

MANUALE

Raccomandato dall' European Chess Union



Caro cliente !

Congratulazioni per aver acquistato **SchachTimer „Silver“**, un comodo orologio digitale per gli scacchi con curate funzioni per i tempi.

Prima di usare l'orologio, leggere completamente il manuale, per conoscere e apprezzare tutte le funzioni e le possibilità che questo orologio offre.

L'utilizzo è molto semplice con una facile procedura di aggiustamento nei differenti casi sia per tornei e competizioni che per partite amichevoli.

Per renderlo operativo la prima volta, inserire 4 mini-batterie (tipo AA) nell'apposito scomparto, facendo attenzione alla loro polarità. Il coperchio dello scomparto delle batterie è situato sul retro dell'orologio e si rimuove premendo delicatamente la levetta situata nella parte inferiore.

Il corretto posizionamento delle batterie è riportato all'interno dello scomparto. Se una pila fosse inserita in modo errato questo non danneggerà l'orologio, semplicemente non funzionerà.

Le batterie non sono vendute con l'orologio. Si raccomanda di usare batterie di alta qualità con una capacità di almeno 1100 mAh, così l'orologio funzionerà più a lungo.

Quando le batterie sono state correttamente inserite e il coperchio chiuso, l'orologio è pronto per l'uso.

Pulire l'orologio solo con un panno umido e non usare agenti chimici che possono danneggiarlo.

Usare la scatola di vendita per conservare l'orologio.

Divertitevi con questo moderno prodotto.

Tabella dei contenuti

1.	condizioni di lavoro e dati tecnici	pag. 4	
2		pulsanti	pag.
5			
3.	modalità di gioco, predisposizione e descrizione	pag. 6	
	funzioni comuni a tutti i modi	pag. 8	
	selezione della modalità e inizio della partita	pag. 9	
	accendere/spegnere, fermare gli orologi, sospendere e riprendere una partita, terminare una partita	pag. 10	
	MODE 01 5 min. Blitz	pag. 11	
	MODE 02 10 min. Rapid	pag. 12	
	MODE 03 20 min. Rapid	pag. 12	
	MODE 04 30 min. Rapid	pag. 12	
	MODE 05 30 sec. (Clessidra/Hourglass)	pag. 13	
	MODE 06 2 h./40 mosse + 1h./20 mosse + 30 min. partita normale	pag. 14	
	MODE 07 2 h./40 mosse + 1h. partita normale	pag. 15	
	MODE 08 2 h./40 mosse + 30 min. partita normale	pag. 15	
	MODE 09 3 min., 2 sec. per mossa extra, Fischer-Blitzgame	pag. 16	
	MODE 10 80 min.+ 40 min. + 1 min./ mossa extra, partita normale modalità Fischer	pag. 17	
	MODE 11 5 min., 3 sec. per mossa libera, Bronstein-Blitzgame	pag. 17	
	MODE 12 Modalità FIDE 90 min./game.+ 30 sec. bonus per mossa (dal 01.05.2002)	pag. 18	
	USER nn Visualizza le modalità da 01 a 12	pag. 19	
	LED+/-; BUZ Attiva/Disattiva il LED del giocatore, Buzzer-segnali acustici	pag. 27	
	WAIT+/- Attiva/Disattiva il periodo di attesa di 1h. (solo per partita normale)	pag. 28	
	MOV +/-;MAN +/- Attiva/Disattiva l'aggiustamento del tempo di riflessione che è indipendente dal numero delle mosse	pag. 29	

4.	altre possibilità di aggiustamento	pag. 30
	correzione del tempo e delle mosse quando c'è il controllo del tempo (solo con MOV +)	pag. 30
	completa l'aggiustamento del tempo di riflessione (solo con MOV -)	pag. 32
	assegna penalizzazione di tempo durante una partita	pag. 33
5.	Indicatore di batterie esauste - / sostituzione delle batterie	pag. 35
6.	avvio veloce / manuale in breve	pag. 36

1. Condizioni di lavoro e dati tecnici

- 0 Struttura stabile in ABS, sicura da colpi con base ergonomica,
- 1 Visualizzatore dello stato di attività alfanumerico con grandequadrante LC (circa 80 x 25 mm)
- 2 12 modalità per Lampo, Rapido, Clessidra e gioco Normale, modalità Fischer/Bronstein, Modalità FIDE, Modalità USER (possibilità di definizione personalizzata)
- 3 possibilità di verificare il numero della mossa con un unico pulsante per tutte modalità,
- 4 attivazione dell'aggiustamento del tempo di riflessione in dipendenza dal numero delle mosse,
- 5 correzione dei tempi, del numero della mossa e assegnazione di penalità di tempo,
- 6 possibilità di attivare il tempo di attesa di 1 ora per competizioni a squadre o di altro genere,
- 7 utilizzo sicuro, pulsanti adatti per Lampo con spia luminosa che può essere disattivata,
- 8 controllo del tempo (termine del tempo di riflessione) segnalato anche con un segnale opzionale buzzer
- 9 l'orologio funziona con 4 batterie mini (tipo AA o LR6 da 1,5 V) (non incluse),
- 10 visualizzatore batterie scariche

