

## Muy apreciado cliente!

Permitame que le felicite efusivamente por la adquisición del **Schach** Timer, un reloj para ajedrez digital, practico y con la exactitud propia del cuarzo. El manejo resulta altamente sencilla y de una clara estructuración, así que las informaciones del uso escritos en el parte posterior del reloj en general son suficiente. Las presentes instrucciones de servicio describen las funciones de forma más detallada y dan consejos para posibilidades del reglaje adicionales. Las características de potencia y datos tecnicos son mencionados, las teclas del manejo y el uso de las pilas son explicados. Mantenga limpio su reloj empleando unicamente un paño suave ligéramente humedo y no utilizando medios agresivos como productos de limpieza domésticos, etc. Para guardar el reloj utilice la misma caja que se le suministra al comprar el mismo. Le deseamos que pase unas horas placenteras utilizando este moderno reloj de ajedrez.

## Su team de EuroChessInternational

### Indice

1.	Datos Tecnicos.....	Pag.	2
2.	Prestaciones Tecnicas.....	Pag.	2
3.	Teclas.....	Pag.	3
4.	Modos del juego y posibilidades del reglaje.....	Pag.	4
5.	Elección del modo y inicio de la partida.....	Pag.	5
6.	Puesta en marcha/paro, paro relojes, detener/proseguir partida, fin de la partida.....	Pag.	6
7.	Ediciones de los modos 01 al 12.....	Pag.	6
8.	Activar/desactivar LED y señal acustica.....	Pag.	7
9.	Cambio a un nuevo nivel del tiempo de análisis.....	Pag.	8
10.	Activar/desactivar tiempo espera 1 hora.....	Pag.	8
11.	Tiempos de penilzaciones o abono de tiempo de análisis.....	Pag.	9
12.	Correcciones en tiempos/n° jugadas.....	Pag.	9

## 1. Datos Tecnicos

Medidas de carcasa	:	aprox. 200 mm x 85 mm x 90 mm (L x A x Alt)
Alimentación	:	a) funcionando sin señal acustica y sin LED aprox. 1.2 mA b) funcionando con señal acustica y con LED aprox. 2.3 mA c) en espera (aparato desconectado) aprox. 90 $\mu$ A
Pilas	:	4 Mignon-Pilas tipo AA (no incluidas al suministro)
Duración de pilas	:	a) 1 año o aprox. 900 h en regimen correspondiente a 17 h/semana b) 1 año o aprox. 500 h en regimen correspondiente a aprox. 9 h./semana c) 1 ½ conservacion datos en posicion basado en pilas con un rendimiento de 1100mAh.
Condiciones climáticas	:	Funcionamiento: +5 ° C hasta + 40 ° C
Compatibilidad electromagnetica	:	Conformidad CE

## 2. Prestaciones tecnicas

- ◆ Cascara estable de plastico ABS, gracias a su pie ergonomico difícil de volcar
- ◆ visualizacion de la situación con un display LC alfanumerico con grandes indicadores (aprox. 80 x 25 mm)
- ◆ 12 modos para ajedrez como preregulación así como un modo USER regulable libremente,
- ◆ contador jugadas para cada modalidad activado por tecla (también con reloj corriente)
- ◆ activado N° de jugadas dependiente del cambio del tiempo de análisis
- ◆ pueden introducirse correcciones de tiempos, n° jugadas así como tiempos penalizacion (también en segundos)
- ◆ activado de 1 hora tiempo de espera en torneos por equipos
- ◆ pulsador del jugador seguro y rapido con opción de activar el diodo LED
- ◆ control de tiempo (tiempo agotado) indicado opcionalmente con zumbido desactivable
- ◆ indicador pilas agotadas

### 3. Teclas del manejo

**Tecla O / I / Stop** en la parte central superior de la carcasa

- Conexión y desconexión del aparato así como paro del reloj durante el transcurso

**Teclas – dos jugadores** con LED allado, en la parte superior de la carcasa afuera

- activado/desactivado inicio de la partida y mover
- activado y desactivado de las posibilidades del reglaje
- elección de la posición a fijar con el modo editado (pulsador derecho),
- determinación tiempos y jugadas con el modo editado (pulsador izquierdo)

**Tecla MODE**, en la parte delantera de la carcasa, abajo a la izquierda

- elección del modo 01 a 12, del modo USER y de los señalizadores, y de las posiciones del reglaje para activar o desactivar
- elección de la posición numérica o del reloj, con el modo editado

**Tecla PROG**, en la parte delantera de la carcasa, abajo a la izquierda

- iniciar/confirmar edición (cambiar introducidos tiempos y nº jugadas de un modo elegido como modo USER)
- introducción tiempos de penalización, corrección de tiempo análisis/nº de jugadas y activar/desactivar el cambio hecho en el nuevo nivel de tiempo de análisis
- visualizar el contador de jugadas (jugada a mover) por apretar corto la tecla PROG con reloj corriente o parado

