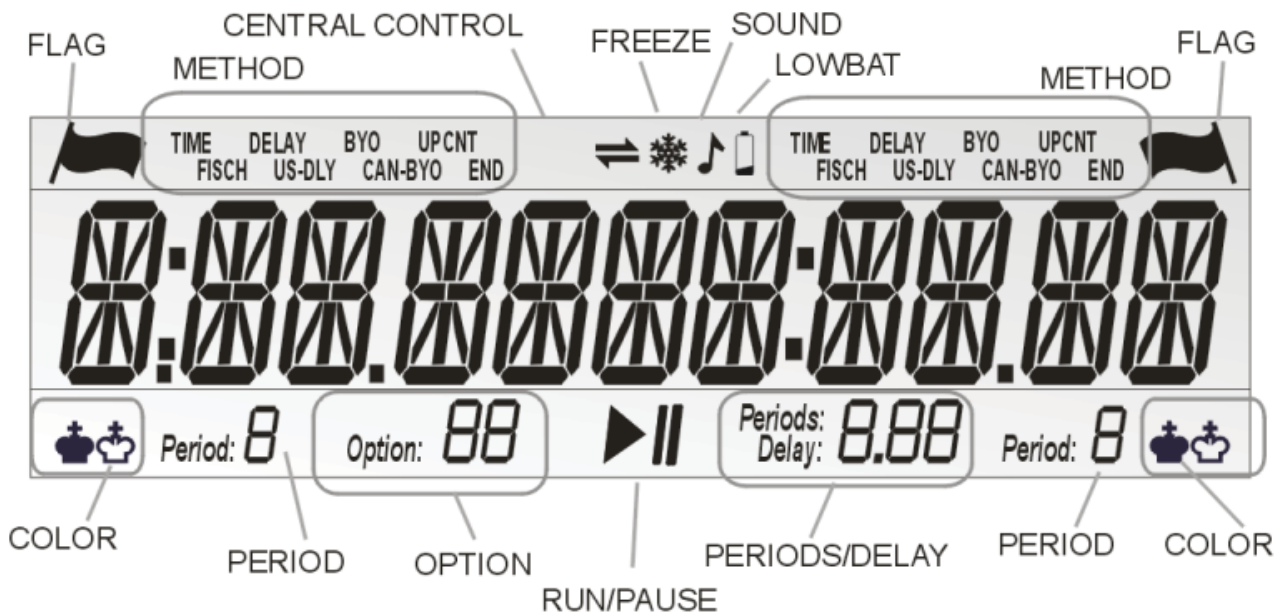


NEDERLANDS

Inhoudsopgave

DGT 3000 Display en knoppen	103
Inleiding	104
Tijdmeetmethodes	104
Time	104
Fischer Bonus	104
US Delay	105
Delay	105
Byo-yomi	105
Canadees Byo-yomi	106
Upcount	106
Geluid	106
Gebruik en bediening	106
Beschrijving van de toetsen	106
Eerste gebruik	107
Gedetailleerde beschrijving van het gebruik	107
Beschrijving van de voorgeprogrammeerde instellingen	109
Opties TIME met 1 enkele periode	109
Opties TIME met meer dan 1 periode	110
Opties met FISCHER Bonus per zet	110
Opties met een vertraging (DELAY) per zet	111
TIME gevolgd door herhalend Canadees byo-yomi	112
TIME gevolgd door (Japans) Byo-yomi	112
Scrabble™	112
US DELAY	113
Computer/Internet gebruik	113
Instellen en gebruiken van handmatige opties	114
Voorbeelden van bijzondere instellingen	116
Periode overgangen met verschillende bonus of delay	117
Batterijen	117
Onderhoud en reiniging	118
Garantiebepalingen	118
Technische specificaties	119
Optielijst	120

DGT 3000 Display en knoppen



Knoppen

					ON/OFF (onderzijde)
Terug	Verlaag cijfer	Start/Stop	Verhoog cijfer	Volgende/ OK	Schakel klok in of uit
Herlaad Can-Byo	Geluid aan/uit	Tijdcor- rectie	Aantal zetten	Freeze (blokkeren) aan/uit	(2x) Herstart de klok

We hebben ons geen moeite bespaard om te verzekeren dat de informatie in deze handleiding correct is en volledig. Wij accepteren geen verantwoordelijkheid voor mogelijke fouten of onvolledigheden. We behouden ons het recht voor om specificaties in hardware en software die in deze handleiding zijn beschreven zonder voorafkondiging te wijzigen. Deze handleiding of onderdeel daarvan, mag in geen enkele vorm en op geen enkele wijze worden gereproduceerd, uitgezonden of vertaald zonder schriftelijke toestemming van DGT.



Aan het eind van gebruik moet het product gescheiden worden verwijderd op een daarvoor geschikt afvalpunt. Dit product mag niet in de huishoudelijke afvalstroom terechtkomen. Batterijen moeten altijd worden gerecycled of naar een apart inzamel-punt worden gebracht.

Inleiding

Gefeliciteerd met de aankoop van één van de meest veelzijdige klokken voor strategie spellen met 2 spelers. De DGT 3000 kan vrijwel elke combinatie maken van alle bekende methodes om de tijd te verdelen tussen 2 spelers. Bovendien kan de DGT 3000 worden aangesloten op een DGT e-Bord. De klok kan dan de weergegeven tijden doorgeven aan een centraal toernooisysteem, maar kan ook dienen als display om de tijd en de zetten weer te geven. Hieronder volgt een beschrijving van alle methodes die met de DGT 3000 gebruikt kunnen worden.

Tijdmeetmethodes

Er worden in de wereld veel soorten denksporten bedreven die ieder hun eigen voorkeur voor de indeling van de bedenktijd voor de spelers hebben.

Bij langere partijen wordt de tijd vaak verdeeld in meerdere perioden. De spelers moeten bijvoorbeeld minimaal 40 zetten uitvoeren in de eerste 2 uur, dan minimaal 20 zetten in het daarop volgende uur, en op het laatst zijn er nog 15 minuten per speler om de partij af te maken.

Wanneer een speler geen tijd meer over heeft in een periode die niet de laatste periode is, dan toont de DGT 3000 een constante vlag aan de zijde van deze speler. De tijd voor de volgende periode wordt dan voor beide spelers bijgeteld, en er moet worden gecontroleerd of het vereiste aantal zetten is gespeeld. Een niet knipperende vlag verdwijnt na 5 minuten weer. Wanneer een speler aan het eind van de laatste, of enige periode, geen tijd meer over heeft dan laat de DGT 3000 een knipperende vlag zien aan de zijde van deze speler.

Bij de meeste methodes die hieronder worden genoemd, kan de speler van wie de vlag is gevallen zich toch afmelden door op de hefboom van de klok te drukken. De tijd van de andere speler gaat dan aflopen. Wanneer deze speler zijn overwinning niet op tijd claimt en de klok stopt, kan het gebeuren dat er aan beide zijden 0.00 op de klok staat. Aan de knipperende vlag is te zien wie er als eerste alle tijd opgebruikt heeft. Bij analoge klokken wordt dit aangegeven door een vlaggetje dat door de grote wijzer eerst wordt opgetild en dan naar beneden valt als de wijzer gepasseerd is. Dit is het zogenaamde vallen van de vlag, dan is de beschikbare tijd verstreken.

Time

De methode waarbij de tijd van een speler in één periode naar 0 afloopt wordt TIME, "Guillotine", of "Sudden Death" genoemd. Een speler van wie de klok op 0 komt te staan terwijl hij niet het vereiste aantal zetten heeft gespeeld, of wanneer de laatste periode is beëindigd, heeft dan verloren op tijd.

