

„Silver“ Bedienungsanleitung (S. 2)

Users Manual (p. 11)



Instrucciones de Servicio (p. 20) Инструкция по применению (стр. 29)

## Sehr geehrter Kunde!

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf der „Silver“, einer komfortablen und quarzgenauen digitalen Schachuhr. Die Bedienung ist recht unkompliziert und klar strukturiert, so dass für den Gebrauch die Informationen auf der Uhrenrückseite allgemein ausreichen. Die vorliegende Bedienungsanleitung beschreibt die Funktionen ausführlicher und gibt Hinweise zu weiteren Einstellmöglichkeiten. Die Leistungsmerkmale und technischen Daten werden aufgeführt, die Bedientasten und der Batteriegebrauch erläutert. Bitte pflegen Sie Ihre Schachuhr nur mit einem leicht feuchten Tuch ohne aggressive Mittel wie Haushaltsreiniger und benutzen Sie zur Aufbewahrung den beim Kauf als Verpackung dienlichen stabilen Karton.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem modernen Produkt!

**Ihr Team von EuroChessInternational**

## Inhaltsverzeichnis

1. Technische Daten.....	Seite	3
2. Leistungsmerkmale.....	Seite	3
3. Bedientasten.....	Seite	4
4. Spielmodi und Einstellmöglichkeiten.....	Seite	5
5. Modus-Auswahl und Spielbeginn.....	Seite	6
6. Ein-/Ausschalten, Spieleruhren anhalten, Partie unterbrechen und fortsetzen, Spielende.....	Seite	7
7. Editieren der Modi 01 bis 12.....	Seite	7
8. Aktivieren/Deaktivieren der Spieler-LED's und des Buzzer-Signaltones.....	Seite	8
9. Umstellung auf eine neue Bedenkzeitebene.....	Seite	9
10. Wartezeit 1Std. aktivieren/deaktivieren.....	Seite	9
11. Strafzeiten oder Bedenkzeitgutschriften.....	Seite	10
12. Korrektur des Zugzählers.....	Seite	10

## 1. Technische Daten

Gehäusemaße	:	ca. 200 mm x 85 mm x 90 mm (L x B x H)
Strombedarf	:	a) Betrieb ohne Buzzer und ohne LED ca. 1.2 mA b) Betrieb mit Buzzer und LED ca. 2.3 mA c) Standby (Gerät ausgeschaltet) ca. 90 $\mu$ A
Batterien	:	4 Mignon-Batterien Typ AA (nicht im Lieferumfang enthalten)
Batterielebensdauer	:	1 Jahr oder ca. 900 Std. bei a) entspr. ca. 17 Std./Woche 1 Jahr oder ca. 500 Std. bei b) entspr. ca. 9 Std. /Woche 1 ½ Jahre Datenerhalt bei c) Basierend auf Batterien mit einer Kapazität von 1100mAh.
Klimatische Bedingungen	:	Betrieb: +5 ° C bis + 40 ° C
Elektromagnetische Verträglichkeit:		CE - konform

## 2. Leistungsmerkmale

- ◆ stabiles ABS - Kunststoffgehäuse, kipp sichere Aufstellung durch ergonomischen Fuß,
- ◆ Anzeige der Betriebszustände auf alphanumerischem LC-Display mit großer Anzeige (ca. 80 x 25 mm),
- ◆ 12 Spielmodi als Voreinstellungen sowie ein frei editierbarer USER-Mode,
- ◆ durch Taste abrufbarer Zugzähler für jeden Spielmodus (auch bei laufender Uhr),
- ◆ Zugzahl abhängige Bedenkzeitumschaltung aktivierbar,
- ◆ Zeit-/Zugkorrekturen sowie Strafzeit-Vergaben können vorgenommen werden (auch in Sekunden),
- ◆ 1 Stunde Wartezeit-Timer für Mannschaftswettkämpfe o.ä. zuschaltbar,
- ◆ betriebssichere, blitztaugliche Spielertasten mit optional abschaltbarer Spieler-LED,
- ◆ Zeitkontrolle (abgelaufene Bedenkzeit) mittels optional zuschaltbarem Buzzer signalisierbar,
- ◆ Low-Batterie – Anzeige.

### 3. Bedientasten

**O / I / Stop**-Taste, auf der Gehäuseoberseite zentral

Ein- und Ausschalten der Uhr sowie Anhalten bei laufender Partie.

**Zwei Spieler**-Tasten mit Leucht-Elektronik-Dioden (LED), auf der Gehäuseoberseite aussen

Start der Partie, Zugausführung, Aktivierung/Deaktivierung der Einstellmöglichkeiten, Auswahl der zu editierenden Stelle im Editier-Modus (rechte Taste), Zeit- und Zugvorgaben im Editier-Modus (linke Taste).

**MODE**-Taste, auf der Gehäusevorderseite links unten

Auswahl der Spielmodi von 01 bis 12, des USER-Mode und der Einstellplätze zur Aktivierung/Deaktivierung sowie Auswahl der Spieleruhr und der Ziffernstelle beim Editieren.

**PROG**-Taste, auf der Gehäusevorderseite links unten

Editierung starten/bestätigen (Zeit- und Zugvorgaben eines ausgewählten Mode ändern als USER-Mode), Strafzeiten eingeben, Bedenkzeit/Zugzähler korrigieren und aktivieren/deaktivieren der vorgezogenen Umstellung auf die neue Bedenkzeitebene.  
Abruf des Zugzählers (auszuführender Zug) durch kurzes Drücken der **PROG**-Taste bei laufender oder angehaltener Uhr.