**Indicación:** Mantener apretada la PROG-tecla estando parado el reloj provoca el PROG-modo (página 4).

#### 4. Modos del juego y posibilidades del reglaje

<u>Modo</u>	<u>Parametro</u>	<u>Descripción</u>
01	5 min.	ajedrez relampago (sin limitación jugadas)
02	10 min.	ajedrez de bombardeo (sin limitación jugadas)
03	20 min.	ajedrez rapido (sin limitación jugadas)
04	30 min.	ajedrez rapido (sin limitación jugadas)
05	30 seg.	Reloj arena(Hourglas). tiempo que consume un jugador se añade al del otro
06	2 h./40 Z.+1 h./20 Z.+30 min.	Ajedrez normal con dos tiempos de prolongación
07	2 Std./40 jugadas + 1 h	como modo 06, pero con un tiempo de prolongación
08	2 Std./40 j. + 30 min.	como modo 07, pero 30 min. para el resto de la partida
09	3 min con 2 seg/j. credito	Modo relampago Fischer, 3 min/partida (sin limitación jugada) cada vez con 2 seg/jug. Extra Para el tiempo de análisis se adicionan para /antes cada jugada 2 segundos
10	100 min./40 j.+ 50 min./20 j. + 10 min., 30 seg./j. extra	Modo torneo Fischer. 100 min./40 jug. + 50 min./20 jug. + 10 min con 30 seg./jug. extra adicionados (recomendación de ACP). Por el tiempo de análisis se adicionan para /antes cada jugada 30 segundos.
11	5 min. con 3 seg/jugada libre	Modo relampago Bronstein, tiempo 5 min. por partido (sin limitación de jugadas) con 3 seg. por jugada extra, pero no adicionado.
12	90 min /40 j. + 15 min. con 30 seg/ j. adicionados	Modo Torneo FIDE (Fischer), 90 min. / 40 jugadas + 15 min. con 30 seg/ jugada extra cada vez (Congreso de FIDE 2005) Por el tiempo de análisis se adicionan para /antes cada jugada 30 segundos.
<u>Posición</u>		
13	USER nn editado	Todos los modos de 01 a 12 son editables libremente por la tecla PROG Preprogramado de fábrica:2h/40 jug.+1h/20jug.+15 min.y 30 seg./jug.
14	LED+/- Señalizaciones+/-	Conexión o desconexión del diodo LED y/o de las señalizaciones Preprogramado: diodos LED conectados, señalización apagada.
15	WAIT+/- Tiempo espera	Tiempo espera 1 hora. Preprogramación: no activado
16	MOV -/+ MAN+/-	Cambio del tiempo de análisis (in)dependiente del numero de jugadas Preprogramado: tiempo de análisis independiente del numero de jugadas

## 5. Elección del modo y inicio del juego

La primera puesta en marcha (insertar pilas) se realiza con el MODO 01 programado de fabrica. Mediante la tecla MODE se puede elegir ahora el modo de la partida 01 a12, el modo USER y die Einstellmöglichkeiten de los espacios 13 a 16 (página 5) de forma rodante. La indicacion de tiempos se visualiza en el displaylos aprox. 2 segundos despues de la elección del modo. La indicacion del tiempo se visualiza en la forma siguiente:

- ◆ tiempos más de 10min. por jugador, en forma de **h:min**
- ◆ tiempos menos de 10min. por jugador, en forma de **min:seg**

Al presionar un pulsador el reloj se pone en marcha, el LED parpadea al lado del pulsador (al ritmo de segundos) y el tiempo del contrineante empieza a correr. Según al periodo del tiempo de análisis en el reloj se visualiza una "cruz girando" (periodo 1), un "triángulo cerrado" (periodo 2) o un "triángulo cerrado relleno" (periodo 3) con reloj corriente o parado. Al activar el zumbido (página 4) aparece un tono señal (aprox. 1 seg.), si el reloj esta agotada.Todos los modos del 01 al 12 y los USER disponen de un contador de jugadas que puede ser consultado. Para ello mantener apretada por un momento la **tecla PROG** mientras estando los relojes estan en marcha o también al finalizar uno o los dos tiempos de juego. El contador de jugadas indica el movimiento que el jugador en juego realiza en este momento.

