

## Muy apreeiado eliente,

permítame que le felicite efusivamente por la adquisicion dei **Schach** Timer, un reloj para ajedrez digital, practico y con la exactitud propia dei cuarzo.

Antes de empezar a practicar con este reloj, deberia Vd. primeramente leer el manual de funcionamiento, a fin de conocer y apreciar las ventajas de este reloj para ajedrez.

Su manipulacion para prefijar la modalidad adecuada a las distintas aplicaciones, tante para torneos y partidas de competicion como para su uso domestico con amigos y conocidos, resulta altamente sencilla y de una clara estructuracion.

Antes de su primera utilizacion, inserte 4 pilas dei tipo AA en correcta posicion dentro de su compartimiento. La tapa dei compartimiento se encuentra en la parte posterior dei reloj. abriendose presionando ligeramente la lengüeta situada en la entalladura de la parte inferior y retirandola hacia atras.

En el compartimiento viene indicada la correcta posicion de cada una de las pilas. En ca so de que se coloque una pila invertida, ello no perjudicara en modo alguno al reloj ya que este viene protegido contra una erronea conexion. Las pilas no forman parte dei suministro. Le aconsejamos utilizar pilas de gran calidad, con una capacidad de mfn. 1100 mAh, a fin de que el reloj pueda permanecer en funcionamiento con una carga de pilas durante un largo espacio de tiempo.

Una vez insertadas las pilas correctamente y la tapa colocada, su reloj esta a punto de funcionar, es decir, ya esta conectado.

Mantenga limpio su reloj empleando unicamente un pano suave ligeramente humedo y no utilizando medios agresivos como productos de limpieza domesticos, etc.

Para guardar el reloj utilice la misma caja que se le suministra al comprar el mismo.

Le deseamos pase unas horas placenteras utilizando este moderno reloj de ajedrez.

## Indice

1	Prestaciones y datos tecnicos .....	pag.4
2	Teclas.....	pag. 5
3	Modos,. exposicion y descripcion . . . . .	pag. 6
	Exposicion de los modos .....	pag. 7
	Funciones comunes a todos los modos . . . . .	pag. 8
	Eleccion dei modo e inicio partida.....	pag. 9
	Puesta en marcha/paro, paro relojes, detener/proseguir partida, final part. . . . .	pag. 10
	MODO 01 5 min. por jugador, ajedrez relampago.....	pag. 11
	MODO 02 10 min., ajedrez de martilleo . . . . .	pag. 12
	MODO 03 20 min., ajedrez rapide . . . . .	pag. 12
	MODO 04 30 min., ajedrez rapide . . . . .	pag. 12
	MODO 05 30 seg., reloj de arena. . . . .	pag. 13
	MODO 06 2 h/40 jug.+1 h/20 jug.+30 min., ajedrez normal. . . . .	pag. 14
	MODO 07 2 h/40 jug.+1 hora, ajedrez normal. . . . .	pag. 15
	MODO 08 2 h/40 jug.+ 30 min., ajedrez normal. . . . .	pag. 15
	MODO 09 3 min., credito 2 seg/jug., ajedrez relampago Fischer. . . . .	pag. 16
	MODO 10 80min/40 jug.+40 min+credito 1 min/jug., normal Fischer. . . . .	pag. 17
	MODO 11 5min., 3 seg/jug. libre, ajedrez relampago Bronstein . . . . .	pag. 17
	MODO 12 80 min/40 jug.+40min.+1min/jug. libre, norm. Bronstein.....	pag. 18
	USER nnEdiciones de los modos 01 al 12 . . . . .	pag. 19
	LED+/-;tono+/- Activar/desactivar LED y senal acustica.....	pag. 27
	WAIT +/-Tiempo espera 1 hora, activar/desact. (solo ajedrez normal) . . . . .	pag.28
4	Otros posibles ajustes. . . . .	pag. 30
	Correcciones en tiempos/nº jugadas en los controles de tiempos . . . . .	pag. 33
5	Indicador pilas descargadas/cambio pi las.....	pag. 35

## 1 Prestaciones i datos tecnicos

- . Carcasa estable de plastico ABS, gracias a su pie ergonomico diffcil de volcado,
- visualizacion de la situacion con un display LC alfanumerico con grandes indicadores (aprox. 80 x 25 mm),
- 12 modos para ajedrez relampago, de martilleo, rapide y normal, modalidades Fischer y Bronstein asf como un modo USER,
- contador jugadas para cada modalidad con tecla visualizadora,
- pueden introducirse correcciones de tiempos, n° jugadas asf como tiempos penalizacion, - activado de 1 hora tiempo de espe ra en torneos por equipos 0 similares,
- pulsador dei jugador seguro y rapido, con opcion activado diodo LED,
- control de tiempo (tiempo agotado) indicado opcionalmente con zumbido desactivable, - funcionamiento mediante 4 pilas dei tipo AA (no incluidas en el suministro),
- indicador pi las agotadas.