**Hinweis:** Ein längeres Drücken der PROG-Taste bei angehaltener Uhr bewirkt den PROG-Modus wie bekannt.

#### 4. Spielmodi und Einstellmöglichkeiten

<u>Mode</u>	<u>Spiel-Parameter</u>	<u>Beschreibung</u>
01	5 Min.	Blitz (keine Zugbegrenzung)
02	5 Min., mit 3 Sek./ Z. extra nicht addierend	Bronstein-Blitz-Modus. 5 Min. pro Partie (keine Zugbegrenzung), mit 3 Sek. pro Zug extra, aber nicht addierend.
03	20 Min.	Schnellschach (keine Zugbegrenzung)
04	25 Min., 10 Sek./Z. extra addierend	FIDE-Schnellschach (Fischer), 25 Min./Partie mit jeweils 10 Sek./Z. extra addiert
05	30 Sek.	Sanduhr/Hourglass. Verbrauchte Zeit d. Spielers wird dem Gegner gutgeschrieben
06	2 Std./40 Z.+1 Std./20 Z.+30Min.	Normalpartie mit 2 Verlängerungszeiten
07	2 Std./40 Z. + 1 Std.	wie Mode 06, jedoch mit 1 Verlängerungszeit
08	2 Std./40 Z. + 30 Min.	wie Mode 07, jedoch 30 Min. für den Rest der Partie
09	3 Min. mit 2 Sek./Z. extra addierend	Fischer-Blitz-Modus. 3 Min. pro Partie (keine Zugbegrenzung) jeweils 2 Sek./Zug extra. Zur Bedenkzeit für/vor jedem Zug 2 Sek. addiert.
10	100 Min./40 Z.+ 50 Min./20 Z. + 10 Min. mit 30 Sek./Z. extra addierend	Fischer-Turnier-Modus. 100 Min./40 Z.+ 50 Min./20 Z. + 10 Min. mit jeweils 30 Sek./Zug extra (Empfehlung der ACP). Zur Bedenkzeit werden für/vor jedem Zug 30 Sek. addiert.
11	90 Min./40 Z.+30 Min. mit 30 Sek./ Z. extra	FIDE Turnier-Modus (Fischer), 90 Min./40 Z.+30 Min. mit jeweils 30 Sek./Z. extra (Stand FIDE Kongress 2006). Zur Bedenkzeit werden für/vor jedem Z. 30 Sek. addiert.
12	90 Min. / 40 Z. + 15 Min. mit 30 Sek. / Z. extra addierend	FIDE-Turnier-Modus (Fischer) . 90 Min. / 40 Z. + 15 Min. mit jeweils 30 Sek./ Zug extra (Stand: FIDE-Kongress 2005). Zur Bedenkzeit werden für/vor jedem Zug 30 Sek. addiert.
	<u>Platz</u>	
13	USER nn	Alle Modi von 01 bis 12 sind über die PROG-Taste frei editierbar. Voreingestellt: 2 Std./40 Z. + 1 Std./20 Z. + 15 Min. + 30 Sek./Z.
14	LED-/+ BUZ+/-	Ab-/Zuschaltung Spieler- LEDs und/oder Buzzer-Signalisierung Voreingestellt: Spieler-LEDs an, Buzzer-Signalisierung aus.
15	MOV -/+ MAN+/-	Zugzahl (un)abhängige Bedenkzeitumschaltung wählbar. Voreingestellt: Zugzählerunabhängige Bedenkzeitumstellung
16	WAIT+/-	1 Std. Wartezeit-Timer. Voreinstellung: nicht aktiv.

## 5. Modus-Auswahl und Spielbeginn

Nach dem erstmaligen Einschalten (Einlegen der Batterien) wird der werkseitig eingestellte **MODE 01** gestartet. Mittels der **MODE**-Taste können nun die Spielmodi von **01** bis **12** sowie der **USER** und die Einstellmöglichkeiten auf den Plätzen 13 bis 16 (Seite 5) rollierend ausgewählt werden.

Die Anzeigen im Display erfolgen ca. 2 Sekunden nach einer Auswahl. Die Darstellung der Zeitangaben erfolgt:

- ◆ bei Bedenkzeiten über 10 Min. je Spieler in der Form von **h:mm**,
- ◆ bei Bedenkzeiten unter 10 Min. je Spieler in der Form von **m.ss**.

Durch Betätigen einer Spieler-Taste wird die Uhr gestartet, die LED neben der Spielertaste blinkt (Sekundentakt) und die Zeit des Gegenspielers läuft. Je nach Bedenkzeitperiode erscheint zusätzlich auf der Spielerruhr ein „Rotierendes Kreuz“ (Periode 1), ein „Geschlossenes Dreieck“ (Periode 2) oder ein „Gefülltes Geschlossenes Dreieck“ (Periode 3) bei laufender und angehaltener Uhr.

Die Aktivierung des Buzzer (Seite 4) bewirkt einen Signalton (ca.1 Sekunde), wenn eine Spielerruhr abgelaufen ist.

Alle Modi 01 bis 12 und USER haben einen abrufbaren Zugzähler. Dieser ist durch kurzes drücken der **PROG** -Taste während der laufenden oder angehaltenen Uhren sowie nach Ablauf einer oder beider Spielerzeiten abrufbar. Der Zugzähler zeigt den Zug an, den ein am Zug befindlicher Spieler gerade ausführen will.

**Hinweis:** Ein längeres Drücken der PROG-Taste bei angehaltener Uhr bewirkt den PROG-Modus (Seite 4).

Während der Partie kann unterhalb der linken Spielerruhr das Low-Batterie-Symbol aktiv werden. Dies ist ein Zeichen dafür, daß die Batterien demnächst gewechselt werden sollten. Aus Stromspargründen wird dann eine Aktivierung des Buzzer-Signaltones (BUZ +), der Spieler-LED's (LED +) aufgehoben. Eventuelle Aktivierungen/Deaktivierungen sind nach dem Batteriewechsel wieder manuell vorzunehmen, da der Batteriewechsel die werkseitigen Voreinstellungen bewirkt. Eine angefangene Partie kann auf alle Fälle zu Ende gespielt werden.

Solange eine Partie noch nicht gestartet wurde (durch Drücken einer der beiden Spielertasten), kann durch Betätigung der **MODE** - Taste ein neuer Modus gewählt werden.

Befindet sich die Uhr nicht im Spiel-Modus und es werden keinerlei Tasten betätigt, so schaltet sich die Uhr aus Stromspargründen nach 60 Min. automatisch ab. Alle gemachten Einstellungen bleiben erhalten.

## 6. Ein-/Ausschalten, Spieleruhren anhalten, Partie unterbrechen und fortsetzen, Spielende

Durch Drücken der **O / I / Stop** - Taste wird

- ◆ im ausgeschalteten Zustand die Schachuhr eingeschaltet,
- ◆ bei laufender Partie die Uhr angehalten,
- ◆ bei allen weiteren Zuständen die Schachuhr ausgeschaltet.

Ist eine Partie durch die **O / I / Stop** - Taste angehalten worden, so wird die Restzeit der Spieler angezeigt und zwei „Dreiecke“ (je Spieleruhr eines) deuten auf die Spieleruhr des zuletzt am Zug befindlichen Spielers. Mittels der **PROG** -Taste besteht nun die Möglichkeit, Restbedenkzeiten zu ändern (Strafzeiten etc.). Sind beide Spieleruhren noch nicht abgelaufen, so kann durch Drücken der Spielertasten die Partie fortgesetzt werden.

**Hinweis:** Gestartet wird immer die Spieleruhr des vor dem Anhalten am Zug befindlichen Spielers, unabhängig davon welche Spielertaste zur Fortsetzung der Partie gedrückt wurde.

Ist bei laufender Partie bei einem Spieler die Bedenkzeit aufgebraucht, so bleibt die abgelaufene Uhr bei 0.00 stehen und ein waagerechter Balken erscheint. Welcher Spieler die Zeit der vergangenen Periode zuerst verbraucht hat, ist durch die Anzeige „\_“ (Balken unten) ersichtlich.

Sind beide Spieleruhren abgelaufen, so ist die Uhr für jede weitere Zugausführung gesperrt.