Dimensioni: ca. 200 mm x 85 mm x 90 mm (L x B x H)

Corrente utilizzata:	a) attivo senza Buzzer e senza LED	ca. 1.2 mA
	b) attivo con Buzzer e con LED	ca. 2.3 mA

	c) Standby (orologio spento)	ca. 90 (A
Durata delle batterie (minima):	1 anno o ca. 900 h.se in modo a) per ca. 17 h./ a settimana 1 anno o ca. 500 h. se in modo b) per ca. 9 h. / a settimana 1 ½ anno mantiene i dati tecnici in modo c)	
Condizioni climatiche:	avendo come base batterie con capacità di 1100mAh.	
Sistema elettromagnetico:	lavora da +5 ° C a + 40 ° C conforme a CE	

2. Pulsanti

0 **O / I / Pulsante di Stop**, al centro sulla parte superiore dell'orologio

- 1 Ferma gli orologi nel corso di una partita,
- 2 Accende/spegne l'orologio.

0 **Pulsanti dei due giocatori**, ognuno con un led luminoso a lato

- 1 inizia la partita e conclude la mossa,
- 2 attiva/disattiva il LED del giocatore e il segnale sonoro -Buzzer,
- 3 controllo del tempo e mossa in modalità visualizza (pulsante del giocatore a sinistra),
- 4 scelta di cosa viene visualizzato in modalità visualizza (pulsante del giocatore a destra),
- 5 attiva/disattiva l'opzione di modifica del tempo di riflessione (in) dipendente dal numero delle mosse (pulsante del giocatore a destra).

0 **Pulsante MODE**

- 1 scelta del modalità da 01 a 12, o USER e segnali,
- 2 l'opzione di modifica del tempo di riflessione (in) dipendente dal numero delle mosse,
- 3 scelta delle cifre o dell'orologio che deve essere visualizzato nel modalità Visualizza,
- 4 consultazione del numero della mossa che deve essere fatta proprio quel momento nel corso della partita

0 Pulsante PROG

- 1 visualizzazione del controllo del tempo di riflessione e delle mosse nelle diverse modalità e in modalità USER,
- 2 aggiunge tempo e mosse quando c'è il controllo del tempo,
- 3 inserisce le penalizzazioni di tempo,
- 4 conclude la correzione sui nuovi tempi impostati.

3. Modalità di gioco, predisposizione e descrizione

Condizioni fisse del tempo di riflessione e altre possibilità di modifica

<u>Modalità</u>	<u>parametri di</u>	<u>Descrizione</u>
<u>à</u>	<u>gioco</u>	
01	5 min.	Lampo (senza limite di mosse)
02	10 min.	Rapido (senza limite di mosse)
03	20 min.	Rapido (senza limite di mosse)
04	30 min.	Rapido (senza limite di mosse)
05	30 sec.	Clessidra/Hourglass: il tempo usato da un giocatore è accreditato all'avversario
06	2 h. + 1 h. + 30 min.	partita normale con 2 periodi supplementari
07	2 h. + 1 h.	come Modalità 06, ma con un solo periodo supplementare
08	2 h. + 30 min.	come Modalità 07, ma con solo 30 min. per terminare la partita
09	3 min, 2 sec./mossa	Modalità Fischer – Lampo: 3 Min. per partita, senza limite di mosse, più bonus di 2 sec. per mossa aggiunto prima di ciascuna mossa a partire dalla prima.
10	80 min.+ 40 min., 1min./mossa	Torneo modalità Fischer: tempo base 80 min. + 40 min. più 1 min. per mossa aggiunto prima di ciascuna mossa a partire dalla prima.
11	5 min., 3 sec. liberi / mossa	Modalità Bronstein –Lampo: 5 min. per partita (senza limite di mosse), 3 sec. per mossa senza accumulo

12	90 min. /partita + 30 sec. / mossa	Modalità Torneo FIDE (Fischer) Tempo principale di riflessione 90 min. per l'intera partita + bonus di 30 sec. a mossa. (dal 01.05.2002).
USER nn	Visualizzazione modalità nn	ogni modalità da 01 a 12 è visualizzabile liberamente. Correzione: 04
LED-/+ BUZ+/-	segnalazioni	attiva/disattiva il LED del giocatore e il segnalatore Buzzer: se il LED del giocatore è attivo, il segnale Buzzer è spento.
MOV -/ +	Modifica il tempo di riflessione	Opzione di modifica del tempo di riflessione dipendente o no dal numero delle mosse. Modifica: tempo di riflessione cambia indipendentemente dal numero delle mosse
MAN+/ -		
WAIT+ /-	Periodo di attesa +/-	attiva il periodo di attesa di 1 h prima dell'inizio della partita

Predisposizione delle modalità di gioco

Le modalità di gioco sono visualizzate sul quadrante con simboli differenti.

