

Silver-kellon käyttöohje

Silver-kellon käyttäminen on hyvin helppoa ja selkeää, joten kellon takapuolella oleva tieto on useimmiten riittävä kellon käyttämiseksi. Tämä ohje kuvaa toimintoja yksityiskohtaisesti ja antaa tietoa lisämahdollisuuksista. Ominaisuudet ja tekniset tiedot kuvataan, samoin ohjausnäppäinten ja paristojen käyttö. Kellon puhdistamisessa käytetään puhdasta kosteaa rättyä. Mitään liuottimia ei saa käyttää kellotaulujen puhdistamiseen. Kello kantaa säilyttää laatikossaan.

Sisällysluettelo

1. Tekniset tiedot
2. Ominaisuudet
3. Ohjausnäppäimet
4. Aikatavat ja niiden asettaminen
5. Tavan valinta ja pelin käynnistäminen
6. Miten kello kytketään päälle ja pois, kellot pysäytetään, keskeytetään ja asetetaan uudelleen peli, pelin loppu
7. Aikatapojen 01 - 12 muuttaminen
8. Siirtovuoroa osoittavan LED-valon ja äänimerkin päälle/pois -asetus
9. Uuden miettimisaikajakson antaminen
10. Tunnin odotusajan päälle/pois kytkeminen
11. Aikarangaistuksen tai -hyvityksen antaminen
12. Siirtolaskurin arvon korjaaminen

1. Tekniset tiedot

Mitat	n. 200 mm x 85 mm x 90 mm (pituus x leveys x korkeus)
Virrantarve	a) ilman äänimerkkiä ja LED-valoa äänimerkkiä n. 1.2 mA b) äänimerkkiä ja LED-valoa käyttäen n. 2.3 mA c) lepotilassa (kellon virta pois kytkettynä) n. 90 µA
Paristot	4 AA-paristoa (ei toimiteta kellon mukana)
Paristojen kesto	1 vuosi tai n. 900 h a)-tavalla n. 17 h/vk 1 vuosi tai n. 500 h b)-tavalla n. 9 h/vk 1½ vuotta tietojen säilyttämiseen c) -tavalla olettaen 1100mAh paristot
Toimintaolosuhteet	+5C - +40C
Sähkömagnetismi	CE-määräysten mukainen

2. Ominaisuudet

- vakaa ABS-muovinen eristetty rakenne, kaatuminen estetty muotoillun pohjan avulla
- suuri LCD-näyttö (n. 80 mm x 25 mm) numerot ja kirjaimet
- 12 esiasetettua aikatapaa, yksi asetettava USER-tapa
- Siirtolaskurin arvo nähtävissä kaikilla aikatavoilla napin painalluksella, myös kellon käydessä
- miettimisaika voidaan muuttaa riippuvaksi siirtomäärästä (myös sekunteja)
- turnauksissa voidaan asettaa tunnin myöhästymisajan laskenta
- turvallinen, pikashakkiin sopiva, niissa käytettävissä LED-valo
- aikatarkistus (ajanylitys) voidaan ilmaista äänimerkillä
- pariston alhaisen latauksen varoitus

3. Ohjausnäppäimet

01/Stop -näppäin (pyöreä) kellon päällä keskellä
Kellon kytkeminen päälle/pois ja kellon pysäyttäminen pelin aikana.

Kaksi nuppia pelaajille, kellon päällä, mahdollisuus käyttää LED-valoa
Pelin aloitus, kellon pysäyttäminen ja vastustajan kellon käynnistys siirron jälkeen, kellon asetusten kytkeminen päälle/pois
Muutettavan numeron valinta, kun muutetaan arvoja (oikea nappi)
Ajan ja siirtolaskurin arvojen muuttaminen muutostilassa (oikea ja vasen nappi)

MODE-näppäin, kellon etupuolella vasemmassa alakulmassa
Aikatavan 01 - 12 tai USER valinta, muutettaessa kellon näyttämiä kohdekellon valinta

PROG-näppäin, kellon etupuolella vasemmassa alakulmassa
Haluttaessa muuttaa valitun aikatavan arvoja USER-tavassa (miettimisaika- ja siirtomääräasetukset), aikarangaistuksen antaminen, miettimisajan/siirtomäärän korjaus, seuraavan aikajakson käyttöönotto/poistaminen
Siirtomäärän (tehdyn siirron järjestysnumero) näyttö PROG-näppäimen lyhyellä painalluksella, kun kello on käynnissä tai pysäytettynä

