

DGT XL



Er zitten 5 knoppen voorop deze klok (met meest gebruikte functie)

1. Helemaal links: terugtoets
2. Links van midden: -1
3. Midden: Start/Stop
4. Rechts van midden: +1
5. Helemaal rechts: OK en volgende stap

Selecteer programma optie 00 en druk op de bevestig toets OK

- **In het linker display staat helemaal links een kleine 1 (voor tijdsperiode 1)**
- Kies op de bovenste rij mbv de +1 en -1 toetsen Fisch en druk op OK
- 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 linker en het rechter display tonen 3 cijfers, deze zijn voor de toegevoegde tijd, het eerste links 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 – het eerste cijfer rechts 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
- Rechts twee cijfers (de zetten teller)
- Zet het eerste knipperende cijfer op 0 (0x10 zetten) en druk op OK
- Zet het tweede cijfer op 0 (0 zetten)
- **In het linker display staat helemaal links een kleine 2 (voor tijdsperiode 2)**
- Kies op de bovenste rij mbv de +1 en -1 toetsen Fisch en druk op OK
- In het linker display staat een 2 (voor tijdsperiode 2) en rechts drie cijfers (extra tijd 2^e periode)
- 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
- Het rechter display toont 3 cijfers, deze zijn voor de toegevoegde tijd, 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
- Rechts twee cijfers (de zetten teller)
- Zet het eerste knipperende cijfer op 0 (0x10 zetten) en druk op OK
- Zet het tweede cijfer op 0 (0 zetten)
- **In het linker display staat helemaal links een kleine 3 (voor tijdsperiode 3)**
- Kies op de bovenste rij mbv de +1 en -1 toetsen End en druk op OK
- Na de laatste OK geeft de klok een piep en staat zowel links als recht 1:30 en links boven de tijd FISCH om aan te geven dat met toegevoegde tijd wordt gespeeld. Links van de tijd staat de periode waarin de tijdsmeting zit (bij aanvang een 1)

- 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).
 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.

Correcties

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

Houd de OK 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)