Bij schaken zou het kunnen voorkomen dat een speler op het eind een vrijwel zekere winnende positie heeft. Wanneer deze speler nog maar enkele seconden tijd over heeft, zal hij niet voldoende tijd overhouden om de partij winnend of met een remise af te sluiten en zal hij uiteindelijk verliezen door tijdnoed. Wanneer een arbiter vaststelt dat de speler met nog voldoende tijd op zijn klok onmogelijk kan winnen, zal de partij door de arbiter tot een remise worden verklaard.

Dankzij de komst van de digitale schaakklokken zijn er nu methodes om de partij met nog weinig tijd over, toch uit te kunnen spelen. De klok kan een tijdje stil blijven staan bij elke zet, of er kan na elke zet een bepaalde tijd bijgeteld worden.

Fischer Bonus

Ex-wereldkampioen Bobby Fischer heeft zijn naam verbonden aan de "Fischer Bonus" tijd (FISCH). Met deze methode wordt na het uitvoeren van elke zet een bepaalde tijd bijgeteld. Wanneer spelers binnen de ingestelde bonustijd een zet uitvoeren kan de tijd op de klok na de zet hoger uitvallen dan aan het begin van de zet. De regels van de internationale schaakbond FIDE schrijven voor dat bij de Fischer methode de klok niet meer bediend kan worden wanneer een speler in de laatste of enige

periode door nul gaat. Nadat aan één zijde een knipperende vlag getoond wordt, “bevriest” de klok. Het FREEZE symbool ❄️ boven in de klok geeft dit gedurende de gehele partij aan.

US Delay

Een andere methode is de “DELAY” (vertraging) methode. Hier blijft de klok een bepaalde tijd stil staan, voordat de tijd af gaat lopen. Deze methode wordt meestal in de Verenigde Staten Van Amerika gebruikt en wordt daarom “US Delay” (US-DLY) genoemd.

Delay

De delay tijd kan ook voorafgaand aan elke zet bij de tijd worden opgeteld, waarna de klok onmiddellijk gaat lopen. Deze methode wordt “Bronstein” delay genoemd naar grootmeester David Bronstein. Wanneer de speler binnen de delaytijd zijn zet afrondt, dan toont de klok weer dezelfde tijd als aan het begin van de zet. Wanneer de speler meer tijd nodig heeft voor zijn zet dan de delay tijd, dan wordt de delay tijd na het uitvoeren van de zet weer bijgeteld voor de volgende zet. Met deze methode kan de tijd op de klok na een zet nooit hoger worden dan voor de zet. Voordeel van deze methode boven US Delay is dat de klok altijd de tijd weergeeft die de speler werkelijk nog tot zijn beschikking heeft. Nadeel is dat spelers geen directe informatie krijgen of ze nog in de delay tijd per zet zitten. Deze methode wordt op de DGT 3000 aangegeven als DELAY

Het uiteindelijke resultaat van beide delay methodes is exact het zelfde.

Byo-yomi

Deze methode wordt ook wel Japans Byo-yomi genoemd.

Bij de spellen Go en Shogi is het gebruikelijk na een periode TIME de tijdmethode byo-yomi toe te passen.

Na een bepaalde hoeveelheid tijd voor elke speler gaat de byo-yomi periode in. In de eerste periode hoeft de speler in het algemeen niet een vastgesteld aantal zetten gespeeld te hebben. Het is bij deze methode goed mogelijk dat speler A in de byo-yomi periode zit terwijl speler B nog meerdere zetten in de eerste periode kan spelen.

In de byo-yomi periode krijgt een speler een bepaalde tijd per zet toegewezen. Wanneer hij binnen deze tijd de beurt beëindigt, wordt de tijd terug gezet op dezelfde waarde als aan het begin van de zet. Wanneer de speler zijn beurt niet heeft afgemeld binnen deze tijd, zal de DGT 3000 een constante vlag tonen aan de zijde van deze speler. Wanneer de regels van het spel het toelaten, kan deze speler wel verder spelen. De byo-yomi tijd wordt weer bijgeladen, zodra de tegenspeler zich heeft afgemeld en de vlag verdwijnt dan.

Byo-yomi betekent in het Japans letterlijk “het tellen van de seconden”.

In de byo-yomi periode wordt de tijd met intervallen hardop afgeteld door een tijdwaarnemer. Hoe minder tijd er voor de speler overblijft, hoe kleiner het interval wordt. In de laatste 10 seconden wordt meestal elke seconde genoemd.

Een gebruikelijk instelling bij Go is bijvoorbeeld 60 minuten TIME gevolgd door 20 seconden byo-yomi. De byo-yomi periode kan voor de ene speler in veel eerder beginnen dan voor de andere. Wit zou bijvoorbeeld nog 10 minuten in de eerste periode over kunnen hebben, terwijl zwart al meerdere zetten in de tweede (byo-yomi) periode zit.

In toernooien wordt de byo-yomi tijd vaak in meerdere perioden verdeeld. Bijvoorbeeld in 5 perioden van 1 minuut. Wanneer een speler minder tijd voor zijn zet gebruikt dan de byo-yomi tijd, dan blijft hij in de zelfde periode. Wanneer hij meer tijd nodig heeft dan de byo-yomi tijd dan zal hij naar een volgende periode gaan. Wanneer hij in de laatste periode geen tijd meer over heeft dan wordt een constante vlag getoond. De klok zal de byo-yomi tijd wel weer bijladen wanneer deze speler zich afmeldt. De vlag verdwijnt dan.

De DGT 3000 laat altijd de totale tijd zien die een speler nog over heeft. Bij 5 perioden van ieder 1 minuut toont de klok 5 minuten.

Wanneer de speler in één beurt minder tijd gebruikt dan de byo-yomi tijd (hier 1 minuut) wordt de tijd weer teruggezet (hier op 5 minuten). Denkt de speler echter langer dan 1 minuut na voor een zet dan zal de klok na het beëindigen van de zet het hoogste gehele aantal periodetijden aangeven die nog over zijn. In dit voorbeeld: de speler begint zijn beurt met nog 5 perioden van 1 minuut, de klok geeft dan 5.00 aan. Hij denkt vervolgens 1 minuut en 10 seconden, hij verliest hierdoor 1 periode tijd, en de klok komt aan het eind van zijn beurt op 4.00 te staan.

Canadees Byo-yomi

Het nadeel van voorgaande methode is dat aan het eind van elke periode de tijd hardop afgeteld dient te worden. In de tijd van analoge klokken heeft men dit opgevangen door extra tijd toe te kennen voor een bepaald aantal (x) zetten. Wanneer een speler binnen deze extra tijd het vereiste aantal zetten heeft gespeeld, dan krijgt hij deze hoeveelheid tijd er weer bij voor de volgende x zetten. Dit kan in principe oneindig vaak herhaald worden. Deze methode wordt Canadees Byo-yomi (CAN-BYO) genoemd.


Gebruikelijk is om 5 minuten extra tijd te krijgen voor 10 zetten. Go spelers leggen dan 10 stenen apart die dan binnen deze 5 minuten gespeeld moeten worden. Na de 10^e zet binnen de tijd wordt de tijd opnieuw op 5 minuten gezet. In deze methode kunnen de spelers geen tijd opsparen. Ook wanneer de speler na 3 minuten al het vereiste aantal zetten heeft gespeeld krijgt hij weer 5 minuten voor de volgende serie.

Met een DGT 3000 dient de speler zelf zijn tijd na het bereiken van het vereiste aantal zetten binnen de tijd “bij te laden” door op een knop op de klok te drukken.