Medidas carcasa	aprox. 200 mm x 85 mm x 90 mm (L x A x Alt)		
Alimentacion	a) funcionando sin senal acustica ni LED	aprox. 1,2	mA
	b) funcionando con senal acustica y LED	aprox. 2,3	mA
	c) en espera (aparato desconectado)	aprox. 90	IJA
Duracion pilas (min.)	1 ano 0 aprox. 900 h en rE9gimen a) equivale a 17 h/semana 1 ano 0 aprox. 500 h en regimen b) equivale a 9 h/semana 11/2 anos conservacion datos en posicion c) Basandose en pilas con un rendimiento de 11 OOmAh.		
Condiciones climaticas	Funcionamiento: +5°C hasta +40°C		
Compatibilidad electromagn. Conformidad CE			



## Teclas

O/1/Stop, en la parte central superior de la carcasa paro dei reloj durante el transcurso de una partida, conexion/desconexion dei aparato.

**Pulsadores de los dos jugadores** cada uno con LED allado, activado/desactivado inicio de la partida y mover, activado/desactivado dei diodo LED y de la senal acustica, determinacion tiempos y jugadas con el modo editado (pulsador izquierdo), eleccion de la posicion a fijar con el modo editado (pulsador derecho).

### MODE

eleccion modo dei 01 a112, dei USER y de los senalizadores, eleccion de la posicion numerica 0 dei reloj, con el modo editado, llamada de la jugada actual, justo arealizar, durante la partida.

### PROG

edicion tiempo analisis/n° de jugadas, dentro de cada uno de los modos, modo USER, aumento tiempos/n° jugadas en los controies de tiempo, introduccion tiempos de penalizacion.

### 3 Modos, axposicion y dascripcion

Regulaciones programadas fijas de tiempos de analisis, asi como otras posibilidades de regulaciones

Modo	Parametros	Descripcion
01	5min	Ajedrez relampago (sin limitacion jugadas)
02	10 min	Ajedrez de bombardeo (sin limitacion jugadas)
03	20 min	Ajedrez rapide (sin limitacion jugadas)
04	30 min	Ajedrez rapide (sin limitacion jugadas)
05	30 seg	Reloj arena (ei tiempo que consume un jugador se anade al dei otro)
06	2 h +1 h +30min	Ajedrez normal con dos tiempos de prolongacion y control de jugadas, 40 en la 18 etapa, 20 en la 2°, despues sin limitacion
07	'2 h+1 h	Como modo 06 pero sin la 28 etapa
08	2 h+ 30 min	Como modo 07 pero 30 min para reste partida
09	3min, credito 2seg/jug.	Modo relampago Fischer, 3 min/partida sin limitacion jugadas, 2 seg credito/jugada
10	80 min/40 jugadas, 40min, 1 min/jugada	Modo torneo Fischer, tiempo 80 min., tiempo base (40 jugadas)+40 min. reste tiempo.credito Credito 1 min/jugada que se anade a cada jugada.
11	5 min,3seg/jugada libte	Modo relampago Bronstein, 5 min. por partida sin limitacion jugadas, 3 seg /jug. libre
12	80 min/40 jugadas, 40min., 1 min/jugada libre	Modo torneo Bronstein, tiempo 80 min. tiempo base (40jugadas)+40 min tiempo restante, y credito 1 min/jugada. Al tiempo de analisis se le anade el tiempo de jugada necesario pero como max. 1 min
USER nn	Editado	Libre editables todos los modos dei 01 a112.
LED +/-	Senalizaciones	Preprogramado de fabrica: 04
WAIT +/-	Tie,mpo espera+/-	Conexion o~ional dei diodo LED y de la senal BUZ+/- acustica Tiempo espera 1 hora, activar antes inicio partida

#### Exposicion da los modos

Los modos 01 al12 se han dividido en 5 categorlas

Categoria 1	Ajedrez relampago/bombardeo/ rapide	MO DOS 01,02,03, 04,USER
Categorla II	Reloj de arena	MO DOS 05, USER
Categorfa III	, Ajedrez normal (Torneo)	MO DOS 06,07,08, USER
Categorfa IV	Ajedrez relampago y normal, Fischer(credito)	MO DOS 09,10,. USER
Categorfa V	Ajedrez relampago y normal, Bronstein	MO DOS 11,12, USER

Las modalidades vienen indicadas en el display para cada categorfa con un sfmbolo correspondiente

En la categoria I el reloj en marcha esta senalizado con una cruz giratoria al ritmo de 1 segundo junto al tiempo de analisis.