## 7. Editieren der Modi 01 bis 12

Auf dem Platz 13 **USER nn** (Seite 4) kann einer der Modi 01 bis 12 in editierter Form hinterlegt werden.

Der zu editierende Modus wird mittels der **MODE** - Taste ausgewählt. Durch Drücken der **PROG** - Taste wird der Editiervorgang eingeleitet.

Mittels der **linken Spielertaste** kann synchron für beide Uhren die blinkende Stelle geändert werden, indem jeder Tastendruck die Erhöhung um 1 bewirkt. Die Zehner-Minuten und Zehner-Sekundenstellen sind rollierend von 0 bis 5 und die Einer-Stellen rollierend von 0 bis 9 einstellbar.

Mittels der **rechten Spielertaste** kann synchron für beide Uhren die jeweilige Stelle ausgewählt werden. Jeder Tastendruck bewirkt die rollierende Auswahl der nächsten Stelle (h:mm + m:ss). Sollen unterschiedliche Bedenkzeiten für die Spieler eingestellt werden, so kann mittels der **MODE** – Taste gewechselt werden zwischen zuerst linker Spieleruhr, durch nochmaliges Drücken der **MODE** - Taste auf die rechte Spieleruhr und nach weiterem Drücken wieder zurück auf beide Spieleruhren. Nach der letzten Ziffer erreicht man auf diesem Wege auch die nächste Anzeigebene (Bedenkzeit, Zügezahl oder Extrazeit). Die maximal einstellbare Zeit in der jeweiligen Zeitbasis ist **9 Std. 59 Min.** oder **9 Min. 59 Sek.**, die maximal einstellbare Zügezahl ist **99**.

Ist für beide Spieler eine neue Bedenkzeit eingestellt, so wird mittels der **PROG** - Taste der editierte Modus als **USER nn** ( **nn** = Nr. des editierten Hauptmodus z.B. MODE 01 => USER 01) bestätigt und abgespeichert. Ein bis dahin gespeicherter Modus bzw. die werkseitige Voreinstellung wird überschrieben.

**Hinweis:** Die kurzfristige Entnahme einer Batterie löscht alle Editierungen und stellt die komplette werkseitige Voreinstellung wieder her.

Es kann zu jedem Zeitpunkt mit der **PROG** -Taste das Editieren bestätigt (und verlassen) werden. Die bis dahin editierten Daten bzw. Vorgaben werden in den Modus USER übernommen. Das gleiche gilt, wenn die **O / I / Stop** - Taste gedrückt wird; das Gerät wird dann zusätzlich ausgeschaltet. Nach Wiedereinschalten startet die Uhr mit dem letzten Modus; hier USER nn.

Ein als USER nn gespeicherter Modus kann durch Drücken der **PROG** - Taste nachträglich editiert werden.

## 8. Aktivieren/Deaktivieren der Spieler-LED's und des Buzzer-Signaltones

Werkseitig sind die Spieler-LED an (**LED +**) und der Buzzer-Signaltone aus (**BUZ -**) geschaltet. Ausgewählt wird die Einstellung durch Drücken der **MODE** -Taste, bis LED + BUZ - im Display erscheint. Mit der **linken Spielertaste** kann die Spieler-LED deaktiviert (**LED -**) oder aktiviert (**LED +**) werden.

Mit der **rechten Spielertaste** kann der Buzzer-Signaltone an (**BUZ +**) oder aus (**BUZ -**) geschaltet werden.



**Hinweis:** Diese Einstellungen bleiben nach dem Ausschalten erhalten, beide Aktivierungen werden aber bei einer LOW-Batterie-Erkennung aus Stromspargründen deaktiviert.

## 9. Umstellung auf eine neue Bedenkzeitebene

Werkseitig voreingestellt ist die zugzahlunabhängige Bedenkzeitumstellung. Ausgewählt wird die Einstellung durch Drücken der **MODE**-Taste, bis MOV–MAN + im Display erscheint. Durch Drücken der **linken Spielertaste** wechselt die Einstellung von MOV–nach MOV+. Im zugzählerunabhängigen Modus MOV-wird die abgelaufene Spieluhr sofort auf die neue Bedenkzeitebene umgestellt. Im zugzählerabhängigen Modus MOV + erst zum Zeitpunkt der Zeitkontrolle (40 bzw. 60Zug) bei vorhandener Restzeit. Der interne Zugzähler dient dann auch für die Zeit-/Zugkontrolle.

**Hinweis:** Die Zugzahl am Display stimmt natürlich nur dann mit den tatsächlich gespielten Zügen überein, wenn zu jedem notierten Zug die Spieleruhr regelgerecht gedrückt wurde. Ist eine Bedenkzeit abgelaufen und es sind mehr Züge notiert als der Zugzähler ausweist, kann eine Korrektur vorgenommen werden.

Bei der Voreinstellung MAN+ stellt sich die jeweilige Spieleruhr nach Ablauf auf die neue Bedenkzeit um, wobei das Vorziehen mittels der **PROG**-Taste manuell vorgenommen werden kann. Dazu sind die Spieleruhren mittels der **O/I/Stop**-Taste anzuhalten und nach Drücken der **PROG**-Taste von (2 Sek.) das Vorziehen der Bedenkzeit-umstellung bei diesem Spieler vorzunehmen. Dabei erhält er die neue Bedenkzeit sowie das Guthaben aus der vorherigen Ebene. Durch Drücken der **rechten Spielertaste** wechselt die Einstellung von MAN + nach MAN -. Die Einstellung MAN – bewirkt zusätzlich zu der oben beschriebenen Umstellung (bei MOV – MAN +), dass bei einer abgelaufenen Spieleruhr auch die andere Spieleruhr automatisch auf die neue Ebene der Bedenkzeit umgestellt wird.

## 10. Wartezeit 1Std. aktivieren/deaktivieren

Ausgewählt wird die Einstellung durch Drücken der **MODE**-Taste, bis WAIT – im Display erscheint. Mit der **rechten Spielertaste** kann die Wartezeit aktiviert (Wait +) oder deaktiviert (Wait -) werden. Danach wird der Spielmodus ausgewählt (nur Modi 06 bis 8, 10, 12 oder entsprechender USER) bzw. ein bereits gewählter mittels der **PROG**-

Taste (Übernahme der vorher aktivierten Wartezeit) gestartet. Nach kurzer Darstellung der Bedenkzeiten (ca. 2Sek) wechselt das Display zur Wartezeit und zeigt nach dem Start  
WAIT 0:59. Ist die Wartezeit abgelaufen, so zeigt das Display 0.00 und die Uhr ist angehalten.

#### 11. **Strafzeiten oder Bedenkzeitgutschriften**

Während einer Partie können die verbleibenden Bedenkzeiten editiert werden. Somit ist es möglich, einem Spieler oder beiden Spielern Strafzeiten abzuziehen oder Bedenkzeiten gutzuschreiben.