Upcount

In sommige tijdwaarnemingsmethodes moet de tijd omhoog worden geteld. Bijvoorbeeld bij Scrabble™. Na het bereiken van 0 seconden voor een speler zal de klok verder lopen terwijl de tijd omhoog wordt geteld. De speler krijgt dan bijvoorbeeld een aantal strafpunten per tijdseenheid die hij of zij te veel heeft gebruikt.

Geluid

Bij de meeste methodes is het geluidssignaal uitgeschakeld. Het kan echter op ieder moment worden ingeschakeld en weer worden uitgeschakeld door 3 seconden op de -  toets te drukken. Wanneer het geluid aan staat, dan zal 10 seconden voor het einde van een periode of partij, een korte piep hoorbaar zijn. Bij de laatste 5 seconden zal er elke seconde een korte piepton klinken, en een langere piepton gedurende de laatste seconde.

Wanneer het geluid aan staat wordt  boven in het display getoond.

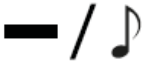



Gebruik en bediening

Beschrijving van de toetsen

Toetsen:



- In een instel modus verplaatst deze toets de “cursor” 1 positie naar links. Wanneer de toets langer dan 1 seconde ingedrukt wordt, treedt een herhaalfunctie op.
- Tijdens Canadees byo-yomi kan door 3 seconden indrukken van deze

	toets de tijd worden bijgeladen. Zie pagina 106.
	<ul style="list-style-type: none"> • In een instelmodus verlaagt deze toets de waarde van het knipperende cijfer met 1. Wanneer de toets langer dan 1 seconde ingedrukt wordt, treedt een herhaalfunctie op. • In de speelmodus kan met deze toets het geluid aan en uit worden gezet door de toets 3 seconden ingedrukt te houden. Zie pagina 106.
	<ul style="list-style-type: none"> • Start of pauzeert timer. • In de pauzestand komt met door 3 seconden op deze knop te drukken in de tijdcorrectie modus. Zie pagina 108 • In handmatige instelling: accepteer alle volgende instellingen.
	<ul style="list-style-type: none"> • In een instelmodus verhoogt deze toets de waarde van het knipperende cijfer met 1. Wanneer de toets langer dan 1 seconde ingedrukt wordt, treedt een herhaalfunctie op. • Bij het lopen van de klok of in de pauzestand wordt tijdens het drukken op deze toets het aantal zetten weergegeven.
	<ul style="list-style-type: none"> • In een instel modus wordt de "cursor" één positie naar rechts verplaatst. Wanneer deze toets langer dan 1 seconde ingedrukt wordt, treedt een herhaalfunctie op. • Voor de eerste start van de klok kan met 3 seconden drukken op deze toets de "Freeze" modus in- of uitgeschakeld worden. Zie pagina 104
ON/OFF (Onderzijde)	<ul style="list-style-type: none"> • Kort drukken op deze knop schakelt de klok in of uit. • Wanneer de klok is ingeschakeld: door 2 keer op deze knop te drukken wordt klok teruggezet in de beginstand met de zelfde parameters als voor het uitschakelen.

Eerste gebruik

Wanneer de DGT 3000 voor de eerste keer wordt ingeschakeld zal optienummer 01 gaan knipperen en laat de timer de instelling zien voor deze optie.

Het gebruik van de DGT 3000 zal aan de hand van deze eerst optie uitgebreid worden beschreven, waarna een kortere beschrijving van de andere opties volgt. Om u vertrouwd te maken met deze eenvoudige instelling van de DGT 3000 is het aan te raden alle stappen in dit gedeelte van de handleiding op de klok zelf uit te voeren.

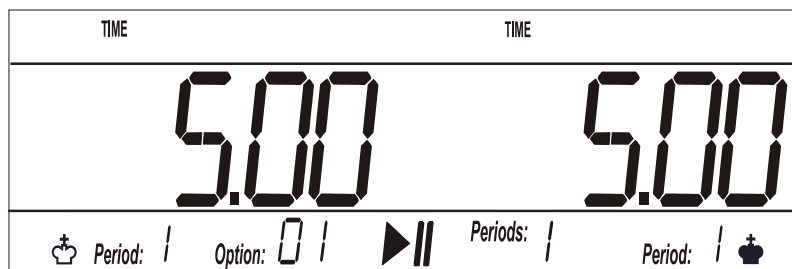
Wanneer de klok eerder is gebruikt wordt het laatst gebruikte optienummer knipperend getoond met bijbehorende instelling.



Gedetailleerde beschrijving van het gebruik




Om vertrouwd te raken met het gebruik en de instellingen worden deze hier beschreven met als voorbeeld de eenvoudigste methode: Optie 1





Schakel de klok in en kies zo nodig eerst met de **+** of **-** toets **Option: 01**



Na het drukken op de **▶** toets wordt deze optie gekozen. Het optienummer houdt op met knipperen en in het midden onder in het display verschijnt het Pauze (**▶||**) symbool.



Op dit moment moet met de hefboom worden gekozen voor welke speler de tijd als eerste gaat lopen. De zijde van de hefboom die omhoog gezet wordt, zal als eerst gaan lopen. Dit wordt aangege-
duid met het  symbool aan die zijde. Waar de hefboom naar beneden staat wordt het  symbool
getoond.

Standaard is FREEZE  in deze methode uitgeschakeld, dus de klok kan bediend blijven worden nadat één van de spelers door nul is gegaan. Door voor het starten van de klok 3 seconden op de  /  toets te drukken, kan FREEZE worden ingeschakeld. Na het starten van de klok kan dit dan niet meer worden gewijzigd.



Zodra op de centrale  toets wordt gedrukt gaat de tijd aan de kant waar de hefboom omhoog staat en  wordt getoond het eerst lopen, en het pauze  verandert in het run  symbool in het display.

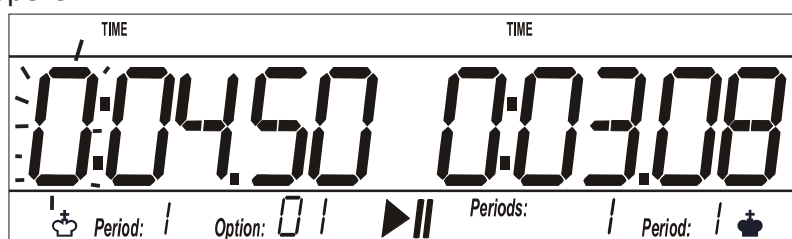
Ook tijdens het lopen van de timer kan het geluid worden ingeschakeld of uitgeschakeld door 3 seconden op de  /  toets te drukken. Standaard staat in deze optie het geluid uit.




Wanneer het geluid aan staat wordt  boven in het display getoond.

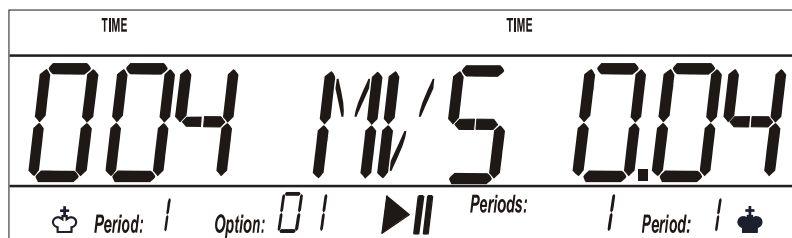
Tijdcorrectie

Tijdens een partij kan het voorkomen dat er een correctie in de tijd van één van de spelers moet plaatsvinden. Dat kan een door de arbiter opgelegde sanctie zijn, wanneer één van de spelers een regel heeft overtreden, of een andere reden hebben, bijvoorbeeld wanneer de klok niet correct is bediend.

Om de tijd in een lopende partij te kunnen veranderen moet de klok eerst met een korte druk op de  toets in de pauze stand gezet worden. Door hierna 3 seconden op de zelfde  toets te drukken komt de klok in de correctie modus. Alle cijfers, ook al zijn het nullen, worden getoond en het meest linkse cijfer gaat knipperen.