En la categoria 11 los relojes en marcha vienen senalizados mediante el sfmbolo de un reloj de arena junto al tiempo de analisis.

En la categoria 111 el reloj en marcha viene senalizado con una flecha parpadeante a la secuencia de 1 segundo junto al tiempo de analisis.

En la categoria IV el reloj en marcha viene senalizado con un triangulo lleno, parpadeante a la secuencia de 1 segundo junto al tiempo de analisis.

En la categoria V el reloj en marcha viene senalizado mediante un triangulo abierto, parpadeante a la secuencia de 1 segundo junto al tiempo de analisis.

## Funciones comunes a todos los modos

La indicación de tiempos se visualiza en el display los aprox. 2 segundos después de la elección de modo (modo con su correspondiente nO). La indicación del tiempo se hace:

- . tiempos superiores a 10min. por jugador, en h:min
- . tiempos inferiores a 10min. por jugador, en min:seg

Mediante el accionamiento del pulsador de un jugador se pone en marcha el reloj, empezando a correr el tiempo del contrincante.

Todos los modos del 01 al 12 y los USER disponen de un contador de jugadas que puede ser consultado. Para ello mantener apretada la tecla MODE estando los relojes 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. El reloj no debe pararse.

Activando el diodo LED mediante la tecla LED se pone en marcha un LED parpadeante al lado del pulsador del jugador, señalando el reloj que se encuentra en marcha en este momento. El activado de la señal acústica origina un tono de cerca de 1 seg. de duración, cuando un reloj ha agotado el tiempo. Esta señal actúa, independientemente de su activado, cuando ambos relojes han agotado los tiempos.

Durante la partida puede darse el caso que en la parte inferior del reloj de la izquierda aparezca el símbolo de pila descargada. Esto significa que próximamente deben cambiarse las pilas. Una partida ya iniciada puede concluirse sin ningún tipo de problema.

Para ahorrar energía si se da esta situación, quedan automáticamente desactivados el diodo LED y la señal acústica. Su activación debe llevarse a cabo de nuevo manualmente una vez cambiadas las pilas, ya que un cambio de pilas restituye los reglajes de fábrica.

Si un reloj no se encuentra en posición de juego y no se acciona ninguna tecla, a los 60 min. este se desconecta automáticamente para así ahorrar pilas. Todos los datos entrados no desaparecen.

## Elección de un modo e inicio de la partida

La primera puesta en marcha (insertar pilas) lo hace con el MODO 01 programado de fábrica. El display siempre muestra primero el modo con su correspondiente n° p.e.:

Mediante la tecla MODE se puede elegir ahora y de forma consecutiva el modo de la partida desde el 01 hasta el 12, USER, el activado del LED y del BUZ (señal acústica) y del WAIT, tiempo de espera de 1 hora (para torneos por equipos).

Una vez elegido un modo, a los aprox. 2 segundos y de forma automática el reloj queda dispuesto para iniciar el juego y ambas esferas señalan el tiempo de análisis correspondiente. Si dentro de los próximos 2 segundos se vuelve a pulsar la tecla se habrá seleccionado otro modo.

Mientras no se inicie una partida accionando uno de los dos pulsadores de los jugadores, se puede seleccionar un nuevo modo apretando la tecla MODE.

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

Apretando la tecla 0/1/Stop

- . se pone el reloj si este se hallaba desactivado,
- . en partida iniciada, se para el reloj,
- . en cualquier otra situación se desactiva al reloj.

Si al apretar la tecla 0/1/Stop se detiene una partida, se visualiza el tiempo de juego que resta para ambos jugadores y dos flechas señalan el reloj del jugador que le toca mover.

Así, si le toca mover al jugador de la derecha y se para el reloj el display indica:

Si ambos relojes no han agotado todavía el tiempo, al apretar uno de los pulsadores se reanuda la partida. Independientemente del pulsador que se haya apretado, siempre se pone en marcha el reloj del jugador que antes de la interrupción le correspondía mover.

Si ambos relojes han agotado el tiempo, se puede desactivar el reloj directamente presionando la tecla 0/1/Stop. Si se ha detenido una partida, existe la posibilidad mediante la tecla PROG de introducir modificaciones en los tiempos que restan (penalizaciones, etc.). Para más detalles ver capítulo 4 «Otras posibles regulaciones».