Huom. PROG-näppäimen pitkä painaminen käynnistää muutostilan

4. Aikatavat ja niiden asettaminen

Tapa	Ajat	Kuvaus
01	5 min.	Pikapeli (ei siirtomäärärajoituksia)
02	5 min., 3 sek./siirto	Bronstein pikapeli, 5 min./peli (ei siirtomäärärajoituksia), lisäksi 3 sek./siirto, mutta ei lisää kokonaisaikaa
03	20 min.	Nopea shakki (ei siirtomäärärajoituksia)
04	25 min,	FIDEn nopea (Fischer), 25 min./peli ja 10 sek./siirto inkrementti
05	30 sek	Tiimalasi, pelaajan käyttämä aika hyvitetään vastustajalle
06	2h/40s+ 1h/20s +30min.	Normaali peli, kaksi lisäaikaa
07	2h/40+1h	Kuten 06, vain yksi lisäaika
08	2h/40s+30 min.	Kuten 07, mutta lisäaika vain 30 min.
09	3min.+2 sek/s	Fischer-pikapeli, 3min./peli (ei siirtomäärärajoituksia),
10	100 min/40s + 50 min./20s + 10 min., 30 sek. inkr.	Fischer-turnaustapa, 100 min. 40 siirtoon, 50 min 20 siirtoon ja 10 minuuttia koko ajan 30 sek. inkrementti
11	90 min/40s+ 30 min, 30 sek inkr.	FIDE-turnaustapa (Fischer), 90 min./40s +30min (FIDE 2006), 30 sek. inkrementti
12	90 min / 40s +15 min, 30 sek inkr.	FIDE-turnaustapa (Fischer), 90 min./40s.+15min (FIDE 2005), 30 sek inkr.

Asetukset

13	User nn	Kaikki tavat 01 - 12 ovat muunneltavissa, käynnistetään PROG-näppäimen painamisella Esiasetus 2h/40s+1h/20s+15 min. 30 sek. inkrementti
14	LED-/+ BUZ+/-	LED-valon (siirtovuoro) ja äänimerkin asetus, esiasetus LED päällä, äänimerkki pois päältä
15	WAI+/- DEM+/-	1 tunnin odotusaika, esiasetus pois päältä (DEM-/+ tulevaisuuden ominaisuuksia varten)
16	MOV -/+ MAN +/-	Uuden miettimisaikajakson aktivointi voidaan asettaa riippuvaksi tai riippumattomaksi siirtomäärästä. Esiasetus riippumaton.

5. Tavan valinta ja pelin käynnistäminen

Kun kello käynnistetään ensimmäisen kerran (paristot asettamalla) **MODE 01** käynnistyy.
Painamalla MODE-näppäintä voidaan valita tavat **01 - 12**. Myös muut asetukset 13 - 16 (ks. edellä) voidaan valita MODE-näppäimellä. Valinnan jälkeen valittu arvo näytetään n. 2 sekunnin ajan. Ajat näytetään seuraavasti:

- Jos aikaa on enemmän kuin 10 minuuttia pelaajaa kohti, näytetään tunnit ja minuutit h:mm
- Jos aikaa on vähemmän kuin 10 minuuttia pelaajaa kohti, näytetään minuutit ja sekunnit m.ss

Painamalla jompaakumpaa nuppia kello käynnistyy (vastustajan kello käynnistyy). Siirtovuorossa olevan pelaajan kellon nupin päällä oleva LED-valo vilkkuu (nopeus kerran sekunnissa). Sen mukaan, mikä jakso miettimisajasta on menossa kellon näytössä näkyy joka "pyörivä risti", "suljettu kolmio" tai "täytetty ja suljettu kolmio". Nämä merkit näkyvät oli kello käynnissä tai pysäytettynä. Jos äänimerkki on asetettu päälle (kts. edellä), kuuluu äänimerkki (n. sekunnin), kun kello pysähtyy.