Met de  of  toets kan het knipperende cijfer worden veranderd. Wanneer het cijfer de gewenste waarde heeft, kunt u met de  toets het volgend cijfer kiezen. Dit cijfer gaat dan knipperen en kan weer worden gewijzigd. Ga hiermee door totdat alle cijfers de gewenste waarde hebben. Wanneer het meest rechtse cijfer is gewijzigd, kan het aantal zetten worden aangepast. Het display ziet er dan ongeveer zo uit:



Wanneer de speler met Wit (de speler die de eerste zet heeft gespeeld) aan de beurt was toen de klok werd gepauzeerd, hebben beide spelers evenveel beurten gehad. De twee getallen zullen gelijk zijn. Wanneer Zwart aan de beurt was bij het pauzeren van de klok heeft Wit een zet meer gespeeld. Het aantal zetten voor zwart is dan 1 lager.

Bij het veranderen van het aantal zetten aan de linker zijde zal het getal aan de rechter zijde mee veranderen.

Het is echter mogelijk om het aantal zetten aan de rechter zijde apart te wijzigen. Dat kan nodig zijn wanneer de klok met de hefboom aan de verkeerde zijde omhoog stond bij het voor het eerst starten van de klok. De symbolen voor Wit en Zwart ♚♜ worden dan niet aan de correcte zijde weergegeven. Dit kan tijdens de partij worden gecorrigeerd, door het aantal zetten aan de rechter zijde te wijzigen met de + of - toets



Wees hiermee heel voorzichtig, want het kan tot ongewenste situaties leiden wanneer deze correctie niet correct wordt uitgevoerd.

In een optie zoals optie 01 met maar 1 periode zal de klok na het accepteren van de zetten met de ► toets aan de rechter zijde terugkeren in de pauze toestand en kan dan weer gestart worden. Bij opties met meer dan 1 periode kan na het wijzigen van het aantal zetten ook het periodenummer veranderd worden.

Verzetten van de hefboom in de pauzestand

! Soms wordt (al dan niet bewust) de hefboom verzet terwijl de klok in de pauze stand staat. Dit kan gedaan worden om de andere speler als eerste de partij te laten voorzetten. De tijd en het aantal zetten moeten dan wel worden aangepast aan de nieuw ontstane situatie. Wanneer in de pauzestand de hefboom wordt verzet zal de DGT 3000 automatisch in de tijd- en zettencorrectiemodus komen, zodat de spelers of de arbiter deze correct kunnen instellen.

Wanneer tijdens de correctiemodus de hefboom (weer) wordt verzet, dan verandert het aantal zetten aan de **rechter** zijde. Eventueel moet dan het totaal aantal zetten worden gecorrigeerd door het aantal zetten aan de linker zijde te wijzigen.

Beschrijving van de voorgeprogrammeerde instellingen

Opties TIME met 1 enkele periode

In alle opties TIME (zonder extra tijd per zet) staan FREEZE en SOUND standaard uitgeschakeld. FREEZE kan alleen voor de eerste start worden gewijzigd, SOUND kan ook worden gewijzigd bij lopende klok. Zodra een van de spelers 0.00 bereikt, wordt aan die zijde een knipperende vlag getoond. De speler kan de beurt wel beëindigen, waardoor de tijd van de andere speler gaat aflopen. Wanneer deze ook op 0.00 komt, zal aan die zijde geen vlag worden getoond.

Optie 01 TIME, 5 minuten per speler

Deze modus geeft elke speler 5 minuten voor de gehele partij.

Optie 02 TIME, 10 minuten per speler

Deze modus geeft elke speler 10 minuten voor de gehele partij.

Optie 03 TIME, 25 minuten per speler

Deze modus geeft elke speler 25 minuten voor de gehele partij.

Optie 04 TIME, 1 uur per speler

Deze modus geeft elke speler 1 uur voor de gehele partij.

Optie 05 TIME, 2 uur per speler

Deze modus geeft elke speler 2 uur voor de gehele partij.

Opties TIME met meer dan 1 periode

Deze methode geeft elke speler een bepaalde tijd voor een van te voren vastgelegd aantal zetten. Dit aantal zetten kan niet worden ingesteld. Het moet door de spelers zelf of door de arbiter worden vastgesteld of het aantal zetten daadwerkelijk is gespeeld, wanneer de eerste speler in de eerste periode door 0.00 gaat. Op het moment dat de eerste speler aan het eind van de eerste periode 0.00 op zijn klok krijgt, verschijnt er een niet knipperende vlag aan zijn zijde. Hierna krijgen de spelers een bepaalde tijd voor de rest van de partij. Onder in het display wordt dan **Period:2** aangegeven Direct hierop volgend wordt de tijd voor de volgende periode voor beide spelers tegelijk bijgeteld. De niet knipperende vlag zal na 5 minuten uit het display verdwijnen.

Bij meer dan 2 periodes herhaalt deze procedure zich aan het eind van elke periode die niet de laatste is.

Wanneer de eerste speler in de laatste periode 0.00 bereikt zal aan die zijde een knipperende vlag worden getoond.

Optie 06 TIME, 2uur, gevolgd door 30 minuten

Deze modus geeft elke speler 2 uur tijd voor een van te voren vastgelegd aantal zetten. Hierna krijgen de spelers 30 minuten voor de rest van de partij.

Optie 07 TIME, 2uur, gevolgd 1 uur

Deze modus geeft elke speler 2 uur tijd voor een van te voren vastgelegd aantal zetten. Hierna krijgen de spelers 1 uur de rest van de partij.

Optie 08 TIME, 2uur, gevolgd 1 uur, gevolgd door 30 minuten

Deze modus geeft elke speler 2 uur tijd voor een van te voren vastgelegd aantal zetten. Hierna krijgen de spelers 1 uur voor een volgend aantal van te voren vastgelegd aantal zetten. Vervolgens krijgen de spelers 30 minuten voor de rest van de partij.

Optie 09 TIME, 2uur, gevolgd 1 uur, gevolgd door 1 uur

Deze optie is gelijk aan optie 08, alleen krijgen de spelers hier voor de laatste periode 1 uur tijd in plaats van 30 minuten.

Opties met FISCHER Bonus per zet

In de Fischer modus krijgt elke speler na het afmelden er een bepaalde tijd bijgeteld. Ook voor de eerste zet wordt deze tijd er al bijgeteld. Wanneer er meer dan 1 periode is, dan wordt de tijd voor de volgende periode aan beide zijden gelijktijdig bijgeteld, zodra een speler op 0.00 komt. De spelers of de arbiter moeten controleren of het vereiste aantal zetten is gespeeld.

In alle methodes met extra tijd per zet staat FREEZE standaard ingeschakeld. De klok kan dan niet meer worden bediend nadat de eerste speler (in de laatste periode) op 0.00 is gekomen. Voordat de klok wordt gestart kan FREEZE wel worden uitgeschakeld.

Optie 10 FISCHER, 3 minuten met 2 seconden bonus per zet

In optie 10 krijgen beide spelers aan het begin 3 minuten + 2 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start.

De speler die het eerst op 0.00 komt krijgt een knipperende vlag aan zijn kant. Afhankelijk van de regels van het spel heeft hij de partij waarschijnlijk verloren.

Optie 11 FISCHER, 25 minuten met 10 seconden bonus per zet

In optie 11 krijgen beide spelers aan het begin 25 minuten + 10 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start.

Optie 12 FISCHER, 1uur 30 minuten met 30 seconden bonus per zet

In optie 12 krijgen beide spelers dus aan het begin 1uur, 30 minuten + 30 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start.