Modalità da 01 a 04 (o equivalente USER): l'orologio in funzione è segnalato con la **rotazione** ogni secondo di una **piccola croce** a lato del tempo di riflessione.

Modalità da 05 (o equivalente USER): l'orologio in funzione è segnalato con una **clessidra**, che lampeggia ogni secondo, a lato del tempo di riflessione.

Modalità da 06 a 08 (o equivalente USER): l'orologio in funzione è segnalato con una **freccia orientata verso il giocatore**, che lampeggia ogni secondo, a lato del tempo di riflessione.

Modalità 09, 10, 12 (o equivalente USER): l'orologio in funzione è segnalato con un **triangolo pieno (verticale interna)**, che lampeggia ogni secondo, a lato del tempo di riflessione.

Modalità 11 (o equivalente USER): l'orologio in funzione è segnalato con un **triangolo vuoto**, che lampeggia ogni secondo, a lato del tempo di riflessione.

Funzioni comuni a tutti i modi

Il tempo di riflessione viene visualizzato sul quadrante circa 2 secondi dopo aver scelto la modalità (MODE n°).

Visualizzazione del tempo di riflessione:

0 Quando il tempo di riflessione è superiore a 10 min. per giocatore si vedono indicate **h:mm** ,

1 Quando il tempo di riflessione è inferiore a 10 min. per giocatore si vedono indicati **m.ss** .

L'orologio viene messo in moto premendo il pulsante dell'avversario: il tempo del giocatore avente il tratto comincerà il conteggio alla rovescia.

Tutte le modalità da 01 a 12 e la modalità USER hanno un contatore delle mosse che può essere consultato. Si può consultarlo:

- tenendo premuto il pulsante **MODE** mentre l'orologio è attivo, e

- al termine del tempo di entrambi i giocatori. Il contatore delle mosse indica la mossa che il giocatore avente il tratto deve effettuare.

L'orologio in questo caso non deve essere fermato.

Attivando i LED dei giocatori con il pulsante **MODE** l'orologio attivo è contrassegnato da una luce che lampeggia ogni secondo, sul lato del pulsante del giocatore interessato. L'attivazione del segnale sonoro Buzzer produce un suono di circa 1 secondo quando un orologio ha esaurito il suo tempo.

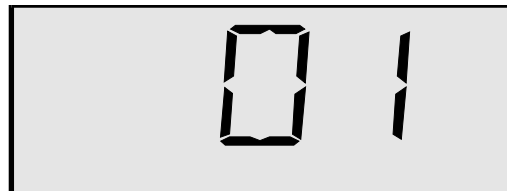
Il segnale di 'Batterie in esaurimento' può apparire sotto il pulsante del giocatore a sinistra nel corso di una partita. Esso sta ad indicare che le batterie devono essere sostituite appena possibile. Per risparmiare energia, l'attivazione del segnale sonoro Buzzer (BUZ +), e il LED del giocatore (LED +) si spegno automaticamente. Dopo aver sostituito le batterie (ripristino automatico dei parametri di base), se necessario ripristinare manualmente l'attivazione/disattivazione di Buzzer e LED.

In ogni caso la partita può essere portata a termine senza problemi.

Per risparmiare energia, l'orologio si spegne automaticamente dopo 60 min., sempre che non sia in modalità di gioco o sia premuto qualche pulsante. Tutti i parametri selezionati vengono conservati.

Modalità di selezione e avvio della partita

Dopo aver acceso l'orologio (inserire le batterie!) appare il **MODE 01**. Il quadrante mostra sempre per prima cosa la modalità con il corrispondente Mode-Nr.; per es.



con il pulsante **MODE** ora possono essere attivati:

- la modalità di gioco da **01** a **12**, o **USER**,
- i **LED** dei giocatori,
- il suono del segnale **BUZZER**,
- **MOV** che modifica la dipendenza o meno dal numero delle mosse del tempo di riflessione e **MANUAL** per uscire
- il tempo di attesa di 1 ora **WAIT** (per tornei a squadre)

quando si è raggiunta l'ultima modalità, si riparte da **MODE 01**.

Quando è selezionata una modalità, questa è automaticamente pronta all'uso in circa 2 secondi allorché entrambi gli orologi visualizzano i corrispondenti tempi di riflessione. Se il pulsante viene premuto prima di questi 2 secondi, viene selezionata una nuova modalità.

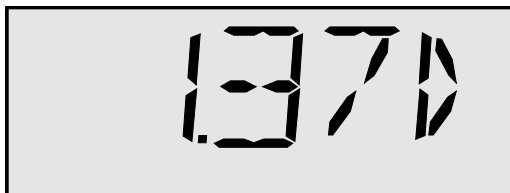
Fino a quando una partita non è iniziata azionando uno dei pulsanti dei giocatori, premendo ancora il pulsante **MODE** si può scegliere una nuova modalità.