Observación: No es posible la entrada de un tiempo de análisis restante si ambos relojes han agotado el tiempo. Al activar de nuevo el reloj se activa el modo utilizado últimamente.

### **MODO 01      Ajedrez relámpago, 5 min. (Categoría I)**

Si los jugadores eligen el modo 01, al cambiar de modo ambos relojes se sitúan en posición de inicio de partida indicando el tiempo de análisis de 5 min. Al presionar un pulsador el reloj se pone en marcha empezando a correr el tiempo del contrario. En el display del jugador que le toca mover se visualiza una eruz girando al ritmo de 1 segundo.

Si en el transcurso de una partida un jugador ha agotado su tiempo, el correspondiente reloj se para indicando 0.00 al mismo tiempo que una barra horizontal parpadea mientras que el reloj está activado.

Observación: Opcionalmente se puede señalar el tiempo sobrepasado por uno de los relojes activando la señal acústica con la tecla **LED/BUZ**.

Si ambos relojes han apurado el tiempo, el reloj queda bloqueado para realizar cualquier otra jugada. Hecho que viene indicado mediante una corta señal acústica, independientemente de si se ha activado 0 no con la tecla LED/BUZ. Los guiones horizontales dejan de parpadear.

**MODO 02      Ajedrez de bombardeo, 10min. (Categoría I)**

Como Modo 01 pero con tiempo de análisis programado de 10min. por jugador.

**MODO 03      Ajedrez rápido, 20 min, (Categoría I)**

Como Modo 01 pero con tiempo de análisis programado de 20 min. por jugador.

**MODO 04      Ajedrez rápido, 30 min, (Categoría I)**

Como Modo 01 pero con tiempo de análisis programado de 30 min. por jugador.

**MODO 05      Reloj de arena, 30 segundos (Categoría II)**

Con este modo al inicio de la partida ambos jugadores disponen de 30 seg. cada uno. Al principio de partida ambos relojes funcionan según el principio del reloj de arena: una parte se llena mientras que la otra se vacía.

El tiempo del jugador en juego se va reduciendo mientras que el de su contrincante se va incrementando. Su representación en el display se realiza mediante el símbolo de un reloj de arena que aparece al lado del tiempo. El jugador en juego (el de la derecha en este caso) viene señalado con un trazo en la parte superior de su reloj de arena (vaciar). El jugador en espera (el de la izquierda) tiene el trazo en la parte inferior de su reloj (llenar).

**Observación:** Si un jugador ha agotado su tiempo, se desconecta el reloj presionando la tecla 0/1/Stop. Al volver a conectar aparece el modo anterior, en este caso MODE 05.

**MODO 06      2 h/40 jug. + 1 h/20 jug. + 30 min. (Categoria 111)**

Este modo así como los dos siguientes 07 y 08 están pensados para torneos de ajedrez normal. Se juega con una primera etapa de control de tiempo de 2 horas para las 40 primeras jugadas (primer control tiempo). Al cumplir el primer control de tiempo, es decir, un jugador ha realizado sus 40 jugadas dentro del tiempo, su reloj cambia a una segunda etapa de control con otra hora de tiempo. Si a continuación su contrincante hace su jugada nº 40 en su tiempo, igualmente queda modificado su reloj con otra hora de tiempo. Durante el tiempo correspondiente a la 2ª etapa se opera de la misma forma. En los modos 06 a 08 el contador interno de nº de jugadas también sirve para controlar tiempo/jugadas.

Observación: Naturalmente el número de jugadas visualizadas en el display concuerda con los movimientos realmente realizados si a cada jugada anotada se ha pulsado el reloj. Si se ha consumido un tiempo y hay más jugadas anotadas que las que muestra el display, puede llevarse a cabo una corrección. Las regulaciones son explicadas en el capítulo 4 «Correcciones en el tiempo y nº de jugadas».

Al iniciarse una partida ambos relojes señalan:

La señalización del jugador a quien toca mover se realiza mediante una flecha parpadeante al ritmo de 1 segundo que señala el tiempo de análisis.

El desarrollo hasta consumir el tiempo tal y como viene descrito en el modo 01.

**MODO 07      2 h 140 jug. + 1 h, ajedrez normal (Categoria 111)**

Como modo 06 únicamente que no existe la 2ª etapa de control de tiempo. Para el tiempo de análisis principal son válidas las 2 h para 40 jugadas y a continuación debe concluirse la partida con el tiempo restante + 1 hora.