Optie 13 FISCHER, 1uur 30 minuten gevolgd door 30 minuten met 30 seconden bonus per zet voor alle periodes

In optie 13 krijgen beide spelers aan het begin 1uur, 30 minuten (hoofdbedenktijd 1^e periode) + 30 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start. Wanneer de eerste speler voor het eerst 0.00 op zijn klok heeft, wordt direct aan beide zijden 30 minuten bijgeteld en een niet knipperende vlag getoond voor deze speler. De spelers of de arbiter moeten vaststellen of het vereiste aantal zetten is gespeeld.

Optie 14 FISCHER, 1uur 40 minuten gevolgd door 50 minuten gevolgd door 15 minuten met 30 seconden bonus per zet voor alle periodes

In optie 14 krijgen beide spelers aan het begin 1uur 40 minuten (hoofdbedenktijd 1^e periode) + 30 seconden (Bonus tijd) voordat de klok start. Deze optie heeft 3 periodes, verder zijn de mogelijkheden gelijk aan optie 13.

Opties met een vertraging (DELAY) per zet

In de Delay modus (ook Bronstein genoemd) krijgt elke speler na het afmelden er een bepaalde tijd bijgeteld. Ook voor de eerste zet wordt deze tijd er al bijgeteld. Wanneer deze extra tijd per zet niet wordt opgebruikt, dan springt de klok terug naar de tijd die er aan het begin van de zet was. Deze methode lijkt of de Fischer methode, alleen kan een speler hier zijn totaal tijd niet verhogen door snel te spelen wat bij de Fischer methode wel kan. Wanneer er meer dan 1 periode is, dan wordt de tijd voor de volgende periode aan beide zijden gelijktijdig bijgeteld, zodra een speler op 0.00 komt. De spelers of de arbiter moeten controleren of het vereiste aantal zetten is gespeeld.

Ook bij de DELAY methode staat FREEZE standaard ingeschakeld.

Effectief is deze methode volledig gelijk aan de US-DELAY methode, alleen wordt de informatie iets anders getoond.

Optie 15 DELAY, 25 minuten met 10 seconden vrij per zet.

In optie 15 krijgen beide spelers aan het begin 25 minuten (hoofdbedenktijd)+ 10 seconden(delay tijd) voordat de klok start.

Optie 16 DELAY, 1 uur 55 minuten met 5 seconden vrij per zet.

In optie 16 krijgen beide spelers aan het begin 1 uur en 55 minuten (hoofdbedenktijd) en 5 seconden (delay tijd) voordat de klok start.

Optie 17 DELAY, 2uur gevolgd door 15 minuten met 30 seconden vrij per zet voor alle periodes

In optie 17 krijgen beide spelers aan het begin 2 uur (hoofdbedenktijd 1^e periode) en 30 seconden (delay tijd) voordat de klok start. Wanneer de eerste speler voor het eerst 0.00 op zijn klok heeft,

wordt direct aan beide zijden 30 minuten bijgeteld en een niet knipperende vlag getoond voor deze speler. De spelers of de arbiter moeten vaststellen of het vereiste aantal zetten is gespeeld.


Optie 18 DELAY, 2 uur, gevolgd door 1 uur, gevolgd door 15 minuten met 30 seconden vrij per zet voor alle periodes.


In optie 18 krijgen beide spelers aan het begin 2 uur (hoofdbedenktijd 1^e periode) en 30 seconden (delay tijd) voordat de klok start.

TIME gevolgd door herhalend Canadees byo-yomi

Optie 19 1 uur TIME gevolgd door 5 minuten Canadees byo-yomi

Elke speler krijgt eerst een periode TIME toegewezen van 1 uur. Zodra een speler door 0.00 is gegaan wordt **alleen voor deze speler** 5 minuten bijgeteld. Deze speler is dan in periode 2 (CAN-BYO) terwijl de andere speler nog ettelijke zetten in de eerste periode (TIME) kan zitten. In de byo-yomi periode moet nu een vooraf bepaald aantal zetten worden gespeeld, voordat de extra tijd opnieuw geladen kan worden. Dit aantal zetten kan niet worden ingesteld. In Go leggen de spelers het vereiste aantal stenen apart en laden de tijd bij wanneer de laatste steen van deze set is gespeeld. Herladen van de tijd gebeurt voor de speler die aan de beurt is (hefboom omhoog) door 3 seconden op de

 **reload** toets te drukken. Dit bijladen kan worden herhaald totdat er geen zetten meer gespeeld kunnen worden. Wanneer de tijd in de byo-yomi periode op 0.00 komt wordt aan die zijde een **niet** knipperende vlag getoond. Het is mogelijk, ook nadat de tijd op 0.00 gestaan heeft om de byo-yomi tijd weer te laden. Standaard staat in deze optie het geluid aan.

 In optie 19, 20 en 21 kunnen de spelers ieder in een andere periode zitten. Bij de tijdcorrectie dient hier rekening mee gehouden te worden. Waar in alle andere methodes alleen het periodenummer van beide spelers tegelijk kan worden gewijzigd, moet het periode nummer hier bij correctie voor elke speler apart worden ingesteld.

TIME gevolgd door (Japans) Byo-yomi

Optie 20 1 uur TIME gevolgd door 20 seconden (Japans) Byo-yomi per zet, herhalend.

Elke speler krijgt eerst een periode TIME toegewezen van 1 uur. Zodra een speler door 0.00 is gegaan wordt **alleen voor deze speler** 20 seconden bijgeteld. Deze speler is dan in periode 2 (BYO) terwijl de andere speler nog ettelijke zetten in de eerste periode (TIME) kan zitten. In de byo-yomi periode moet de speler binnen de extra tijd van 20 seconden een zet hebben gespeeld, dan krijgt hij voor de volgende beurt weer 20 seconden.

Wanneer een speler in de byo-yomi periode 0.00 seconden heeft wordt een **niet** knipperende vlag getoond. Wanneer de speler de beurt afmeldt, krijgt hij toch weer 20 seconden en kan hij eventueel een volgende zet spelen. Standaard staat in deze optie het geluid aan.

Scrabble™

Optie 21 Scrabble™ 25 minuten TIME gevolgd door UPCOUNT

De klok begint voor beide spelers met 25 minuten zonder bonus of delay. Wanneer een speler op 0.00 komt wordt een niet knipperende vlag getoond maar blijft de klok gewoon doorlopen en telt dan omhoog. Bij Scrabble™ wordt deze overtijd gebruikt om strafpunten te berekenen. Standaard staat in deze optie het geluid aan.

US DELAY

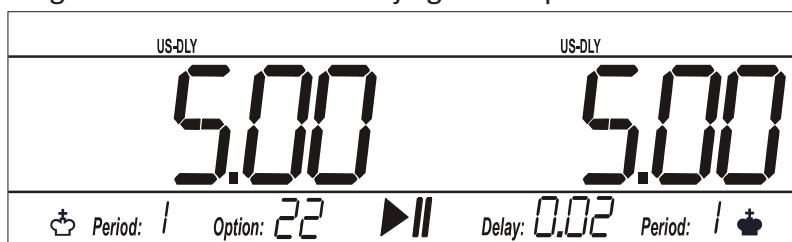
Bij US delay wordt de vertragingstijd in een apart deel van het display getoond. De hoofdtijd blijft even stil staan aan het begin van een beurt, en de delaytijd begint direct tot 0 af te lopen. Zodra de delay tijd op 0 staat, gaat de hoofdtijd aflopen. Het resultaat is exact gelijk aan (Bronstein) delay, maar het wordt anders in het display aangeduid. Wanneer de hoofdtijd van een speler op 0.00 komt, wordt een knipperende vlag getoond.

FREEZE is bij US DELAY standaard uitgeschakeld.