Kaikilla tavoilla 01 - 12 ja USER on siirtolaskuri. Sen arvo voidaan näyttää painamalla lyhyesti PROG- näppäintä kellon käydessä, kellon ollessa pysäytettynä tai kun jommankumman tai molempien aika on loppunut. Siirtolaskuri kertoo siirtovuorossa olevan pelaajan seuraavaksi tehtävän siirron järjestysnumeron.

Huom. Painamalla PROG-näppäintä pitkään kellon ollessa pysäytettynä, siirrytään tilaan, jossa asetuksia voidaan muuttaa (kts. edellä).

Peli aikana pariston loppumisen varoituksen merkki voi ilmestyä vasemmanpuolisen kellon aikanäytön alapuolelle. Merkki kehottaa vaihtamaan paristot pian. Virran säästämiseksi äänimerkki ja LED-valo kytketään pois päältä, jos ne olivat päällä. Kaikki asetukset ja asetusten poistamiset on toistettava paristojen vaihdon jälkeen, koska paristojen vaihto palauttaa asetukset alkuperäisiin tehdasasetuksiin. Käynnissäoleva peli voidaan pelata loppuun ongelmitta.

Kunnes peli on aloitettu (painamalla jompaakumpaa kellon nuppia), uusi aikatapa voidaan valita painamalla MODE-näppäintä. Jos mitään aikatappaa ei ole valittu eikä mitään nappulaa paineta, kello sammuu automaattisesti 60 minuutin jälkeen. Kaikki asetusten muutokset tallennetaan.

6. Miten kello kytketään päälle ja pois, kellot pysäytetään, keskeytetään ja asetetaan uudelleen peli, pelin loppu

Painamalla pyöreää **0/1/Stop** -näppäintä (kellon päällä)

- kytketään kello päälle
- pysäytetään kello
- kytketään kello pois päältä

Jos peli pysäytetään painamalla **0/1/Stop** -näppäintä, kummankin pelaajan jäljellä oleva aika näkyy näytössä ja kaksi merkkiä (1. aikajaksolla ">" tai "<") (yksi kummassakin näytössä) ilmaisee kumpi pelaaja on viimeksi tehnyt siirron. Painamalla **PROG**-näppäintä voidaan muuttaa jäljellä olevia aikoja (esim. rangaistuksen antamiseksi). Jollei molempien pelaajien aika ollut jo loppunut, peliä voidaan jatkaa painamalla jompaakumpaa nuppia.

Huom. Sen pelaajan kello, joka oli siirtovuorossa, kun kello pysäytettiin, käynnistyy riippumatta siitä kumpaa nuppia painetaan pelin jatkamiseksi.

Kun pelin aikana pelaajan käytettävissä oleva aika loppuu, kello pysähtyy näyttämään aikaa 0:00, ja näyttöön ilmestyy vaakaviiva. Vaakaviiva "_" näytön alla kertoo, kumman pelaajan aika tällä jaksolla loppui ensin. Kun molempien pelaajien aika on käytetty loppuu, kello pysähtyy kokonaan.

7. Aikatapojen 01 - 12 muuttaminen

Kohdassa 13 **USER nn** (kts edellä) voidaan tallettaa minkä tahansa tapa 01 - 12 muutettuna.

Valitaan se tapa, jota halutaan muuttaa **MODE**-näppäimellä. Painetaan **PROG**-näppäintä ja aloitetaan asetusten muuttaminen. **Vasempaa nuppia** painamalla käynnistetään molempien kellojen vilkkuvan numeron muuttaminen yhtäaikaisesti. Painamalla nuppia kerran, numero kasvaa yhdellä. Minuuttien ja sekuntien kymmenet voidaan valita 0:sta 5:een, muut 0:sta 9:ään.

Painamalla **oikeaa nuppia** voidaan valita muutettava numero kummassakin kellossa. Aina kun nuppia painetaan, seuraava numero valitaan (h:mm + m:ss). Jos halutaan asettaa kummallekin pelaajalle eri aika, painetaan **MODE**-näppäintä vasemman puoleisen kellon asettamiseksi ja uudelleen **MODE**-näppäintä oikean puoleisen kellon asettamiseksi.

Painamalla **MODE**-näppäintä kolmannen kerran päästään muuttamaan molempia kelloja yhtäaikaisesti. Kun kaikkien numeroiden muuttaminen on tehty, siirrytään seuraavan tason (aika, siirtomäärä, lisäaika) muuttamiseen. Suurin asetettava aika on **9h59min** tai **9min59sek**, suurin asetettava siirtomäärä on **99**.