Accendere/spegnere, fermare gli orologi, sospendere e riprendere una partita, terminare una partita

Premendo il pulsante **O / I / Stop** :

- 0 l'orologio si accende,
- 1 l'orologio si ferma nella partita in corso,
- 2 l'orologio si spegne in tutti gli altri casi.

Quando il tempo della partita viene fermato con il pulsante **O / I / Stop**, il tempo di riflessione di entrambi i giocatori viene affiancato da una freccia per parte, con la punta rivolta verso il lato del giocatore avente il tratto. Se la mossa è al giocatore di destra, quando l'orologio viene fermato, il quadrante visualizza:



Se entrambi gli orologi non hanno esaurito il tempo, la partita può essere ripresa premendo uno qualsiasi dei pulsanti dei giocatori. Independentemente da quale pulsante viene premuto per riprendere la partita, l'orologio riprenderà sempre dal lato del giocatore che aveva il tratto al momento in cui la partita è stata sospesa.

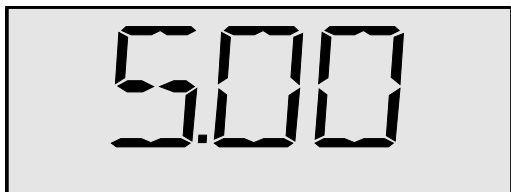
Se entrambi gli orologi hanno esaurito completamente il tempo, per spegnere l'orologio basta premere direttamente il pulsante **O / I - Stop**.

Quando una partita viene sospesa, si ha la possibilità di modificare il tempo di riflessione restante (aggiungere penalizzazioni, etc.) premendo il pulsante **PROG**. Vedi capitolo 4 per avere altre informazioni e per le altre possibili modifiche.

MODALITÀ 01

5 min. Lampo

Modalità 01: entrambi gli orologi sono pronti per iniziare una partita con tempo di riflessione di 5 minuti. Dopo aver premuto il pulsante di un giocatore, l'orologio dell'avversario inizia il conteggio alla rovescia. Il quadrante del giocatore avente il tratto visualizza una piccola croce che ruota ogni secondo.



Quando il tempo di un giocatore è terminato, il suo orologio visualizza 0.00 mentre una linea orizzontale lampeggiante indica l'orologio attivo.



nota : Se un solo orologio ha oltrepassato il tempo di riflessione questo fatto può essere segnalato da un suono se è stato attivato il segnale Buzzer con il MODE **LED / BUZ**.

Se entrambi gli orologi hanno superato il tempo, l'orologio si blocca. Se è stata attivata la modalità **LED / BUZ**, ciò verrà segnalato con un breve suono. La linea orizzontale non darà più indicazioni.



MODALITÀ 02

10 min. Rapido

Come in Modalità 01, ma con un tempo di riflessione predeterminato di 10 Min. per giocatore.

MODALITÀ 03

20 min. Rapido

Come in Modalità 01, ma con un tempo di riflessione predeterminato di 20 Min. per giocatore.

MODALITÀ 04

30 min. Rapido

Come in Modalità 01, ma con un tempo di riflessione predeterminato di 30 Min. per giocatore.

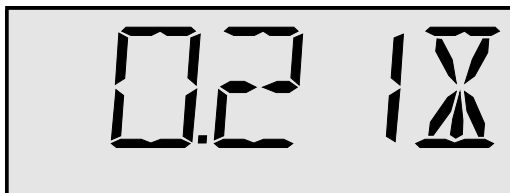
MODALITÀ 05

30 sec. Clessidra (Hourglass)

In Modalità Clessidra entrambi i giocatori ricevono 30 secondi a testa quale tempo di riflessione all'inizio della partita. Dopo l'avvio, gli orologi lavorano come una clessidra: uno si riempie e l'altro si vuota.

Il tempo di riflessione del giocatore avente il tratto diminuisce mentre aumenta il tempo di riflessione del giocatore che è in attesa di muovere.

Questo è visualizzato dal simbolo della clessidra a lato del tempo di riflessione. La clessidra ha un tratto verticale nella parte superiore (svuota) dal lato del giocatore che ha il tratto (esempio sotto a destra), mentre ha un tratto verticale nella parte inferiore (riempie) dal lato del giocatore che è in attesa (esempio sotto a sinistra).

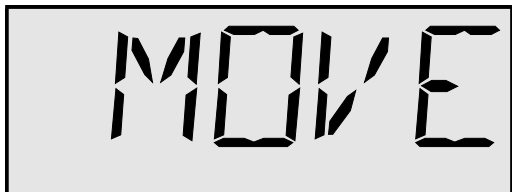


nota: Come un giocatore supera il tempo di riflessione, l'orologio può essere spento premendo il pulsante **O / I / Stop**. Premendolo nuovamente si visualizza la modalità selezionata (qui MODE 05).