Optie 22 US Delay, 5 minuten met 2 seconden per zet vrij.

De klok toont voor beide zijden 5.00 minuten en rechts onder verschijnt **Delay: 0.02**.

Wanneer de klok wordt gestart zal eerst de delay tijd naar 0.00 lopen voordat de hoofdtijd begint met aftellen. Telkens wanneer een speler zich afmeldt, verschijnt er weer **Delay: 0.02** en deze 2 seconden worden eerst tot 0.00 afgeteld voordat de hoofdtijd gaat aflopen.



Optie 23 US Delay, 25 minuten met 5 seconden per zet vrij.

De klok toont voor beide zijden 25.00 minuten en rechts onder verschijnt **Delay: 0.05**.

Wanneer de klok wordt gestart zal eerst de delay tijd naar 0.00 lopen voordat de hoofdtijd begint met aftellen. Telkens wanneer een speler zich afmeldt, verschijnt er weer **Delay: 0.05** en deze 5 seconden worden eerst tot 0.00 afgeteld voordat de hoofdtijd gaat aflopen.

Optie 24 US Delay, 1 uur 55 minuten, gevolgd door 1 uur met 5 seconden per zet vrij.

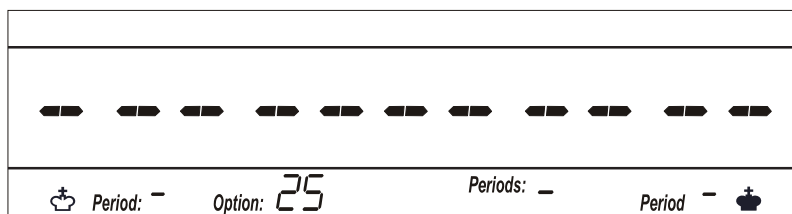
De klok toont voor beide zijden 1:55.00 en rechts onder verschijnt **Delay: 0.05**.

Wanneer de klok wordt gestart zal eerst de delay tijd naar 0.00 lopen voordat de hoofdtijd begint met aftellen. Telkens wanneer een speler zich afmeldt, verschijnt er weer **Delay: 0.05** en deze 5 seconden worden eerst tot 0.00 afgeteld voordat de hoofdtijd gaat aflopen.

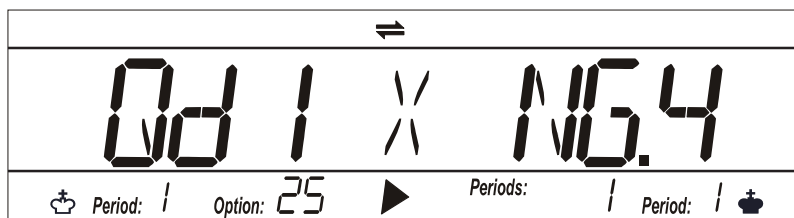
Computer/Internet gebruik

Optie 25 Computer / Internet gebruik.

Gebruik deze optie wanneer u de DGT 3000 met een DGT e-Board hebt verbonden. De klok kan dan dienen als display in combinatie met een schaakprogramma. In optie 25 hebben de knoppen van de DGT 3000 geen functie



De klok laat in deze optie zien wat het bord via het schaakprogramma er naar toe stuurt. Bijvoorbeeld wanneer de tegenstander Qd1 x Ng4 heeft gespeeld wordt dit beeld getoond:

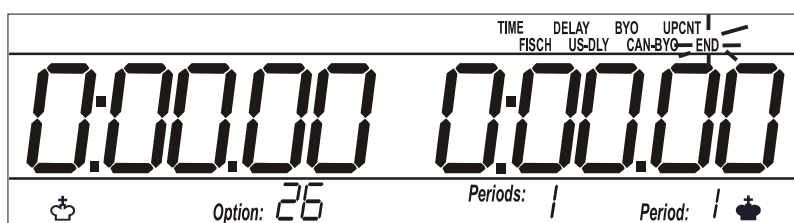


Wanneer er daadwerkelijk een verbinding met een computer is wordt het ⇌ symbool boven in het display getoond.

Instellen en gebruiken van handmatige opties

Optie 26 t/m optie 30

Er zijn 5 opties waarin 4 afzonderlijke periodes ingesteld kunnen worden, in vrijwel elke denkbare combinatie. Alleen na Upcount en beide Byo-yomi methoden kan er geen volgende periode komen. Wanneer optie 26 voor de eerste keer is gekozen en geaccepteerd met ►, dan wordt het volgende beeld getoond:



Alle cijfers voor de tijd staan op 0 en de methode "END" knippert.

Als eerste moet met de + of de - toets een methode worden gekozen. Wanneer de gewenste methode knippert, kan deze worden geaccepteerd met de ► toets.

Vervolgens kan de (hoofd) tijd voor de eerste periode worden ingesteld voor beide spelers. Deze waarden mogen voor beide spelers verschillend zijn.

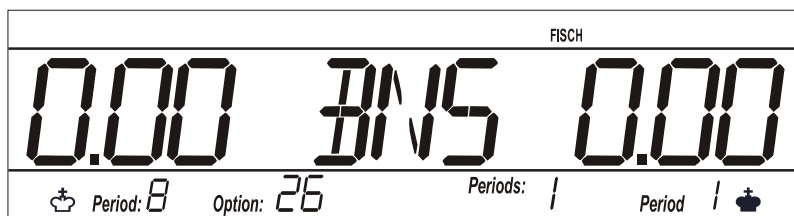
TIME

Bij de methode TIME zijn er geen verdere instellingen.

Bij andere methodes kunnen hierna nog meer parameters worden ingesteld.

FISCH, DELAY, US-DLY

Wanneer bijvoorbeeld als methode FISCH is gekozen dan verschijnt na het instellen van de hoofdtijd het volgende beeld:



Hiermee wordt de bonustijd per zet ingesteld.

Met de + of de - toets kunnen de cijfers afzonderlijk worden gewijzigd en met ► wordt het volgende cijfer gekozen.

In de Fischer Bonus mode en **alleen in de Fischer Bonus mode** kan nu een aantal zetten worden ingesteld.

Wanneer dit getal 000 is, zal de volgende periode ingaan wanneer de eerste speler 0.00 op zijn klok heeft en wordt voor beide spelers tegelijk de hoofdtijd voor de volgende periode bijgeteld.



Wanneer hier een getal hoger dan 000 wordt ingesteld, zal de tijd voor de volgende periode per speler worden bijgeteld, op het moment dat deze speler dit aantal zetten heeft gespeeld. Wanneer hier bijvoorbeeld 040 wordt ingesteld, dan wordt de tijd van wit (de speler die de eerste zet heeft uitgevoerd), nadat deze zich voor de 40^e keer afmeldt, verhoogd met de hoofdtijd voor de volgende periode. Wanneer zwart zich hierna afmeldt wordt zijn tijd ook met de hoofdtijd voor de volgende periode verhoogd.



Let op: het is bij deze instelling met bijtelling na een bepaald aantal beurten heel belangrijk dat de klok door de spelers correct bediend wordt. Het aantal beurten wordt bepaald door het aantal keren dat de hefboom is omgezet.

Alleen bij een periode in FISCH mode kan de overgang na een aantal beurten (Moves is niet gelijk aan 000) ingeschakeld worden. Er kan dan wel een periode met een andere methode volgen. Wanneer er dan nog een periode moet volgen dan kan de overgang weer alleen wanneer de eerste speler door 0.00 gaat.

Het instellen van een periode Delay of US Delay verloopt precies het zelfde, alleen zal na het instellen van de hoofdtijd "DLY" in het midden aangegeven worden wanneer de delaytijd kan worden ingesteld. Er kan echter geen zettenaantal worden ingesteld.