Huom. Paristojen poisottaminen poistaa kaikki muutokset ja palauttaa asetukset tehdasasetuksiin.

Muutokset voidaan tallettaa tai poistua muutoksia tekemästä painamalla **PROG**-näppäintä missä tahansa vaiheessa. Siihen asti tehdyt muutokset aikatapaan **USER**. Näin tapahtuu myös, jos painetaan **0/1/Stop** -näppäintä, tällöin kello kytketään myös pois päältä. Kun kello kytketään uudelleen päälle, viimeksi käytetty aikatapa tulee käyttöön, tässä tapauksessa **USER nn**. Jokaista **USER nn** tapaa voidaan muuttaa **PROG**-näppäintä painamalla.

8. Siirtovuoroa osoittavan LED-valon ja äänimerkin päälle/pois-asetus

Perusasetuksena LED-valo on päälle kytkettynä (**LED+**) ja äänimerkki pois kytkettynä (**BUZ-**).

MODE-näppäintä painetaan, kunnes **LED+** tai **BUZ-** tulee näyttöön. **Vasemman puoleisella nupilla** voidaan kytkeä LED-valo pois päältä (**LED-**) tai päälle (**LED+**).

Oikean puoleisella nupilla voidaan kytkeä äänimerkki päälle (**BUZ+**) tai pois päältä (**BUZ-**).

Huom. Nämä muutokset talletetaan kellon pois kytkemisen yhteydessä. Molemmat kytketään pois, kun paristojen alhaisen latauksen varoitus tulee näyttöön.

9. Uuden miettimisaikajakson antaminen

Perusasetuksena miettimisaikajakson antaminen on riippumaton siirtomäärästä. **MODE**-näppäintä painamalla mennään eteenpäin kunnes **MOV-** ja **MAN+** tulevat näyttöön.

Vasemman puoleisella nupilla voidaan vaihdella **MOV-** ja **MOV+** -asetusten välillä.

Jos valitaan **MOV-**, joka on riippumaton siirtomäärästä, seuraavan aikajakson miettimisaika lisätään kelloon välittömästi, kun aika loppuu. Valitsemalla **MOV+** aika lisätään vasta, kun on tarkistettu siirtomäärä (40. tai 60.) jäljellä olevaan aikaan. Sisäistä siirtolaskuria voidaan siis käyttää aikatarkistukseen.

Huom. Kellon näyttämä siirtomäärä ja tehtyjen siirtojen määrä ovat samat vain, jos pelaaja joka siirron jälkeen on painanut kelloa. Jos miettimisaika loppuu ja tehtyjen siirtojen määrä on suurempi kuin näytössä, siirtolaskurin arvoa voidaan korjata.

Perusasetus **MAN+** merkitsee, että sen pelaajan, joka on käyttänyt koko jakson miettimisaikansa, kello siirtyy seuraavaan jaksoon heti. Aikajaksoon voidaan siirtyä käyttämällä **PROG**-näppäintä. Kello on ensin pysäytettävä **0/1/Stop** -näppäimellä ja sitten painamalla **PROG**-näppäintä hieman pidempään (n. 2 sekuntia). Siirtyminen seuraavaan jaksoon lisää jäljellä olevan ajan käytettävissä olevaan miettimisaikaan. Painamalla **oikeanpuoleisen pelaaja nuppia** voidaan vaihtaa **MAN+**:sta **MAN-**:een. Asettamalla arvoksi **MAN-** (**MOV-** **MAN-**) siirtyy myös sen pelaajan, jonka aika ei vielä ole lopussa, kello uudelle aikajaksolle, kun toisen pelaajan kello siirtyy seuraavalle aikajaksolle.

10. Tunnin odotusajan päälle/pois kytkeminen

Painamalla **MODE**-näppäintä, kunnes **WAI-** **DEM-** tulee näyttöön. **Vasemmalla nupilla** voidaan asettaa odotusaika päälle **WAI+** tai pois päältä **WAI-**. Aikatavan valinta voidaan suorittaa tämän jälkeen (tavat 6-8 ja 10-12 tai vastaavat **USER nn**) tai voidaan käyttää jo valittua painamalla **PROG**-näppäintä. Kun kello on näyttänyt miettimisaikat (n. kahden sekunnin ajan), odotusaika tulee näyttöön (**WAIT 1:00**), painamalla kellon nuppia, odotusajan lasenta aikaa (kello näyttää 0:59 jne). Kun odotusaika on kulunut loppuun, näyttöön tulee 0.00, ja kello pysähtyy.