MODALITÀ 06

2 h./40 mosse+1h./20 mosse+ 30 min (partita normale)

Questa modalità e le successive MODE 07 e 08 sono per i tornei in cui vengono giocate partite normali. Vale a dire che vi è un tempo di riflessione di 2 ore per le prime 40 mosse (primo controllo del tempo). Avendo selezionato la modalità con conteggio delle mosse indipendenti (**MOV -**) l'orologio automaticamente attiva il secondo periodo di tempo di riflessione non appena si esaurisce il tempo. Con la modalità conteggio delle mosse dipendenti (**MOV +**), il secondo periodo di tempo di riflessione si attiva al superamento del controllo del tempo, p. es. dopo la 40^a o la 60^a mossa, sempre che il giocatore non abbia esaurito il tempo a sua disposizione. Il tempo e il numero delle mosse sono controllati da un contatore interno.

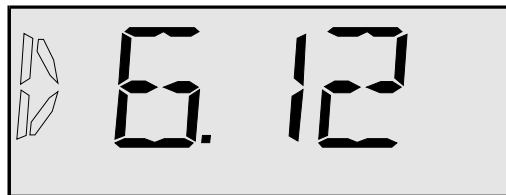
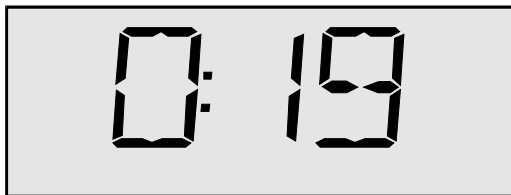


nota: Il numero delle mosse riportato sul quadrante indica il numero delle mosse effettivamente eseguite, sempre che dopo ogni mossa sia stato correttamente premuto il pulsante sull'orologio. Se il tempo di riflessione fosse terminato e fossero state eseguite più mosse di quante ne indica il contatore, si può correggere tale numero. Le correzioni sono spiegate nel capitolo 4.

All'inizio della partita entrambi gli orologi visualizzano:



Il giocatore avente il tratto è indicato con una freccia rivolta verso di lui, lampeggiante ogni secondo.



Per le restanti indicazioni, fino allo scadere del tempo di riflessione vedi MODALITÀ 01.

MODALITÀ 07 **2 h. / 40 mosse + 1 h. partita normale**

Come in MODALITÀ 06, ma senza secondo controllo del tempo. Il tempo di riflessione di base consiste in 2 ore per 40 mosse, dopo di che la partita deve terminare con l'eventuale tempo rimanente più 1 ora.

MODALITÀ 08 **2 h. / 40 mosse + 30 min. partita normale**

Come in MODALITÀ 07, ma dopo le 40 mosse sono aggiunti solo 30 minuti.

MODALITÀ 09 **3 min., 2 sec. Bonus per mossa, Fischer - Lampo**

Le prossime modalità da 09 a 12 derivano dall'idea di rendere i tornei di scacchi (OPEN, tornei di qualificazione, etc.) più interessanti sia per i partecipanti sia per il pubblico.

La modalità Fischer in MODE 09 e MODE 10 si pone tra la partita lampo e la partita normale, dove il giocatore riceve un bonus di tempo collateralmente al tempo di riflessione base.

All'inizio della partita sono visualizzati il tempo base e il tempo di riflessione extra (bonus).



Il triangolo pieno (verticale interna) lampeggia ogni secondo a lato del tempo di riflessione..

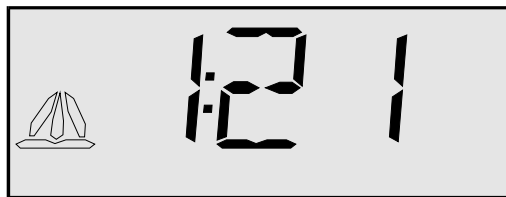
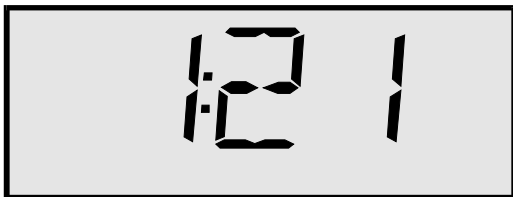
In MODALITÀ 09 ciascun giocatore riceve un tempo base di 3 minuti con 2 secondi supplementari al tempo di riflessione prima di ciascuna mossa. Quando le mosse vengono eseguite molto velocemente, il tempo restante di un giocatore può anche incrementarsi.

MODALITÀ 10 80 min. + 40 min., 1 min. bonus per mossa partita normale in Modalità Fischer

Questa modalità permette di giocare tornei con la Modalità Fischer. Anche qui viene dato un bonus supplementare al tempo di riflessione per ciascuna mossa. Con questa modalità ogni giocatore riceve un tempo base di 80 minuti per il primo controllo del tempo e successivamente altri 40 minuti per terminare la partita.