Die Uhr ist mittels der **O / I / Stop** - Taste anzuhalten (beide Spieleruhren zeigen noch Restzeit).

Nach dem Drücken der **PROG** - Taste ( 2 Sek.) zeigt das Display mit blinkender Stelle bei der linken Spieleruhr den Editiermodus an. Durch Drücken der **MODE** -Taste kann jetzt abwechselnd zwischen linker und rechter Spieleruhr hin und hergeschaltet werden. Mittels der **linken Spielertaste** wird der entsprechende neue Zahlenwert (je nach Stelle von 0 bis 5 oder 0 bis 9) der gerade blinkenden Stelle eingestellt. Mittels der **rechten Spielertaste** wird die entsprechende Stelle der Spielerzeit eingestellt (h:mm + m:ss). Abschließend wird durch Drücken der **PROG** -Taste der Editiervorgang für die Strafzeiten beendet. Die Partie kann wieder durch eine der Spielertasten fortgesetzt werden.

**Hinweis:** Der Editiermodus für Strafzeiten kann zu jedem Zeitpunkt durch Drücken der **O / I / Stop** - Taste abgebrochen werden. Die alten Einstellungen bleiben erhalten.

#### 12. **Korrektur des Zugzählers**

Zugkorrekturen sind in allen Mode und zu jeder Zeit möglich. Zuerst wird die Uhr durch Drücken der **O / I / Stop** - Taste angehalten. Durch Drücken der **PROG** – Taste (ca. 2 Sek.) und anschließendes Drücken der **MODE** – Taste (ca. 2 Sek.) erscheint die Zahl des auszuführenden Zuges im Display blinkend. Mit der **rechten Spielertaste** kann der entsprechende Zug aufwärts, mit der **linken Spielertaste** abwärts eingestellt werden.

**Hinweis:** Die Sekunden der verbleibenden Restzeit werden bei der Darstellung von m:ss in h:mm übernommen.

## Dear customer!

Congratulations on buying the „Silver“, a comfortable and accurate working chess timer. The handling of the timer is very easy and well structured, so that the information on the back of the timer will be sufficient to operate the “Silver”. The present manual describes all functions in detail and provides information on additional modulation. The capability characteristics and technical data are listed, the control buttons and useage of the batteries are explained. Please use only a clean damp cloth to clean the clock. Do not use any solvents on the clock or the displays. Store your timer in the delivered box.

Have fun with this modern product!

**EuroChessInternational-Team**

### Table of Contents

1. Technical data.....	page	12
2. Capability characteristics.....	page	12
3. Control buttons.....	page	13
4. Modes and programming of modes.....	page	14
5. Select mode and start to play.....	page	15
6. How to turn the clock on/off, stop the clocks, interrupt and reset game.....	page	16
7. Edit modes 01 to 12.....	page	16
8. Activate/deactivate player's-LEDs and Buzzer-signal.....	page	17
9. Adjust new thinking time.....	page	18
10. Waiting period 1h activation/deactivation.....	page	18
11. Time penalty or thinking time credit.....	page	19
12. Correction of move counter .....	page	19

## 1. Technical data

Dimensions	:	ca. 200 mm x 85 mm x 90 mm (length x wide x height)
Need of current	:	a) work without Buzzer and without LED ca. 1.2 mA b) work with Buzzer and LED ca. 2.3 mA c) Standby (clock switched off) ca. 90 $\mu$ A
Batteries	:	4 Mignon-batteries (typ AA, they are not delivered)
Battery life	:	1 year or ca. 900 h. with a) ca. 17 h./ week 1 year or ca. 500 h. with b) ca. 9 h. / week 1 ½ year keep of technical data with c) based on batteries with capacity of 1100mAh
Climatic conditions	:	working: + 5 °C to + 40 °C
Amicable electromagnetism	:	CE - conform

## 2. Capability characteristics

- ◆ stable ABS - insulated housing, no-tip-over mounting with durch ergonomic foot,
- ◆ display of operating modes on large alphanumeric LC-Display (ca. 80 x 25 mm),
- ◆ 12 modes are preset, one editable USER-Mode,
- ◆ move counter for every mode to be activated with button (also when clock is running),
- ◆ thinking time can be edited dependent on number of moves,
- ◆ correction of time and moves als well as time penalties can be carried out (also seconds),
- ◆ waiting period of 1h for team competitions can be activated,
- ◆ secure, capable of blitz, player-buttons with deactivateable player´s-LED,
- ◆ time control (expired thinking time) can be signalized by activating additional Buzzer,
- ◆ Low-Battery– display.

### 3. Control buttons

**O / I / Stop**-button, center button on topside of the clock

Turn ON/OFF of the clock and Stopp the running game

**Two player**- buttons with LED, on topside of the clock

Start the game, execute move, activate/ deactivate programmms,

Select digit that is to be edited in editable mode (right button),

Time- and move- specification in the editable mode (left button)

**MODE**-button, front of the clock, on the bottom left

Selection of modes 01 to 12, USER-Mode and activation/ deactivation

as well as selection of player's clock. Select digit when editing

**PROG**-button, front of the clock, on the bottom left

Start/confirm editing (time- and move- specifications of a selected mode

is edited to USER- Mode), add penalty time, correct thinking time/ move counter,

activate/ deactivate settings for new thinking time level

Show move counter (executed move) short press **PROG**-button when clock is

running or stopped

**Note:** Long press PROG-button when clock is stopped will start PROG-Mode

#### 4. Modes and programming of modes

<u>Mode</u>	<u>game-parameters</u>	<u>description</u>
01	5 min.	Blitz (no limitation in moves)
02	5 min., 3 sec./ move with 3 sec./ m. extra, not added	Bronstein-Blitz-Mode. 5 min. per game (no limitation in moves), with 3 sec./ move extra, but not added
03	20 min.	Rapid (no limitation in moves)
04	25 min., 10 sec./m. added	FIDE Rapid (Fischer), 25 min./game with 10 sec./move added
05	30 sec.	Hourglas. The time used by a player, is credited to his opponent
06	2h/40 m. + 1h/20 m.+ 30min.	Normal game, two extensions of time
07	2h/40moves+ 1h	like mode 06, only one extension of time
08	2h/40 moves+ 30 min.	like mode 07, but 30 min for the rest of the game
09	3 min, 2 sec./ move	Fischer-Blitz-Mode. 3min per game (no limitation in moves), 2sec added per move. 2sec added additionally to the thinking time per move
10	100 min./40 m. + 50 min./20 m. + 10 min., 30 sec./move added	Fischer-Tournament-Mode. 100 min./40 moves+ 50 min./20 moves+ 10 min with additional 30 sec./move extra(recommendation of ACP). 30 sec. are added per move.
11	90 min./40 m.+30 min. with 30 sec./ m. extra	FIDE-Tournament-Mode (Fischer), 90 min./40 m.+30 min. with 30 sec./ m. added extra (FIDE Congress 2006) 30 sec. are added per move.
12	90 min. / 40 moves + 15 min. with 30 sec./ move extra added	FIDE-Tournament-Mode (Fischer). 90 min./ 40 moves + 15 min. with 30 Sek./ sec./ move extra added (FIDE Congress 2005) 30 sec. are added to the thinking time per move
<u>setting</u>		
13	USER nn	All modes 01 to 12 can be edited, press PROG-button Pre-set: 2 h/40 moves + 1 h/20 moves + 15 min. and 30 sec./move
14	LED-/+ BUZ+/-	Activate/deactivate LED and/or Buzzer signal Pre-set: LEDs on, Buzzer signal off
15	WAIT+/-	1 h waiting period – timer. Pre-set: deactivated
16	MOV -/+ MAN+/-	Thinking time can be switched (in)dependent from number of moves. Pre-set: thinking time independent from number of moves

## 5. Select mode and start to play

After starting the clock for the first time (putting the batteries in) **MODE 01** is started.