**MODO 08      2 h/40 jug. + 30 min. ajedrez normal (Categoria 111)**

Como modo 07 pero con 30 min. de tiempo adicional después de las 40 primeras jugadas.

## **MODO 09**

### **3 min., credito 2 seg.ljug. Ajedrez relämpago con incrementos Fischer (Categoria IV).**

Los siguiente modos 09 hasta 12 surgieron con el objetivo de hacer mas atractivos tanto para los participantes como para los espectadores los torneos de ajedrez (open, torneos de cualitacion, etc.). El sistema Fischer descrito en los modos 09 y 10 se retiere al ajedrez relampago y normal en los que cada jugador dispone sobre el tiempo base un tiempo de analisis libre.

Al iniciarse el juego en el display se visualiza el tiempo de analisis libre disponible sobre el tiempo base.

El triangulo relleno parpadea al ritmo de 1 segundo.

En el modo 09 cada jugador dispone de un tiempo base para toda la partida de 3 min. Despues de cada jugada finalizada el jugador recibe un credito de 2 segundos que se anade el tiempo restante. Oe esta toma, jugando rapidamente el tiempo total de un jugador puede ir aumentando.

## **MOD010**

### **80 min/40 jug. + 40 min., cr9dito 1 min/jugada. Ajedrez normal modalidad Fischer (Categoria IV)**

Este modo permite jugar partidas de torneos en la modalidad Fischer. Aqur tambien se aplica un incremento por jugada al tiempo base. Con esta modalidad cada jugador dispone de 80 min. para 40 jugadas como primera etapa de control y seguidamente 40 min hasta finalizar la partida.

Con el modo 10 cada jugador recibe despues de cada jugada un tiempo de analisis adicional de 1 min. que sesuma a su tiempo restante. Aqur el tiempo total disponible tambien puede ir incrementandose.

Al iniciar la partida pulsando uno de los dos relojes, aparece allado dei tiempo en marcha un triángulo lleno parpadeante al ritmo de 1 segundo.

## **MODO 11**

### **5 min., 3 seg.ljug. libre. Ajedrez reJämpago Bronstein (Categoria V)**

La modalidad Bronstein descrita en los modos 11 y 12 tambien trata de partidas de ajedrez relampago y . normales en las que cada jugador dispone de un tiempo de analisis libre sobre el tiempo base.

En el modo 11 cada jugador tiene un tiempo base de 5 min. para la partida. A cada jugada el jugador recibe un credito de hasta maxi mo 3 segundos.

Al iniciarse la partida presionando UI"1Q de los dos pulsadores, aparece al lado dei tiempo en marcha un triangulo vacio parpadeante al ritmo de 1 segundo.

**MODO 12      80 min.140jug. + 40 min., 1 min/jug. libre. Ajedrez  
normal modalidad Bronstein (Categoria V)**

Con este modo cada jugador dispone de 80 min. para 40 jugadas durante la primera etapa y seguidamente de 40 min. hasta el final de la partida.

Con el modo 12 un jugador recibe despues de cada jugada su tiempo de analisis necesario hasta max. 1 min.

'Apretando uno de los dos pulsadores aparece allado dei reloj en marcha un triangulo vacio parpadeante.

**USER nn      Edición de modos 01 hasta 12**

Con este modo se puede registrar uno de los modos dei 01 al12 en forma de edicion. Este modo permite a los jugadores en funcion dei modo basico elegido: jugar con tiempos y/o n° de jugadas diferentes a los programados, sin prescripcion de n° de jugadas (modos 01 hasta 05 modificados), con prescripcion n° jugadas y control(es) de tiempo (modos 06 hasta 08 modificados), 0 bien modalidades Fischer y Bronstein (modos 09 hasta 12) con tiempos y n° jugadas modificados

Oe fabrica viene programado el USER 04 como modo 04 pero sin modificacion.

**Edicion de un modo de las categorias I y II:**

Un modo de las categorfas I 0 11 , es decir, uno de los modos 01, 02, 03, 04, Y 05 se puede modificar de la forma siguiente:

- . Seleccionar el modo que se desea editar (modificar) mediante la tecla MODE.
- . Pulsar la tecla PROG para activar el proceso de edicion.

El tiempo base para la edicion se rige por los tiempos pre-ajustados de cada uno de los modos. Esto significa que los modos con tiempos inferiores a 10min. solamente se pueden editar en min.sec. y los modos con tiempos por encima de los 10 min en h.min., 0 bien, en min.sec. Posteriores ediciones siempre son con la escala de tiempos mas alta.

