

DGT XL



(Sélection par les touches + et – (possibilité de retour arrière))

Blitz 5mn Option 1 : simple, l'option 1 est toujours pour les blitz, on dirait que les fabricants de pendules veulent que les joueurs s'acharnent sur leur matériel !!

Rapide 25mn Option 3 : simple aussi.

Modification pour passer à 20mn

Laisser appuyer 3s sur le bouton de droite puis le premier chiffre clignote

Sélection par + et – et validation par le bouton de droite (le bouton de gauche sert à revenir en arrière en cas de mauvais réglage). Problème : la modification n'est pas conservée pour les parties suivantes

40cps/2h + 1hKO Option 7

La caractéristique formidable de cette nouvelle pendule :

Enregistrement de 5 cadences manuelles Option 0

Sélection de l'option 0

1^{ère} période

- Choix de la méthode de chronométrage (TIME ou FISCHER)
- Choix du temps de la période (ex : 1h40)
- Choix ajout temps pendant la 1^{ère} période (ex : 30s/coup)
- Choix nombre de coups (ex : 40)

2^{ème} période

- Choix de la méthode de chronométrage (il est possible d'alterner cadences Fischer et classique)
- Choix du temps de la période (ex : 40mn)
- Choix de l'ajout de temps pour la 2^{ème} période (ex : 30s)
- Choix du nombre de coups (Si c'est la dernière période, indiquer zéro)

Ainsi de suite jusqu'à 5 périodes

Quand on a terminé, il suffit d'indiquer END dans la méthode de chronométrage pour sortir du réglage.

Une fois le réglage effectué, il reste à **l'enregistrer** :

- Enregistrement en appuyant sur S (bouton de gauche) pendant qq secondes
- Sélectionner le n° de sauvegarde (de 1 à 5) et confirmer en appuyant sur le bouton de droite.

Le **réglage du compteur de coups** se fait en appuyant sur "pause" (le bouton central), puis on maintient la flèche vers la droite enfoncée 3s, on peut alors **modifier le temps de chaque joueur (+/-), puis le compteur de coups. (EM)**