In MODALITÀ 10 il giocatore riceve un bonus di 1 minuto supplementare per ogni mossa. Il tempo restante di un giocatore può anche incrementarsi. Come spiegato alla voce MODALITÀ 06 può essere dipendente o meno dal numero delle mosse con **MOV +/-**.

Quando la partita viene iniziata premendo uno dei pulsanti dei giocatori, un triangolo pieno (verticale interna) lampeggia ogni secondo a lato del tempo di riflessione.



MODALITÀ 11

5 min., 3 sec. liberi per mossa, Bronstein – Lampo

Questa Modalità, Bronstein, è per le partite lampo dove ciascun giocatore ha un tempo base ed un tempo di riflessione libero supplementare. In questa modalità ciascun giocatore ha un tempo di riflessione di 5 minuti per l'intera partita e 3 secondi liberi di tempo di riflessione extra per ogni mossa. Ma questo tempo di riflessione libero se non viene utilizzato non viene aggiunto al tempo base. Ciò vale a dire che, per ogni mossa, il tempo base inizia a decrescere solo quando sono esauriti i tre secondi liberi di tempo di riflessione supplementare.

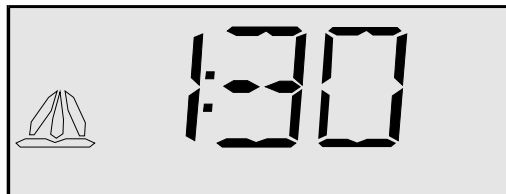
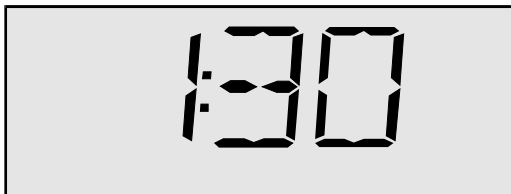
Non appena la partita viene iniziata premendo uno dei pulsanti dei giocatori, un triangolo vuoto rivolto verso l'alto lampeggia ogni secondo a lato del tempo di riflessione.



MODALITÀ 12 Modalità FIDE 90 min. per giocatore + 30 sec. bonus / mossa (dal 01.05.02)

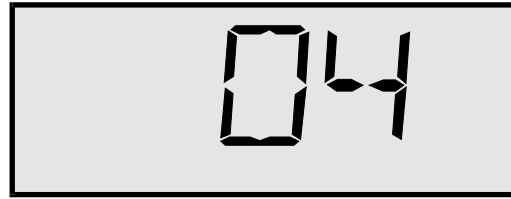
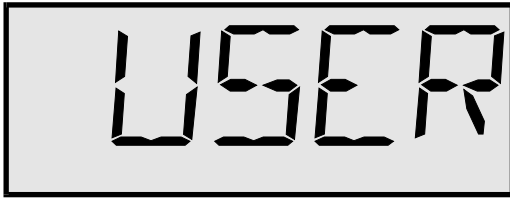
In questa modalità valida per i tornei ciascun giocatore riceve 90 minuti di tempo di riflessione base per l'intera partita. Riceve inoltre un ulteriore bonus di 30 secondi, per ogni mossa eseguita. Questa modalità è analoga alle altre Modalità Fischer dove il tempo base rimanente può essere incrementato.

Non appena la partita viene iniziata premendo uno dei pulsanti dei giocatori, un triangolo pieno (verticale interna) lampeggia ogni secondo a lato del tempo di riflessione.



USER nn visualizzazione delle modalità da 01 a 12

In questa modalità ciascuno dei modi da 01 a 12 può essere visualizzato per essere modificato. Questa modalità permette di giocare una partita con parametri differenti: senza limite nel numero di mosse (MODE 01 - 05), con numero di mosse prefissato e controllo del tempo (MODE da 06 a 08) o con i metodi Fischer e Bronstein (MODE 09 - 12), con impostazione del controllo del tempo in base alle varie modalità predefinite. La modalità MODE 04 si presenta automaticamente per la modifica dei parametri.



La modalità che deve essere modificata viene scelta premendo il pulsante **MODE**. Premendo il pulsante **PROG** si avvia il procedimento.

Le modalità con tempo di riflessione maggiore di 10 minuti possono essere visualizzate inizialmente solo nella forma **h:mm**. Per i tempi di riflessione inferiore a 10 minuti qualsiasi modifica può essere effettuata con la forma **h:mm** e la visualizzazione **deve** poi essere ripetuta successivamente utilizzando il formato **m.ss**.

Una modalità che è stata caricata in USER nn può essere successivamente visualizzata premendo il pulsante **PROG**.