Press **MODE**-button to select game modes **01** to **12** and **USER**. Also select other settings on numbers 13 to 16 (page 5). Information are displayed ca. 2 sec. after selection. Times are displayed as follows:

- ◆ Thinking time more than 10 min. per player with **h:mm**,
- ◆ Thinking time less than 10 min. per player with **m.ss**.

Press either player's button and the clock is started, the LED next to the player's button is blinking (clock rate: seconds) and the opponent's time is running. Depending on the period of thinking time there will also be a „rotating cross“ (period 1), a „closed triangle“ (period 2) or a „filled and closed triangle“ (period 3). These are displayed when the clock is running as well as stopped. Activation of the buzzer (page 4) will cause a signal (ca. 1 sec.) when the clock is stopped.

All modes 01 to 12 and USER have a move counter that can be selected. It can be selected by short press of the **PROG**-button when the clock is running or stopped and also after the thinking time of one or both players is consumed. The move counter indicates the move that is to be done by the player.

**Note:** Long press PROG-button when clock is stopped will start PROG-Mode (page 4).

During a game the Low-battery- symbol may appear beneath the player's clock on the left. This suggests that the batteries be changed soon. To save energy the activated buzzer-signal (BUZ +), the LEDs (LED +) are deactivated. All activations/deactivations you made have to be repeated after changing the batteries, because changing the batteries resets all default settings. The running game can be finished without fail.

As long as no game has been started (by pressing either player's button) a new mode can be selected by pressing the **MODE**-button. If no mode is activated and no buttons are being pushed, the clock will turn off automatically to save energy after 60 minutes. All modifications are saved.

## 6. How to turn the clock on/off, stop the clocks, interrupt and reset game, end of game

Press **O / I / Stop** - button

- ◆ Turns the clock on,
- ◆ Stops the running game,
- ◆ Turns the clock off

When you stop the game by pressing the **O / I / Stop** – button, the remaining thinking time of both players is displayed and two triangles (one for each player's clock) indicate which player last made a move. Press the **PROG** – button to modify the remaining thinking time (penalty time etc.). If both player's clocks did not already run out of time you can continue the game by pressing either player's-button.

**Note:** The clock of the player whose turn it was before the clocks have been stopped will start running, no matter which player's button you press to continue the game.

When during a game one player's thinking time expires, the clock stops at 0.00 and a horizontal bar is displayed. The bar at the bottom „\_“ indicates which player first reached the time limit of this period. When both player's thinking time is expired the clocks are closed for all further moves.

## 7. Edit modes 01 to 12

On spot 13 **USER nn** (page 4) you can save any mode from 01 to 12 as edited mode.

Select the mode you wish to edit with the **MODE** – button. Press the **PROG** – button and start the editing. Press the **left player button** and edit the blinking digit for both clocks at once. Press the button once and the number will be altered by one. You can select the decadic-digits from 0 to 5 and the other digit from 0 to 9.

Press the **right player button** to select the digit for both clocks. Everytime you press the button the next digit is selected (h:mm + m:ss). If you want to set different a thinking time for each player you press the **MODE** – button to



change to the left clock and press again the **MODE** – button to change to the right clock. Press a third time to change to both clocks again. After the last digit you will get to the next level of display (thinking time, number of moves, extra time). Maximum adjustable time is **9 h. 59 min.** or **9 min. 59 sec.**, maximum adjustable number of moves is **99**.

When you have finished editing the thinking time the edited mode is saved as **USER nn** ( **nn** = number of the main mode e.g. MODE 01 => USER 01) by pressing the **PROG** – button. Previously saved modes or default settings are deleted.

**Note:** Taking the batteries out will delete all modulations and will re-set all default settings.

You can save or leave the editing by pressing the **PROG** –button at any time. All data that has been edited so far will be saved as mode USER. This will also happen if you press the **O / I / Stop** – button, the clock is turned off as well. After turning the clock on again the mode that has been activated last will be started, here USER nn. Every mode USER nn can be edited by pressing the **PROG** – button.

## 8. Activate/deactivate player's-LEDs and Buzzer-signal

Default settings: LED tuned on (**LED +**) and Buzzer-signal turned off(**BUZ -**).

Press the **MODE** –button to select the setting until LED + BUZ – is displayed.

The **left player button** will deactivate (**LED -**) or activate (**LED +**) the LED.

The **right player button** will activate (**BUZ +**) or deactivate (**BUZ -**) the buzzer-signal.

**Note:** These modulations will be saved after turning the clock off. But both activations will be turned of when the Low-Battery symbol is displayed.

## 9. Adjust new thinking time

Default setting is: thinking time adjustment independent from number of moves. Select the setting by pressing the **MODE** –button until MOV – MAN + is displayed.

Press the **left player button** to change between MOV – and MOV +. Select the mode MOV -, which is independent from the number of moves, and the expired clock will jump onto the next level of thinking time immediately. Select MOV + this will happen only when the time is checked (e.g. 40<sup>th</sup> or 60<sup>th</sup> move) with remaining thinking time. Use the interior move counter to check time and moves.

**Note:** The number of moves on the display and the number that has been executed does only match if after every move a player has made he pressed his button. When the thinking time has expired and you have noted more moves than shown on the display you can correct the number with the move counter.

The default setting of MAN+ means that the respective player's clock switches onto the next thinking time level after the former level is exceeded. You can switch between the levels by pressing the **PROG**-button. To do so you have to stop the clocks pressing **O/ I / Stop** – button and then long press **PROG**-button (2 sec.). Changing the level will add the time credit to the thinking time. Press the **right player button** to change from MAN + to MAN -. Setting MAN- will also (MOV – MAN +) change the clock that did not expire to the next thinking time level when the other player's clock exceeded the time limit.

## 10. Waiting period 1h activation/deactivation

Select the setting by pressing the **MODE** – button until WAIT – is displayed. Use the **right player button** to activate the waiting period (Wait +) or deactivate (Wait -). Select the mode of the game afterwards (only modes 06 to 08, 10, 12 or respective USER) or one you already selected by pressing the **PROG** - button (the activated waiting period is added). After displaying the thinking time (ca. 2 sec.) the waiting period is displayed: WAIT 0:59. When the waiting period is expired 0.00 is displayed and the clock is stopped.