**Indicación:** Mantener apretada la PROG-tecla estando parado el reloj provoca el PROG-modo (página 4).

Durante la partida puede darse el caso de que en la parte inferior del reloj de la izquierda aparezca el simbolo de pila descargada. Esto significa que proxicamente deben cambiarse las pilas. Para ahorrar energía, quedan automáticamente desactivados el diodo LED (LED +) y la señal acustica(BUZ +). Su activacion debe llevarse a cabo de nuevo manualmente una vez cambiadas las pilas, ya que un cambio de pilas restituye los reglajes de fabrica. Una partida ya iniciada puede concluirse sin ningún tipo de problema. Mientras no se inicie una partida apreciando uno de los dos pulsadores de los jugadores, se puede seleecionar un nuevo modo apretando la **tecla MODE**. Si un reloj no se encuentra en posicion de juego y no se acciona ninguna tecla, a los 60 min. este se desconecta automaticamente para asi ahorrar pilas. Todos los datos entrados no desaparecen.

## 6. Puesta en marcha/paro, paro relojes, detener/proseguir partida, final partida

Apretando la tecla **O / I / Stop**

- ◆ se conecta el reloj si este estaba desconectado
- ◆ se para el reloj en partida iniciada
- ◆ se desconecta el reloj en cualquier otra situación

Si se detiene una partida por la apretación la tecla **O / I / Stop**, se visualiza el tiempo del juego que queda para los jugadores y dos „triángulos“ (por cada reloj del jugador uno) señalan el reloj del jugador al cual le toca mover. Mediante la tecla **PROG** se pueden hacer ahora modificaciones en los tiempos que quedan (penalizaciones, etc.). Si ambos relojes no han agotado todavía el tiempo, apretando uno de los pulsadores se reanuda la partida.

**Indicación:** Independientemente del pulsador que se haya apretado, siempre se pone en marcha el reloj del jugador que antes de la interrupción le tocaba mover.

Si en el transcurso de una partida un jugador ha agotado su tiempo, el correspondiente reloj se para indicando 0.00 y una barra horizontal se muestra (parpadea, mientras que el reloj este activado). Cual jugador ha agotado primero el tiempo disponible en el periodo pasado, se visualiza por la indicación de „ \_\_\_ “ (un barro abajo). Si ambos relojes han agotado el tiempo, el reloj queda bloqueado para realizar cualquier otra jugada.

## 7. Editación del modo 01 a 12

En el espacio **13 USER nn** (página 4) se puede depositar uno de los modos 01 a 12 en la forma editada. El modo, que se quiere editar, se elige por la **tecla MODE**. Apretando la **tecla PROG** se inicie el proceso de la edición.

Mediante el **pulsador de la izquierda** se puede cambiar sincronicamente para ambos relojes la posición parpadeanda, de forma de que cada pulsación salta a la siguiente posición y de forma continua. Las decenas de minutos y decenas de segundos son regulables de forma rodeante de 0 a 5 y las 1-posiciones son regulables de forma rodante de 0 y 9.

Mediante el **pulsador de la derecha** se puede elegir sincronicamente para ambos relojes la posición correspondiente. Cada apretación provoca la selección del proximo lugar (h:min + min:seg) de forma rodante. Si se desea regular distintos tiempos de analisis para cada jugador se puede cambiar entre los dos relojes apretando la **tecla MODE**, primero el reloj izquierdo y pulsando nuevamente la **tecla MODE** se cambia al reloj derecho, con otra nueva pulsacion se vuelve a ambos relojes. Por ese camino después de la ultima cifra se llega el proximo nivel del ANZEIGE. (tiempo de análisis, numero de jugadas o tiempo extra). El tiempo maximo posible a regular es **9 h. 59 min. o 9 min. 59 seg.** segun el tiempo base, el numero de las jugadas maximo posible a regular es **99**. Una vez fijado un nuevo tiempo de analisis para cada jugador, mediante la **tecla PROG** se memoriza el modo editado como modo USER nn (nn = n° del modo base editado, p.e. modo 01 => USER 01). Con ello se borra el modo que estaba memorizado o el modo programado de fabrica.

**Indicación:** El sacar las pilas por un momento borra todas las ediciones y restablece completamente la preprogramación de fábrica.

En cualquier momento mediante la **tecla PROG** se puede confirmar la edición (o salir de la edición). Los datos editados hasta este momento quedan retenidos en modo USER. Sucede lo mismo, si se pulsa la tecla **0 / 1 / Stop**; además el aparato se desconecta. Al volver a conectar el reloj, este se pone en marcha con el ultimo modo, en este caso USER nn. Un modo que haya sido memorizado como USER nn se puede editar posteriormente apretando la **tecla PROG**.

## **8. Activado/desactivado dei LED de cada jugador y la señal acustica**

De fábrica el LED viene activado (**LED +** y la señal acustica desactivada (**BUZ -**). Para seleccionar apretar la tecla MODE hasta que en el display aparece LED-BUZ.

