vous occasionner de soucis. Pour nettoyer le Byo-yomi Timer, utilisez un chiffon à peine humide. N'utilisez pas des produits nettoyants abrasifs. Attention: la lumière du soleil peut provoquer une décoloration.

Conditions de garantie

Digital Game Technology garantit que votre Byo-yomi Timer électronique est en conformité avec les meilleures normes de qualité. Si en dépit des soins apportés dans le choix des composants, des matériaux, de la production et du transport, votre Byo-yomi Timer présente néanmoins un défaut, pendant les 24 mois après l'achat, vous devrez contacter le vendeur où vous avez acheté le produit. Il se peut qu'on vous demande une preuve d'achat. Lorsqu'un problème arrive donnez une description détaillée du défaut et le numéro de série du Byo-yomi Timer.
La garantie est valable seulement si le Byo-yomi Timer a été utilisé d'une façon raisonnable et prudente. La garantie est nulle si le Byo-yomi Timer a été malmené ou s'il y a eu des tentatives de réparation non autorisées entreprises sans l'autorisation expresse par écrit de Digital Game Technology.

Spécifications techniques

Batterie	Une batterie AA (LR6)
Exactitude	Mieux qu'1 seconde par heure
Boîtier	Plastique ABS (couleurs variées)
Affichage	115 x 17 mm
Taille	155 x 60 x 42 mm
Poids	105 grammes (y compris la batterie)

Clause de non-responsabilité

Nous n'avons épargné aucun effort pour veiller à ce que les informations contenues dans ce manuel soient correctes et complètes. Cependant il n'y aura pas de responsabilité juridique pour une erreur ou omission. Digital Game Technology se réserve le droit de modifier les spécifications du matériel et des logiciels décrits dans ce manuel sans avis préalable.
Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, transmise ou traduite dans n'importe quelle autre langue, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Digital Game Technology.

Le DGT1005 Byo-yomi Timer est en conformité avec:
directive 2004/108/EC et directive 2011/65/EU

Cet équipement est libellé avec un symbole pour le recyclage. Cela veut dire qu'à la fin de vie de cet équipement, vous devrez vous en débarrasser séparément dans un point de collecte. Il ne faut pas le jeter avec les ordures ménagères.

Ce produit n'est pas convenable pour les enfants de 0 et 3 ans.
Contient des petites pièces. Danger de suffocation.

Le DGT1005 Byo-yomi Timer est en conformité avec la réglementation allemande "Der Grüne Punkt" Marque déposée de Duales System Deutschland GmbH.

© Copyright 2025 Digital Game Technology BV

DGT IJzersteden 8 7547 TB, Enschede, The Netherlands
www.digitalgametechnology.com