Al presionar la tecla PROG parpadean ambas posiciones de la izquierda del correspondiente reloj, al ritmo de 1 segundo, posibilitando su regulacion. Como ejemplo se ha representado la edicion en el modo 01. Al principio el display muestra:

Con el pulsador de la izquierda puede modificarse sincronicamente la primera cifra de ambos relojes (en este caso los minutos), anadiendo 1 minuto por cada pulsacion. Esta variacion es continua de 0 a 9 minutos con un tiempo base en min.seg. 0 de 0 a 9 horas para un tiempo base en h.min.

Mediante el pulsador de la derecha se puede elegir para ambos relojes la posicion. Cada pulsacion salta a la siguiente posicion y de forma continua. Las posiciones correspondientes a las decenas de minutos y decenas de segundos son regulables de forma sucesiva de 0 a 5, mientras que las correspondientes a las unidades 10 son de 0 a 9.

El tiempo maximo posible a regular es de 9 h. 59 min. 0 de 9 min. 59 seg. segun el tiempo base.

Si se desea regular los relojes independientemente uno del otro (distintos tiempos de analisis para cada jugador) se puede activar unicamente un reloj 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. Para variar los tiempos en cada una de sus posiciones se procedera tal y como se ha descrito anteriormente, mediante el pulsador izquierdo y/o el derecho.

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 es USER 01). Con ello se borra un modo que estuviera memorizado o el USER 04 programado de fabrica.

Observacion: En cualquier momento mediante la tecla Prog se puede salir de la edicion. Los datos editados hasta este momento quedan retenidos en modo USER. Sucede lo mismo, si se pulsa la tecla 0/1/Stop. Si bien en este caso el aparato ademas se desconecta. Al volver a conectar el reloj, este se pone en marcha con el ultimo modo, en este caso USER nn.

Indicacion: Un modo que haya sido memorizado como USER nn puede editarse posteriormente apretando la tecla PROG.

### Edición de un modo de la categoría III

La regulación del tiempo se lleva a cabo como en las categorías I y II.

Si se pone el tiempo de análisis básico, al apretar la tecla PROG el display muestra la elección del modo, 06, 07 o 08:

Las posiciones de la izquierda parpadean. El tiempo principal viene indicado mediante 11!:@ barra vertical en el reloj de la derecha. Con la tecla MODE se puede seleccionar variar ambos relojes al mismo tiempo o bien el izquierdo o el derecho separadamente.

Apertando de nuevo MODE cambia a posición de entrada del nº de jugadas correspondientes al tiempo de análisis principal. Las decenas parpadean.

Con el pulsador izquierdo se modifican los valores de las cifras de las correspondientes posiciones pasando del 0 al 9 de forma consecutiva. Máximo posible 99 jugadas.

Con el pulsador derecho pueden seleccionarse las posiciones de las decenas o unidades a editar.

Apertando de nuevo la tecla MODE cambia a la regulación del próximo nivel de tiempo de análisis. Quedando evidenciado mediante ~ barras verticales visibles en el reloj de la derecha.

La regulación se efectúa como se ha descrito anteriormente.

Usando nuevamente MODE se puede fijar el nº de jugadas para la 2ª etapa de tiempo.

Con otra pulsacion se entra en la 3a etapa dei tiempo de analisis.

Si a continuacion se vuelve pulsar MODE se obtiene de nuevo el tiempo principal. La entrada de los datos en este caso tambien se hace con los pulsadores izquierdo y/o derecho.

Presionando la tecla PROG se memoriza el modo editado como USER 06, 07 0 08, finalizandose asi el proceso de edicion.

Observacion: Los modos 06,07 Y 08 se manipulan de acuerdo con 1;;1 estructura base (categoria 111). En los modos 07 y 08, de acuerdo con la modalidad de juego, se igualan a cero algunos para metros como n° de jugadas y tiempos.

Indicacion: Si en el modo editado no se precisa de un segundo control de tiempo, si p.e. se toma el modo 06 como base para editar, los parametros siguientes, correspondientes a la segunda y tercera etapa de tiempos asi como de n° de jugadas, se igualan a cero. Por ello es aconsejable tomar los modos 07 y 08 como modos de partida.

## **Edicion de un modo de las categorias IV y V**

La edicion de un modo de las categorfas IV y V se lleva cabo de forma similar a la categorfa 111, pero en este caso se afaide la posibilidad de fijar el tiempo de analisis libre . La 3a etapa de tiempo y el 2° control en este caso no existen. .