Mediante el **pulsador de la izquierda** se puede activar (LED+) o desactivar (LED-) el LED.

Mediante el **pulsador de la derecha** se puede activar (BUZ+) o desactivar (BUZ-) la señal acustica.

**Indicación:** Estas regulaciones permanecen aún después de desconectar el reloj, pero en caso de pilas descargadas y para ahorrar energía se quedan desactivadas.

## 9. Cambio a un nuevo nivel de tiempo de análisis

Preprogramado de fábrica esta el cambio del tiempo de análisis independiente del numero de jugadas. Se elige la regulación apretando la tecla MODE hasta que aparezca MOV - MAN+. Apretando el pulsador de la izquierda se cambia la regulación de MOV - a MOV +. En el modo independiente del contador de jugadas **MOV -** el reloj agotado se cambia inmediato al nuevo nivel de tiempo de análisis. En el modo dependiente del contador de jugadas **MOV+** solo al momento del control del tiempo (p. e. 40. o 60. jugada) con tiempo restante existente. El contador interno sirve también para el control del tiempo y jugadas.

**Indicación:** El nº de jugadas en el display solamente concuerda con los movimientos realmente realizados si a cada jugada anotada se ha oñulsado el reloj. Si se ha consumido un tiempo y hay mas jugadas anotadas que las que muestra el display, puede llevarse a cabo una correccion.

Con la preprogramación MAN+ el reloj correspondiente cambia al nuevo tiempo de análisis después del transcurrir del tiempo. El adelantar se puede realizar mediante la **tecla PROG** de forma manual. Para ello hay que parar los relojes con la tecla **O/I / Stop** y después de apretar la tecla PROG se puede adelantar el cambio de tiempo de análisis para ese jugador. De tal forma el jugador recibe el nuevo tiempo de análisis y su haber salto del nivel anterior. Apretando el pulsador de la derecha se cambia la regulación de MAN + a MAN -. La regulación MAN – provoca a parte de lo que el descrito cambio arriva (con MOV- MAN+) que con un reloj agotada el otro también se cambia automaticamente al nuevo nivel de tiempo de análisis.

## 10. WAIT – tiempo espera activar / desactivar

Se elige el reglaje apretando la **tecla MODE** hasta que WAIT +/- se visualice en el display. Con el pulsador del jugador de la derecha puede activarse (+) o desactivarse (-) alternativamente el tiempo de espera. Después se elige el modo del juego deseado (solo los modos 06 a 08,10, 12 o correspondiente USER) o el modo, con la tecla PROG ya antes seleccionado, se pone en marcha (asumiendo el tiempo de espera activado previamente). Después de unos 2 segundos de visualizacion de los tiempos de análisis, el display cambia a tiempo de espera y muestra después del inicio WAIT 0 :59. Si el tiempo de espera esta agotada el display muestra 0:00 y el reloj se para.

## 11. Tiempos de penalización o Abonos de tiempo de análisis

En el transcurso de una partida pueden editarse los tiempos de análisis que restan. Por consiguiente, se pueden imponer tiempos de penalización o abonar tiempos de análisis para uno o para ambos jugadores. El reloj se para mediante la **O / I / Stop -tecla** (ambos relojes muestran los tiempos que todavía restan). Después de apretar la **tecla PROG** (aprox. 2 seg.) el display del reloj de la izquierda muestra con una posición destellando el modo editado. Apretando la tecla **MODE** puede conectarse alternativamente el reloj de la izquierda y el de la derecha. Mediante **el pulsador izquierdo** se fija el nuevo valor (según la posición de 0 al5 o de 0 a 9) de la posición en aquel momento parpadeante. Mediante **el pulsador derecho** se regula la correspondiente posición del tiempo (h:min + min:seg). Finalmente presionando la **tecla PROG** se sierra el proceso de edición de tiempos de penalización. El partido se puede proseguir con uno de los pulsadores de los jugadores.

**Indicación:** La edición de penalizaciones puede en cualquier momento interrumpirse apretando la **tecla O/I/Stop**. Los valores existentes anteriormente permanecen.

## 12. Correcciones del contador de jugadas

Correcciones de jugada son posible en todos los modos y a cada momento. Primero se para el reloj apretando la **tecla O / I / Stop**. Apretando la **PROG – tecla** (aprox. 2 seg.) y a continuación apretando la **MODE – tecla** (aprox. 2 seg.) el número de la jugada moviendo aparece destallando en el display. Con la **tecla de la derecha** la jugada correspondiente se puede poner por arriba o con la **tecla de la izquierda** por abajo.

**Indicación:** Los segundos del tiempo que resta en la representación de min:seg son asimilados en h:min