## 11. Time penalty or thinking time credit

During a game you can edit the remaining thinking time. It is possible to deduct or credit thinking time to one or both players. Stop the clock by pressing the **O / I / Stop** – button (both player clocks are displaying the remaining time) Long press **PROG**-button (2 sec.) will display a blinking digit of the left player clock and you can edit the digit. Press the **MODE**-button and you can switch between right and left player clock. Press the **left player button** to select the new number (depending on the digit from 0 to 5 or 0 to 9) for the blinking digit. Press the **right player button** to save the digit (h:mm + m:ss). End editing of penalty time by pressing **PROG**-button. The game can be continued by pressing one of the player buttons.

**Note:** You can leave the editing by pressing the **O / I / Stop** -button at any time. All former modulations are saved.

## 12. Correction of move counter

You can correct the number of moves in all modes at any time.

First stop the clock by pressing **O / I / Stop**-button.

Long Press **PROG**-button (ca. 2 sec.) and then **MODE**-button (ca. 2 sec.). The move that is to be made is blinking on the display.

Press the **right player button** to count up, the **left player button** to count down.

**Note:** The remaining seconds are added when you change the display from m:ss to h:mm.

## 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.	21
2. Prestaciones Tecnicas.....	Pag.	21
3. Teclas.....	Pag.	22
4. Modos del juego y posibilidades del reglaje.....	Pag.	23
5. Elección del modo y inicio de la partida.....	Pag.	24
6. Puesta en marcha/paro, paro relojes, detener/proseguir partida, fin de la partida.....	Pag.	25
7. Ediciones de los modos 01 al 12.....	Pag.	25
8. Activar/desactivar LED y señal acustica.....	Pag.	26
9. Cambio a un nuevo nivel del tiempo de análisis.....	Pag.	27
10. Activar/desactivar tiempo espera 1 hora.....	Pag.	27
11. Tiempos de penilizaciones o abono de tiempo de análisis.....	Pag.	28
12. Correcciones en tiempos/n° jugadas.....	Pag.	28

## 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 conservación 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 n° jugadas de un modo elegido como modo USER)
- introducción tiempos de penalización, corrección de tiempo análisis/n° 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	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.
03	20 min.	ajedrez rapido (sin limitación jugadas)
04	25 min. con 2 seg/j. extra	FIDE ajedrez rapido (Fischer), 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.
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	90 min /40 j. + 30 min. con 30 seg/ j. adicionados	Modo Torneo FIDE (Fischer), 90 min. / 40 jugadas + 30 min. con 30 seg/ jugada extra cada vez (Congreso de FIDE 2006). *)
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). *)
<u>Posición</u>		*) Por el tiempo de análisis se adicionan para /antes cada jugada 30 seg..
13	USER nn editado	Todos los modos de 01 a 12 son editables libremente por la tecla PROG
14	LED+/- Señalizaciones+/-	Preprogramado de fábrica:2h/40 jug.+1h/20jug.+15 min.y 30 seg./jug. 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 displayalos 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 proximamente 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.

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 ðulsado 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 visualización 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 al 5 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

## Дорогой покупатель!

Поздравляем с приобретением удобных в использовании и точных электронных шахматных часов «Silver». Применение часов настолько просто, что достаточно прочитать инструкцию на обратной стороне корпуса. Данное руководство по эксплуатации более подробно описывает функции и дает более исчерпывающие указания по настройке часов. Здесь представлены рабочие параметры и технические данные, даны разъяснения по использованию батареек и кнопок управления.

Протирайте часы слегка влажной тканью, не пользуйтесь химическими чистящими средствами, чтобы не повредить часы. Храните часы в той коробке, в которой вы их купили.

Желаем удачи!

Ваша команда **EuroChessInternational**

## Содержание

1. Технические данные.....	стр. 30
2. Рабочие параметры.....	стр. 30
3. Кнопки управления.....	стр. 31
4. Игровой модус (Контроль времени) и возможности настройки.....	стр. 32
5. Выбор контроля и начало игры.....	стр. 33
6. Вкл./выключение, остановка часов, прерывание и возобновление игры, окончание партии.....	стр. 34
7. Редактирование контролей от 01 до12.....	стр. 35
8. Активирование/деактивирование светодиодов и звуковых сигналов.....	стр. 36
9. Переустановка на другой контроль времени (Установка нового контроля времени).....	стр. 36
10. Включение/выключение режима ожидания 1 час.....	стр. 37
11. Штрафы по времени и добавление времени.....	стр. 38
12. Корректировка счётчика числа ходов.....	стр. 38

## 1. Технические данные

Размеры корпуса	:	200 мм x 85 мм x 90 мм.
Необходимое питание	:	a) без звука и без светодиодов 1.2 mA; b) со звуком и светодиодами 2.3 mA; c) ожидание (часы выключены) 90 mA
Батарейки	:	4 пальчиковые батарейки типа AA (не входят в комплект)
Срок действия батареек	:	примерно 1 год или 900 часов при работе около 17 часов в неделю; примерно 1 год или 500 часов при работе около 9 часов в неделю; в режиме ожидания технические данные сохраняются 1 ½ года при использовании батареек емкостью не менее 1100 mAh.
Климатические условия	:	от +5° C до + 40° C
Допустимый электромагнетизм	:	стандарты CE

## 2. Рабочие параметры

- ◆ Твердый пластиковый корпус ABS ( устойчивое положение, благодаря эргономичной подставке)
- ◆ Рабочий индикатор на цифровом светодиоде (80 x 25 мм)
- ◆ 12 настроенных контролей времени, а также настраиваемый контроль (свободное редактирование)
- ◆ Счетчик ходов для любого контроля (также при идущих часах)
- ◆ Установка времени в зависимости от числа ходов
- ◆ Установка времени и числа ходов, а также штрафы по времени (также в секундах), (возможно изменение времени и числа ходов, как и установка штрафов по времени (также в секундах)
- ◆ Возможность задачи периода ожидания 1 час, для командных соревнований или в других случаях
- ◆ Надежные в эксплуатации, удобные для игры в блитц кнопки с опционально выключаемой лампочкой
- ◆ Возможность сопровождения истечения времени на обдумывание звуковым сигналом
- ◆ Индикатор замены батареек

### 3. Кнопки

**O / I / Stop** – кнопка пуска, в центре верхней панели корпуса:

Включает и выключает часы, останавливает часы во время партии.

**Две кнопки переключения**, каждая со светодиодом, на верхней стороне корпуса:

Начало партии, завершение хода, активирование/деактивирование возможности установки, выбор редактируемого параметра (правая кнопка), установка времени и числа ходов в режиме редактирования контроля времени (левая кнопка).