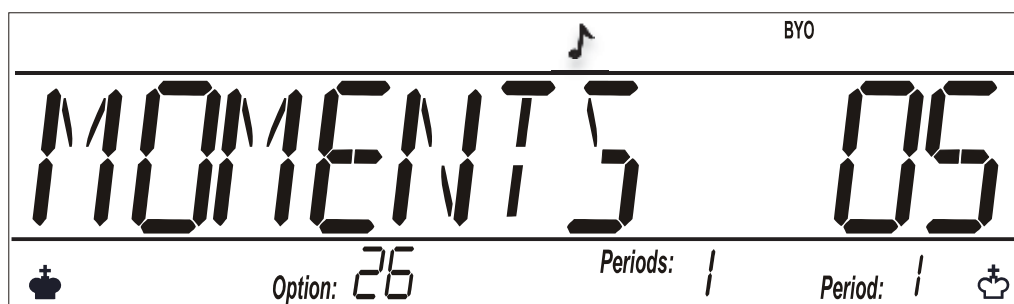
BYO

Byo-yomi volgt gewoonlijk na een TIME periode. Byo-yomi is altijd de laatste periode, maar kan ook als enige periode worden ingesteld.

In de byo-yomi periode word momenten ingesteld. Bij toernooien zijn er vaak meerder byo-yomi momenten met de zelfde tijd achter elkaar.

Bijvoorbeeld 5 byo-yomi momenten van 20 seconden elk.

Eerst moet de byo-yomi tijd per zet worden ingesteld. Hierna volgt er een nieuw scherm waarin het aantal momenten kan worden aangegeven, met een maximum van 99 perioden



Bij meer dan 1 byo-yomi moment wordt altijd de **totaal** beschikbare tijd getoond. In het voorbeeld zal na het ingaan van de byo-yomi periode 5 x 20 sec = 1 min 40 sec worden getoond. Na het afmelden van de speler, zal de overgebleven tijd naar boven worden afgerond tot het laagste geheel aantal byo-yomi moment tijden. Telkens wanneer een speler nog 10 seconden van een moment over heeft zal een kort geluidssignaal klinken, de laatste 5 seconden klinkt er elke seconde een geluidssignaal.

Gedurende de byo-yomi periode staat het geluid standaard aan, maar kan tijdens de partij op elk moment worden uitgeschakeld.

Wanneer een speler bij deze methode op 0.00 komt, dan wordt een constante vlag getoond. De byo-yomi tijd wordt wel weer op de klok getoond, nadat de speler zich afmeldt en de vlag verdwijnt wanneer de tegenstander zich afmeldt.

CAN BYO

Canadees byo-yomi volgt gewoonlijk na een TIME periode. Canadees byo-yomi is altijd de laatste periode, maar kan ook als enige zelfstandige periode worden ingesteld.

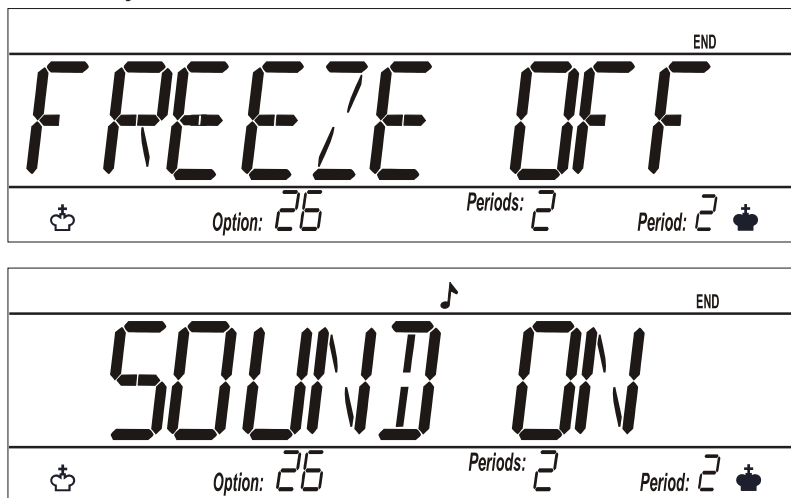
De byo-yomi tijd is maximaal 9 minuut 59 seconden per periode. Het aantal zetten dat moet worden gespeeld kan niet worden ingesteld. Wanneer een speler het benodigde aantal zetten heeft gespeeld, dan kan hij zijn byo-yomi tijd weer herladen door 3 seconden op de knop ◀ / 🇨🇦 te drukken. Dan kan de volgende serie zetten worden gespeeld. Ook wanneer de klok in de Canadees byo-yomi periode tot nul is afgelopen, dan is het mogelijk om de tijd weer bij te laden. Wanneer een speler op 0.00 komt in deze periode dan wordt een niet knipperende vlag getoond. Deze vlag verdwijnt wanneer de speler opnieuw aan de beurt is, dat wil zeggen wanneer de andere speler de klok indrukt.

UPCNT

De methode Upcount kent geen instellingen. De tijd begint altijd op 0.00 en telt dan naar boven.

END

Wanneer u geen volgende periode wilt instellen, kies dan END als methode. Na het accepteren van END kunnen SOUND en FREEZE worden ingesteld. Deze opties worden hier apart gekozen zodat ze bij het optienummer bewaard blijven.



Op dit moment kan nog gekozen worden welke kleur links of rechts zit.

DGT 3000 gaat ervan uit dat de speler met de witte stukken de eerste zet uitvoert.

De instellingen in optie 26 t/m 30 blijven bewaard ook na het uitschakelen van de klok. Ze blijven ook bewaard indien de batterijen worden verwijderd.

Voorbeelden van bijzondere instellingen

Armageddon

Soms moet er in Schaaktoernooien een beslissing geforceerd worden na een gelijke stand. Dan kan er de zogenaamde "Armageddon" tijdmethode gebruikt worden. Wit krijgt meer tijd, maar zwart heeft

genoeg aan een remise om de partij te winnen. Wit krijgt bijvoorbeeld 5 minuten en zwart 4 minuten. Meestal wordt er vanaf de 60^e zet een 3 seconde bonus per zet toegepast voor beide spelers.

Nu is het met de DGT 3000 niet mogelijk om na een TIME periode een volgende periode te starten na een bepaald aantal zetten, maar na een FISCH periode kan dit wel. De oplossing is om te starten met een periode FISCH met 0 seconden bonus. Als zettenaantal wordt 60 ingevuld. De 2^e periode krijgt 0:00.00 hoofdtijd, met 0.03 seconden bonus per zet. Hierna volgt END. Het is ook mogelijk om DELAY of US DELAY als tweede periode te gebruiken.

Move-timer

Een andere methode kan zijn dat spelers binnen een bepaalde periode een zet moeten hebben uitgevoerd. Toch moet het mogelijk zijn om verder te spelen, wanneer de klok een keer op 0.00 komt. Dit staat bekend als een move-timer.

Bij een DGT 3000 kan dit met een byo-yomi (BYO) periode worden bereikt. Vanaf het begin wordt deze methode gebruikt. Zodra de beurt afgemeld wordt, verschijnt de ingestelde tijd weer, zelfs als de klok op 0.00 is uitgekomen.


Periode overgangen met verschillende bonus of delay

Met de DGT 3000 is het mogelijk om verschillende periodes achter elkaar in te stellen waarbij de tijd per zet kan verschillen per periode.