Los modos 09 a 12 se estructuran de forma parecida, aunque los modos 09 y 11 describen el ajedrez relampago y los modos 10 y 12 el normal en las modalidades Fischer respectivamente Bronstein. En estos ca sos, los correspondientes para metros deben igualarse a cero.

La regulacion de tiempos y n° de jugadas se realiza tal y como se ha descrito anteriormente. El pulsador de la izquierda fija el tiempo mientras que el de la derecha selecciona las posiciones dentro dei tiempo. Gon la tecla MODE se puede seleccionar la regulacion de tiempo, n° jugadas y tiempo analisis libre.

Gon el modo 09 y despues de presionar la tecla PROG aparece

Para entrar el n° de jugadas despues de apretar 3 veces la tecla MODE

Para la 2a etapa de tiempo al apretar de nuevo MODE

Y apretando nuevamente tres veces MODE es posible la regulación del tiempo de análisis libre

En el display se representa mediante un triángulo en el reloj de la derecha.

Con las modalidades Fischer 09 y 10 este triángulo aparece lleno, mientras que para las modalidades Bronstein 11 y 12 el triángulo está vacío.

Con la tecla PROG se puede memorizar el correspondiente modo como USER 09, 10, 11 Y 12.

Observación: En este caso los parámetros no utilizados deben entrarse como cero, en caso de que se juegue con una sola etapa de tiempo.

Indicación: Con este modo también se puede jugar una partida de ajedrez relámpago o normal sin tiempo de análisis libre acumulativo. Para ello debe ponerse sencillamente cerca el parámetro correspondiente.

### **LED +1-; BUZ +1- Activado/desactivado del LED de cada jugador y la señal acústica**

De fábrica tanto el LED como la señal acústica vienen desactivados (-). Al activar la señal acústica cada consumo del tiempo se indica con un tono de aprox. 1 segundo de duración. La señalización del LED del jugador indica que el jugador debe mover, apareciendo en el pulsador correspondiente un LED parpadeante acoplado al mismo al ritmo de 1 segundo.

Para seleccionar apretar la tecla MODE hasta que en el display aparece LED-BUZ.

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

Con el pulsador de la derecha se puede activar (+) o desactivar (-) la señal acústica.

Estas regulaciones permanecen aun después de desconectar el reloj, pero en caso de pilas descargadas y para ahorrar energía quedan desactivadas.

### **WAIT +/- Tiempo de espera 1 h, activar/desactivar (so10 partidas normales)**

En torneos por equipos 0 tambien en torneos de clubs puede suceder que un jugador se presenta con retraso o no comparece.

El tiempo de espera hace referencia al tiempo dentro dei cual un jugador puede realizar su primer movimiento.

Si en el momento de iniciarse el torneo un jugador no comparece, su contrincante activa el reloj. A partir de este momento corre el tiempo de espera al unisono con el tiempo de analisis. Si se agota el tiempo de espera y el jugador aun no ha comparecido (per consiguiente no ha efectuado su primera jugada) este pierde su partida.

Si el jugador aparece dentro dei tiempo de espera de una hora, la partida puede iniciarse normalmente, sin embargo, con un tiempo de analisis total reducido en el valor dei tiempo de espera transcurrido.

El activado Para el reloj funciona de tal forma que antes de la eleccion de un modo, por medio de la tecla MODE se conecta el activado .del modo WAIT +/- En el display se visualiza

Con el pulsador dei jugador de la derecha puede activarse (+) 0 desactivarse (-) alternativamente el tiempo de espera.

Ahora mediante la tecla MODE se puede ya elegir la modalidad de juego deseada. Si anteriormente ya se selecciono el modo deseado, con la tecla PROG se puede saltar directamente al modo anterior asumiendo el tiempo de espera activado previamente. Despues de unos 2 segundos de visualizacion de los tiempos de analisis, el display cambia a tiempo de espera.

El tiempo de espera viene representado en el display y sólo para los modos 06, 07, 08, 10 Y 12 Y sus correspondientes modos USER de la siguiente forma:

Para el jugador de la derecha a quien toca jugar el display muestra:

Si el jugador no comparece 0 10 hace tan tarde que el tiempo de espera se ha agotado (ei display indica 0.00) este pierde la partida y el reloj se para automaticamente.

El reloj puede prepararse para una nueva partida apretando unicamente MODE 0 bien puede desconectarse apretando **O/1/Stop**.

**Indicacion:** No tiene sentido el activado dei tiempo de espera con modos USER 06,07,08, 10 Y 12 con tiempos inferiores a 1 hora ya que se agota el tiempo de analisis antes de que 10 haga el tiempo de espera.