11. Aikarangaistuksen tai -hyvityksen antaminen

Pelin aikana jäljellä olevaa miettimisaikaa voidaan muuttaa. On mahdollista vähentää tai lisätä joko toiselle tai molemmille pelaajille. Kello pysäytetään painamalla **0/1/STOP** -näppäintä. Molemmissa kelloissa näkyy jäljellä oleva miettimisaika. Painamalla pitkään (n. 2 sekuntia) **PROG**-näppäintä saa vasemmalla näytössä numeron vilkkumaan ja numeroa voidaan muuttaa. **MODE**-näppäintä painamalla voidaan vaihdella vasemman ja oikean kellon välillä. **Vasenta nuppia** käyttäen voidaan muuttaa vilkkuvaa numeroa (numerosta riippuen 0:n ja 5:n välillä tai 0:n ja 9:n välillä). **Oikealla nupilla** talletetaan muutettu arvo ja siirrytään seuraavaan numeroon. Aikojen muuttaminen voidaan lopettaa painamalla **PROG**-näppäintä. Peliä voidaan sitten jatkaa painamalla jompaakumpaa nuppia.

Huom. Korjaaminen voidaan lopettaa myös painamalla **0/1/Stop** -näppäintä. Kaikki tehdyt muutokset talletetaan.

Huom. Jäljellä olevat sekunnit lisätään, kun siirrytään m:ss-näytöstä h:mm-näyttöön.

12. Siirtolaskurin arvon korjaaminen

Siirtolaskurin arvoa voidaan korjata milloin tahansa millä tahansa aikatavalla.

Ensin kello pysäytetään **0/1/Stop** -näppäimellä.

PROG-näppäintä painetaan pitkään (n. 2 sekuntia), samoin **MODE**-näppäintä (n. 2 sekuntia). Näytössä vilkkuu seuraavaksi tehtävän siirron numero. **Oikeaa nuppia** painamalla siirtomäärä kasvaa, **vasempaa nuppia** painamalla siirtomäärä pienenee.

Suomentajan huomautuksia

1. Uuteen miettimisaikajaksoon siirtyminen voi tapahtua, kun jommankumman pelaajan kello menee nolliille tai kun asetettu siirtomäärä tulee täyteen eikä pelaaja ole kuluttanut koko jakson aikaansa. Oletusarvo **MOV-** tarkoittaa sitä, että kun jommankumman pelaajan aika menee nolliille, tämä pelaaja saa seuraavan ajanjakson ajan kelloonsa. Jos asetus on **MAN-**, saa toinenkin pelaaja samalla lisäajan kelloonsa. Arvo **MOV+** antaa lisäajan pelaajalle, kun hän on suorittanut asetetun siirtomäärän. Toiselle pelaajalle aika tulee, kun hän on suorittanut asetetun siirtomäärän. Valitsemalla **MOV+** kelloa voidaan käyttää aikatarkistuksen apuna. Kello pysähtyy, jos siirtomäärä ei ole täynnä. Siirtomäärä on tietysti oikea vain siinä tapauksessa, että kumpikin pelaaja on painanut kelloa joka siirtonsa jälkeen. Pöytäkirjat ovat ratkaisevia kiistatapauksessa.
2. Aikojen ja siirtolaskurin arvon korjaaminen on melko helppoa, kun sen ensin opettelee. Siirtomäärän muuttaminen pienemmäksi tai suuremmaksi ei muuta kellojen aikoja inkrementtipapaa käytettäessä, ajat on korjattava käsin.
3. Kellon pysäytys **0/1/Stop** -näppäimellä vaatii näppäimen painamista hieman pidempään (tahattoman pysäytyksen ehkäisemiseksi). Jos näppäintä painetaan kahdesti, kello sammutetaan, mutta tiedot säilyvät, joten kellon kytkeminen päälle palauttaa tilanteen ennalleen.