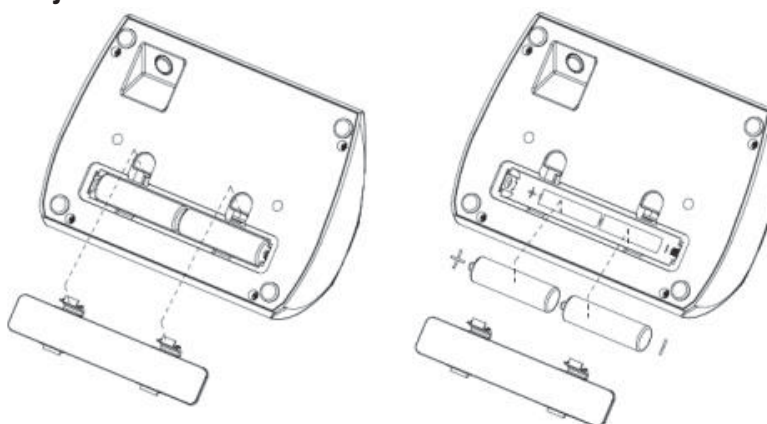
De FIDE schrijft voor dat bij een FISCH periode de tijd al vanaf de eerste zet moet worden bijgeteld, dus ook bij de eerste zet van een nieuwe periode. Wanneer een TIME periode wordt gevolgd door een FISCH periode zal behalve de nieuwe hoofdtijd ook direct de bonus tijd per zet worden bijgeteld.

Meer algemeen: wanneer een nieuwe periode ingaat doordat één van de spelers door 0.00 gaat wordt direct voor beide spelers de tijd voor de nieuwe periode bijgeteld plus het verschil tussen de nieuwe en de oude extra tijd per zet. Wanneer de speler met Zwart het eerst door 0.00 gaat moet de tijd van Wit ook nog eens worden gecorrigeerd met het verschil tussen de nieuwe en de oude tijd per zet (omdat Wit de oude tijd per zet gekregen heeft voordat de nieuwe periode inging).

Batterijen

De DGT 3000 werkt op twee AA (penlight) batterijen, die met de klok worden meegeleverd. We raden aan om de batterijen indien nodig te vervangen door alkaline batterijen. Wanneer u van plan bent de klok voor een lange periode niet te gebruiken, dan raden wij u aan om de batterijen te verwijderen uit de klok om schade door lekkende batterijen te vermijden. Wanneer het symbool voor bijna lege batterijen  verschijnt in het display, dan moeten de batterijen binnenkort worden vervangen. Er blijft echter altijd genoeg energie over om een partij te kunnen beëindigen.

Vervangen van de batterijen



Verwijder het batterijdeksel en verwijder de batterijen.

Plaats de nieuwe batterijen met de “+” zijde als aangegeven in de tekening.

Plaats het batterijdeksel terug.

Lever de oude batterij in bij een daarvoor bestemde instantie

Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen; oplaadbare batterijen dienen uit het product verwijderd te worden voordat zij worden opgeladen; oplaadbare batterijen mogen alleen worden opgeladen onder toezicht van volwassenen; verschillende types batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet samen gebruik worden; batterijen dienen te worden geplaatst met de juiste polariteit; lege batterijen moeten uit het product worden verwijderd; de contacten van de batterijen mogen nooit kortgesloten worden.

Onderhoud en reiniging

De DGT 3000 is een duurzaam product. Wanneer u het zorgvuldig behandelt zult u er vele jaren plezier van beleven.



Gebruik voor het reinigen een licht vochtige doek, gebruik geen agressieve reinigingsmiddelen.

Garantiebepalingen

DGT garandeert dat uw digitale schaakklok voldoet aan de hoogste kwaliteitseisen. Wanneer uw exemplaar ondanks onze grootste zorgvuldigheid toch binnen 5 jaar na aankoop een defect vertoont, dan kun u zich tot uw wederverkoper wenden. Deze zal uw klacht in behandeling nemen en passende maatregelen nemen.

Bij klachten dient u contact op te nemen met de verkoper waar u het product heeft gekocht. Zorg er voor dat u een aankoopbewijs bij de hand hebt. Geef een zo gedetailleerd mogelijke beschrijving van het probleem samen met het serienummer van de klok.

Om voor garantie in aanmerking te komen dient de klok zorgvuldig te zijn behandeld en gebruikt voor het doel waarvoor zij ontworpen is. De garantie is niet meer geldig, wanneer de klok is misbruikt, of wanneer een niet geautoriseerde poging tot reparatie is verricht zonder schriftelijke toestemming van de fabrikant.

Technische specificaties

Batterijen:	Twee AA batterijen (penlight), alkaline batterijen worden aanbevolen
Stroomverbruik:	Wanneer de DGT 3000 uit staat gebruikt hij zo weinig stroom dat standaard alkaline batterijen 5 jaar lang voldoende spanning houden. Aanbevolen wordt om de batterijen eerder te vervangen. Bij normaal gebruik gaan de batterijen ongeveer 10000 gebruiksuren mee. Wanneer de klok aan een DGT e-Board is aangesloten kunnen de batterijen de klok ongeveer 2000 speelluren van stroom voorzien.
Afwijking:	De afwijking van de tijd bedraagt minder dan 1 seconde per uur
Behuizing:	ABS kunststof
Display:	3 x 13cm
Gewicht:	250 gram inclusief 2 AA batterijen



De DGT 3000 voldoet aan de normen:

EN 50081-1:1991 en EN 50082-1:1991

De DGT 3000 voldoet aan de norm RoHS EU/2002/95/EC.



Dit apparaat is gemarkeerd met het WEEE (waste electrical and electronic equipment) symbool. Het betekent dat u het apparaat, aan het eind van zijn levensduur, apart moet aanleveren bij een daarvoor bestemd verzamelpunt en niet bij het gewone huishoudelijke afval mag plaatsen.



Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



DGT voldoet aan de voorschriften van "Der Grüne Punkt", geregistreerd handelsmerk van Duales System Deutschland GmbH.

Optielijst

Optie nummer	Tijdmethode (perioden)	Voorinstelling
01	TIME(1)	5 min
02	TIME(1)	10 min
03	TIME(1)	25 min
04	TIME(1)	1 uur
05	TIME(1)	2 uur
06	TIME(2)	2 uur + 30 min
07	TIME(2)	2 uur + 1 uur
08	TIME(3)	2 uur + 1 uur + 30 min
09	TIME(3)	2 uur + 1 uur + 1 uur
10	FISCHER(1) ❄️	3 min + 2 sec/zet bonus
11	FISCHER(1) ❄️	25 min + 10 sec/zet bonus
12	FISCHER(1) ❄️	1 uur 30 min + 30 sec/zet bonus
13	FISCHER(2) ❄️	1 uur 30 min + 30 min + 30 sec/zet bonus
14	FISCHER(3) ❄️	1 uur 40 min + 50 min + 15 min + 30 sec/zet bonus
15	DELAY(1) ❄️	25 min + 10 sec/zet vrij
16	DELAY(1) ❄️	1 uur 55 min + 5 sec/zet vrij
17	DELAY(2) ❄️	2 uur + 15 min + 30 sec/zet vrij
18	DELAY(3) ❄️	2 uur + 1 uur + 15 min + 30 sec/zet vrij
19	CAN-BYO 🎵	1 uur + 5 min Canadese byo-yomi
20	BYO 🎵	1 uur + 1x20 sec byo-yomi
21	SCRABBLE™ 🎵	25 min + up-count
22	US-DELAY(1)	5 min + 2 sec/zet vrij
23	US-DELAY(1)	25 min + 5 sec/zet vrij
24	US-DELAY(2)	1 uur 55 min + 60 min + 5 sec/zet vrij
25	-	Computer/Internet gebruik
26	-	Handmatige Instelling 1
27	-	Handmatige Instelling 2
28	-	Handmatige Instelling 3
29	-	Handmatige Instelling 4
30	-	Handmatige Instelling 5

🎵 Geluid staat standaard aan

❄️ Freeze staat standaard aan