## Otras regulaciones posibles

### Efectuar correcciones de los tiempos y jugadas

Correcciones de los tiempos y de la jugadas solamente son posibles con los modos de partidas normales (modos 06,07,08, 10, 12 Y sus respectivos USER).

Puede ser necesaria una correccion en caso de que a un jugador se la ha agotado el tiempo de analisis con limitacion de jugadas, aunque, segun sus anotaciones, ha efectuado mas movimientos de los que marca el contador interno dei reloj.

Mediante la tecla **MODE** se pide la jugada actual, antes de parar el reloj con la tecla **0/1/Stop**.

#### Ejemplo:

De acuerdo con sus anotaciones, los jugadores han realizado 40 jugadas y uno de los jugadores realiza su jugada n° 41 (reloj de la izquierda). El contrincante (reloj de la derecha) protesta porque el reloj de la izquierda ha agotado su tiempo. Al activar el contador de jugadas este indica en contra de la anotacion la jugada n° 38. La correccion dei tiempo y dei n° de jugadas se lleva a cabo de la siguiente forma:

En el ejemplo, el display muestra que el reloj de la izquierda ha agotado su tiempo

La llamada dei contador de jugadas Uugada arealizar en este momento) manteniendo aDretada la tecla **MODE** muestra

Seguidamente se detiene el reloj apretando O/1/Stop. El display indica

Apretando la tecla PROG durante aprox. 2 segundos se pone en marcha el proceso de corrección. El display muestra el contador de jugadas ahora con 41 movimientos (antes de parar mostraba 38 movimientos).

Con el pulsador del jugador de la derecha se puede regular hacia adelante el número de la jugada en que se encuentran los jugadores, según se ha comprobado.

Con el pulsador del jugador de la izquierda se puede regular hacia atrás el número de jugada correcto, pero mini mo hasta la jugada nº 41.

Apretando la tecla Prog se cierra el proceso corrector y el tiempo de análisis muestra la próxima etapa de tiempo para ambos jugadores. El reloj se halla aún parado, pudiéndose poner de nuevo en marcha con uno de los dos pulsadores

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

Los controles de tiempo y nº de jugadas durante la 23 etapa se realizan según descrito arriba. Pero mediante el pulsador de la izquierda se puede corregir hacia abajo el contador del nº de jugadas hasta mínimo la jugada nº 60.

## **Imposición de tiempos de penalización durante una partida**

En el transcurso de una partida pueden editarse los tiempos de análisis que restan. Por consiguiente, se pueden imponer tiempos de penalización para uno 0 para ambos jugadores.

Parar el reloj mediante **O/1/Stop** (ambos relojes muestran los tiempos que todavía restan). El display muestra p.e. los siguientes tiempos:

Apretando durante aprox. 2 segundos la tecla Prog el display cambia en general al tiempo base h:min y muestra la posición de las horas destelleando el reloj de la izquierda el modo editado

Apretando la tecla **MODE** puede conectarse alternativamente el reloj de la izquierda y el de la derecha. La posición editable en este momento parpadea. Mediante el pulsador izquierdo se fija el nuevo valor (según la posición del 0 al 5 0 del 0 al 9) de la posición en aquel momento parpadeante.

Con el **pulsador derecho** se regula la correspondiente posición del tiempo (horas 0 minutos). Finalmente presionando la tecla **PROG** se cierra el proceso de edición de tiempos de penalización. El display muestra ahora los nuevos tiempos de análisis. En el ejemplo se ha concedido al jugador de la izquierda 3 minutos y al de la derecha se le restaron 3 minutos.

Puede proseguirse la partida con uno de los pulsadores de los jugadores.

**Observación:** Las nuevas reglas de la FIOE del 01.07.1997 dan información sobre la forma de aplicar penalizaciones en el tiempo, en función del tiempo de análisis que resta. De todos modos las penalizaciones deben imponerse en forma de minutos enteros.

**Observación:** La edición de penalizaciones puede en cualquier momento interrumpirse apretando la tecla O/1/Stop. Los valores existentes anteriormente permanecen.

**Indicación:** Las penalizaciones en tiempo pueden así mismo imponerse aun cuando un reloj ha agotado el tiempo. En los modos 06 hasta 12 y sus correspondientes USER los controles de tiempo y jugadas no se activan ~ que el reloj ha agotado su tiempo. Seguidamente es posible la imposición de un tiempo de penalización.

## **Indicador pilas bajas da carga/Cambio pilas**

Si las pilas están agotadas aparece un símbolo rectangular en la parte inferior del reloj izquierdo. Una partida ya iniciada puede concluirse sin problemas