Quando è stato definito un nuovo tempo di di riflessione per entrambi i giocatori, questo può essere caricato come si visualizza la modalità **USER nn** (**nn** = N°. della modalità principale di riferimento p. es. MODO 01 => USER 01) premendo il pulsante **PROG**. Una modalità modificata precedentemente o quella automaticamente preselezionata, **USER 04**, viene caricata.

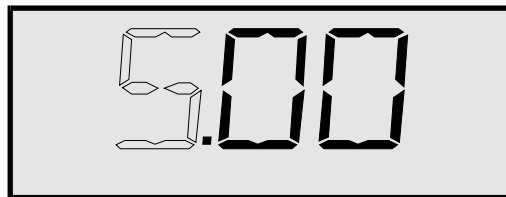
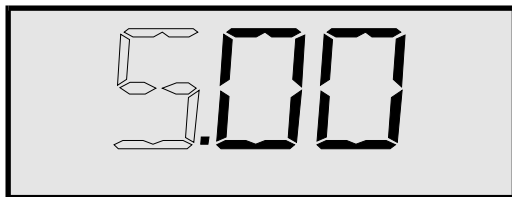
Per uscire dalla Modalità visualizzazione in qualsiasi momento basta premere il pulsante **PROG**. Gli aggiustamenti visualizzati sono conservati nella rispettiva Modalità USER selezionata. Ciò avviene anche quando viene premuto il pulsante **O / I / Stop**; in tal caso l'orologio viene anche spento. Quando viene riacceso, l'orologio parte dall'ultima Modalità attiva, in questo caso USER nn.

Visualizzazione delle modalità da 01 a 05:

Il formato dei tempi base in visualizzazione dipende dalla preselezione automatica delle singole modalità. Ciò vale a dire che se il tempo di riflessione è inferiore a 10 minuti, può essere visualizzato solo nel formato **m.ss**, e le modalità con tempo di riflessione superiore a 10 minuti può essere visualizzato solo nel formato **h:mm** o **m.ss**.

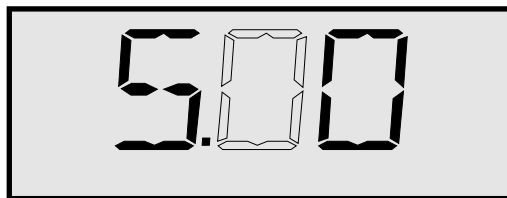
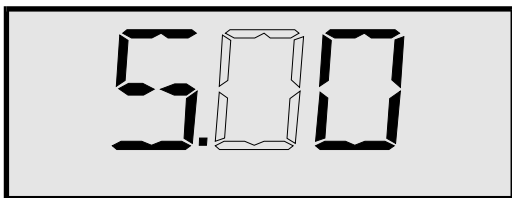
Il tempo di un giocatore in modalità MODO 01, 02, 03, 04 o 05 può essere visualizzato in questo modo:

Dopo aver premuto **PROG** le cifre a sinistra di entrambi gli orologi lampeggiano ogni secondo e permettono l'aggiustamento. Visualizzare, per esempio, la MODALITÀ 01. Il quadrante indica inizialmente:

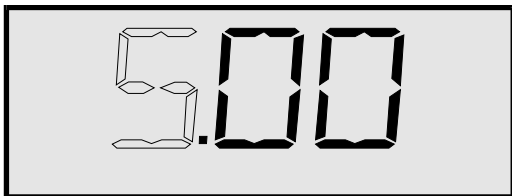


Con il pulsante del **giocatore di sinistra**, la prima cifra (qui i minuti) può essere cambiata in modo sincrono su entrambi gli orologi aumentando, per ogni volta che si preme, di un minuto. Questa modifica avviene a rotazione continua da 0 a 9 minuti con il tempo base nel formato **m.ss** e da 0 a 9 ore con il tempo base nel formato **h:mm**. Con il pulsante del **giocatore di destra** si possono scegliere in modo sincrono le cifre successive. Ogni volta che viene premuto il pulsante la selezione della cifra si sposta a quella successiva. Le cifre relative alle decine sia dei minuti che dei secondi vanno da 0 a 5 mentre quelle relative alle unità vanno da 0 a 9.

Il limite massimo che può essere riportato nelle differenti modalità è di **9 h. 59 min.** o di **9 min. 59 sec.**



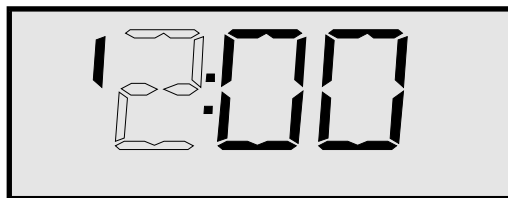
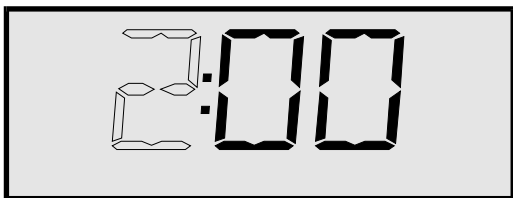
Volendo modificare il tempo in modo differente (separato per ciascun giocatore) ci si deve spostare tra i due quadranti usando il pulsante **MODO**; per primo si attiva quello di sinistra.