**MODE**- Клавиша, на передней стороне корпуса слева снизу:

выбор игровых режимов 01 до 12, режима пользователя и активирование/деактивирование времени а также выбор показаний часов или цифр при редактировании.

**PROG**- Клавиша, на передней стороне корпуса слева снизу:

редактирование старт/подтверждение (время и число ходов одного из игровых режимов поменять на режим пользователя), установка штрафа по времени, переустановка контроля времени/числа ходов а также активирование/деактивирование предыдущей установки на новый контроль времени. Запрос счетчика ходов (текущий ход) коротким нажатием на клавишу **PROG** при идущих или остановленных часах.

**Примечание:** при длительном удержании клавиши PROG при остановленных часах программный модуль работает как обычно.

#### 4. Игровые уровни и возможности настройки

<u>уровень</u>	<u>игровые параметры</u>	<u>описание</u>
01	5 мин.	Блиц (количество ходов не ограничено)
02	5 мин., 3 сек./1х.	Бронштейновский блиц, 5 мин. на партию, без учета отдельно не добавляется числа ходов, с добавлением по 3 сек на ход
03	20 мин.	Быстрые шахматы (количество ходов не ограничено)
04	25 мин., 10 сек./1х.	FIDE-быстрые шахматы (количество ходов не ограничено)
05	30 сек.	Песочные часы – время, затраченное игроком, добавляется его противнику.
06	2 ч./40 х.+ 1ч./20 х.+30мин.	Обычная партия с двумя дополнительными контролями
07	2 ч./40 х. + 1 ч.	Контроль 06, без второго дополнительного контроля
08	2 ч./40 х. + 30 мин.	Контроль 07, только при 30 мин. до конца партии
09	3 мин. и 2 сек./х.	Фишеровский блиц, 3 мин на партию и 2 сек на ход.
10	100 мин./40 х.+50мин./20х. + 10 мин., с 30 сек./1х. добавлением	Фишеровский турнирный контроль. 100 мин./40 ход. + (рекомендовано АШП).50 мин./20 ход. + 10 мин. с добавлением 30 сек./ход Добавляется перед каждым ходом 30 сек.
11	90 мин. / 40 х. + 30 мин. с 30 сек./1х. добавлением	Турнирный контроль FIDE (Фишер) . 90 мин./40 ход. + 30 мин. с добавлением 30 сек./ход (принят на конгрессе FIDE 2006). *)
12	90 мин. / 40 х. + 15 мин. с 30 сек./1х. добавлением	Турнирный контроль FIDE (Фишер) . 90 мин./40 ход. + 15 мин. с добавлением 30 сек./ход (принят на конгрессе FIDE 2005). *) *) Добавляется перед каждым ходом 30 сек.
<u>уровень</u>		
13	USER ..	Все уровни от 01 до 12 устанавливаются через клавишу PROG Предварительно установлено: 2час/40ход.+1час./20 ход.+15 Мин. и 30 сек./ ход.
14	LED-/+ BUZ+/-	включение/выключение светодиодов и звуковых сигналов Предварительно установлено: светодиод включен, звуковой сигнал выключен.



15	WAIT+/-	включение времени ожидания 1 час. Предварительно установлено: деактивировано
16	MOV +/- MAN+/-	Установка времени на обдумывание с учетом или без учета числа ходов Предварительно установлено: без учета числа ходов

## 5. Выбор игрового контроля и начало игры

Первое включение часов (вместе с установкой батареей) активизирует встроенный контроль **MODE 01**. Теперь с помощью кнопки **MODE** вы можете выбрать встроенный контроль с **01** по **12**, или настраиваемый контроль **USER** с возможностью регулировки участков 13 - 16 как указано на странице 5. После выбора встроенного контроля около 2 секунд устанавливаются показания индикатора. Время отображается следующим образом:

- ◆ при контроле более 10 мин. каждому в форме **час : мин**,
- ◆ при контроле менее 10 мин. каждому в форме **мин.сек**.

Часы запускаются нажатием клавиши игрока, светодиод рядом с кнопкой противника мигает (-секундный такт) и время противника идёт. В зависимости от периода времени на размышление дополнительно появляется на часах " Вращающийся крест " (период 1), " Закрытый треугольник " (период 2) или " Заполненный Закрытый треугольник " (период 3) при идущих и остановленных часах. Активирование звукового сигнала (Стр. 4) приводит к появлению сигнала (около 1 сек.), в случае просрочки времени.

Все контроли с **01** по **12** и настраиваемый контроль **USER** имеют в распоряжении счетчик ходов. Он вызывается коротким нажатием PROG – клавиши, когда часы идут или остановлены, а также по истечении одного или обоих контролей времени. Счетчик ходов показывает номер хода, который должен произвести игрок, имеющий очередь хода.

**Примечание:** при длительном удержании клавиши PROG при остановленных часах, работает программный модуль (Стр. 4).

Символ замены батарей может отображаться под кнопкой левого игрока во время партии. Он напоминает, что нужно заменить батареи. В целях экономии электроэнергии автоматически отключаются звуковой сигнал (BUZ +), и светодиоды игроков (LED +). После замены батарей эти параметры нужно установить опять. Начатую партию можно закончить в любом случае.

До того как ещё не начата партия (нажатием одной из кнопок игроков), можно выбрать новый игровой контроль при помощи клавиши МОДЕ. Для экономии электроэнергии, часы автоматически отключаются каждые 60 мин, если не включен рабочий режим и не нажаты кнопки. Все настройки в этом случае сохраняются.

## **6. Включение/выключение, остановка часов, прерывание и продолжение партии, конец игры**

Нажатие на кнопку **O / I / Stop**:

- ◆ в выключенном состоянии включает часы,
- ◆ останавливает часы во время партии,
- ◆ выключает часы в других случаях.

Если партия приостановлена нажатием на кнопку **O / I / Stop**, остающееся время игроков помечается двумя стрелками, повернутыми в сторону того игрока, чья очередь хода. Когда партия остановлена, вы можете переустановить остающееся время на обдумывание (например, штрафное время) нажимая на кнопку **PROG**. Если же игровое время ещё не вышло и часы остановлены, то партию можно продолжить, нажав на кнопку игрока.

**Примечание:** Вне зависимости от того, чья кнопка была нажата для возобновления партии, пойдут часы того игрока, чья очередь хода была, когда останавливали часы.

Если в текущей партии, у одного из игроков закончилось время, его часы останавливаются на 0.00 и появляется горизонтальная черта.

Какой игрок первый просрочил время, показывает знак "\_" (горизонтальная черта внизу). Если время истекло на обоих часах, часы не реагируют на нажатие кнопок игроков.

## 7. Редактирование встроенных контролей 01 - 12

На уровне 13 **USER** nn (страница 5) можно установить и настроить один из уровней от 01 до 12. Чтобы выбрать встроенный контроль, нажмите кнопку **MODE**. Процесс редактирования запускается нажатием на кнопку **PROG**.

Посредством левой клавиши игрока мигающая цифра может изменяться синхронно для обоих часов, и каждое нажатие клавиши вызывает увеличение на 1. Цифры обозначающие десятки для минут и для секунд изменяются от 0 до 5, а цифры обозначающие единицы от 0 до 9. Нажатие на **правую кнопку переключения** позволяет выбрать редактируемую цифру, синхронно на обоих индикаторах. Каждое нажатие на правую кнопку переключения позволяет последовательно перебирать редактируемые цифры (h:mm + m:ss).

Если же вы хотите настроить часы независимо друг от друга, т.е., установить разное время на обдумывание для каждого игрока, то это можно сделать нажатием на кнопку **MODE** – вначале для левого индикатора. Затем нажатие на кнопку **MODE** позволяет настроить правый индикатор, а следующее нажатие на эту кнопку синхронизирует настройку обоих индикаторов. Последовательное нажатие на эту кнопку позволяет вызывать следующий уровень(время на обдумывание, число ходов или отдельное время для каждого игрока). Вы можете установить максимальные значения времени (для разных контролей) **9 ч. 59 мин.** или **9 мин. 59 сек.**, максимальное число ходов 99.

Если для обоих игроков установлено новое время на обдумывание, то кнопкой **PROG** редактируемый режим будет подтвержден и сохранен как режим **USER nn** (nn - это номер редактируемого основного режима, например **MODE 01 => USER 01**), сохраненные до сих пор настройки или режим будут переписаны.

**Примечание:** Кратковременно вынув батарейку, можно вытереть все новые установки и полностью восстановить предыдущие настройки.

В любой момент можно нажатием кнопки **PROG** подтвердить или отменить редактирование. Все к тому времени отредактированные данные и настройки будут переняты режимом USER. То же самое произойдет, если одновременно нажимать кнопку **O / I / Stop**, часы при этом выключатся. После нового включения часы начнут работать в последнем настроенном режиме, в данном случае в режиме USER пп. Сохраненный как USER пп режим может в дальнейшем быть отредактированным нажатием кнопки **PROG**.

## 8. Активирование/деактивирование светодиодов и звукового сигнала

По умолчанию светодиоды игроков включены (**LED+**), а звуковой сигнал отключен (**BUZ-**). Эти параметры можно настроить, нажимая кнопку **MODE** до тех пор, пока на индикаторе не появятся надписи **LED +** и **BUZ -**. **Левой** кнопкой переключения можно деактивировать (-) или активировать (+) светодиод (**LED**) игрока. **Правая** кнопка переключения включает (+) или выключает (-) звуковой сигнал (**BUZ**).

**Примечание:** Эти настройки сохраняются при выключении часов. Если садятся батарейки, то светодиоды и звуковой сигнал отключаются в целях экономии электроэнергии.

## 9. Переустановка часов на новый контроль времени.

По умолчанию на часах установлен контроль без учета числа ходов.

Установка производится нажатием на кнопку **MODE** до тех пор, пока на индикаторе не появится надпись **MOV – MAN +**. Нажатием на левую кнопку переключения режим **MOV-** меняется на режим **MOV+**. При контроле времени без учета числа ходов **MOV-**, если время, отведенное игроку на партию истекло, на часах немедленно заново восстанавливается установленный контроль времени.

При установке контроля времени с учетом числа ходов **MOV +**, переключение часов на следующий контроль времени происходит автоматически только в том случае, когда прошло необходимое число ходов, например, 40 или 60, и у игрока еще остается неизрасходованное время. Здесь счетчик ходов также контролирует, чтобы не было просрочки времени.

**Примечание:** Число ходов на индикаторе, конечно, только в том случае соответствует фактически сделанному числу ходов, если после каждого хода часы переключались. Если время на обдумывание истекло, а записано больше ходов, чем показывает счетчик, то можно это откорректировать.

Установка режима **MAN+** означает, что по истечению основного времени необходимо снять показания часов и переустановить их вручную, нажимая на кнопку **PROG**. Для этого часы необходимо остановить кнопкой **O/ I / Stop** и снять показания часов, удерживая кнопку **PROG** примерно 2 секунды. Таким образом, игрок получит время на обдумывание, предусмотренное выбранным контролем плюс оставшееся неизрасходованное время. Нажатие на **правую кнопку переключения** позволяет изменить режим с **MAN +** на **MAN -** Режим **MAN -**, дополнительно к выше описанным установкам (при **MOV – MAN +**), позволяет, при истекшем времени на часах одного игрока, переключить часы другого игрока на новый контроль автоматически.

## 10. Активирование/деактивирование периода ожидания 1 час.

Установку времени ожидания можно выполнить, нажимая на кнопку **MODE** до тех пор, пока на индикаторе не появится надпись **WAIT +/-**.

Время ожидания включается **(+)** или выключается **(-)** **правой кнопкой переключения**. После этого выбирается контроль времени (только контроли 06-08, 10,12 или соответствующие настраиваемые контроли) или запускается уже выбранный контроль нажатием на кнопку **PROG** (с учетом затраченного времени ожидания). После кратковременной (около 2 секунд) установки, индикатор покажет время ожидания **WAIT 0:59**. После того, как время ожидания закончилось, индикатор показывает 0.00 и часы останавливаются.

## 11. Штрафы по времени или добавление времени на обдумывание

Во время партии можно редактировать остающееся время на обдумывание игроков, что позволяет устанавливать штрафы по времени или добавлять время одному или обоим игрокам.

Для этого нужно остановить часы кнопкой **O / I / Stop** (оба индикатора показывают остающееся время на обдумывание игроков). Если удерживать кнопку **PROG** в течение примерно 2 сек, мигающий индикатор левых часов покажет, что можно редактировать цифру. Нажатие на кнопку **MODE** переключает правый и левый индикаторы для редактирования. Нажимая на **левую кнопку переключения**, вы устанавливаете новые значения для редактируемой цифры на индикаторе (в зависимости от цифры, от 0 до 5 или от 0 до 9).

**Правой кнопкой переключения** можно выбрать позицию для редактирования (h:mm + m:ss). Нажатие на кнопку **PROG** завершает установку штрафа по времени. Нажатием на кнопку переключения часы запускаются и партия продолжается.

**Примечание:** Установку штрафа можно прервать в любой момент нажатием на кнопку **O / I / Stop**. В этом случае восстанавливаются старые значения времени.

## 12. Корректировка подсчета числа ходов

Изменение номера хода возможно при любом контроле и в любой момент.

Сначала часы останавливаются нажатием на кнопку **O / I / Stop** Затем поочередно нажимается в течение 2 сек. на кнопки **PROG** и **MODE**. На дисплее появится число сделанных ходов. Правой кнопкой переключения увеличивается номер хода, левой - уменьшается.

**Примечание:** Секунды оставшегося времени будут при переустановке от мин.сек на ч:мин учтены.