Premendo ancora il pulsante **MODO**, si attiva quello del giocatore di destra, una ulteriore pressione del pulsante riporta al modo sincrono. Per modificare i tempi e le cifre individuali utilizzare i pulsanti del giocatore a sinistra e a destra come spiegato precedentemente.

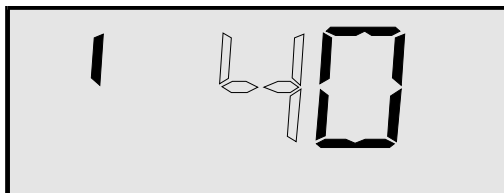
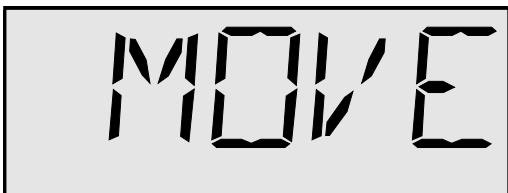
Visualizzazione delle modalità da 06 a 08:

L'aggiustamento del tempo deve essere fatto come per le modalità 01- 05. Il tempo di riflessione principale (primo periodo) preselezionato viene visualizzato sul quadrante dopo aver premuto il pulsante **PROG**:



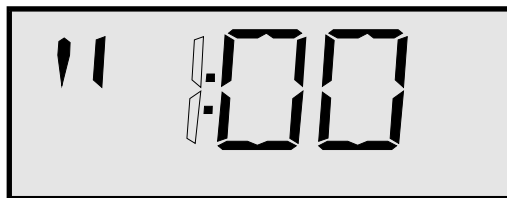
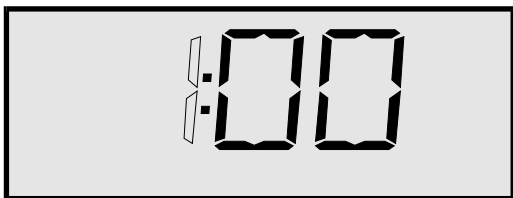
Entrambi i quadranti lo riportano. Il tempo di riflessione principale è segnato da **un** trattino verticale. Con il pulsante **MODO** si può scegliere il modo sincrono, o l'orologio del giocatore di destra o di quello di sinistra.

Premendo ancora il pulsante **MODO** l'aggiustamento si sposta al conteggio delle mosse nel primo periodo del tempo di riflessione. La cifra indicante le decine lampeggia.



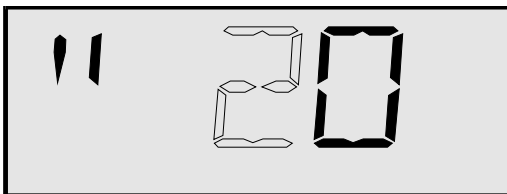
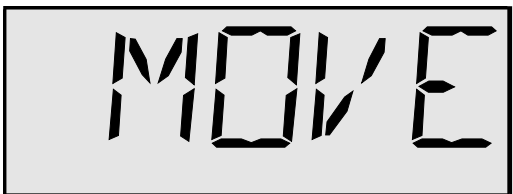
Con il pulsante del giocatore di sinistra può essere cambiato il numero della cifra corrispondente: esso va da 0 a 9. Il numero massimo è 99 mosse.

Con il pulsante del giocatore di destra si seleziona a rotazione la cifra che deve essere modificata. Premendo ancora il pulsante **MODO** ci si sposta all'aggiustamento del successivo periodo di tempo di riflessione. Questo è segnalato con **due** trattini verticali a lato del tempo di riflessione.

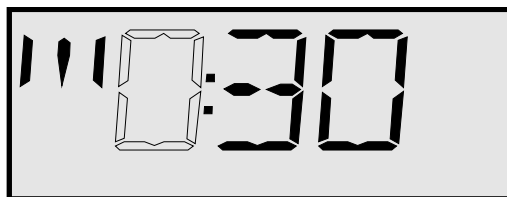
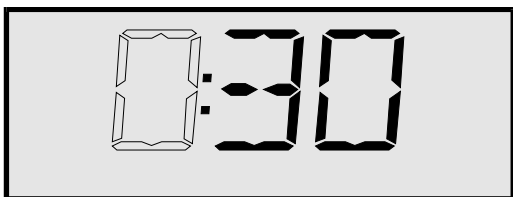


L'aggiustamento si effettua come spiegato precedentemente.

Premendo ancora il pulsante **MODO** si visualizza il numero di mosse da effettuare nel secondo periodo del tempo di riflessione.



Premendo ancora, si passa al terzo periodo del tempo di riflessione (tre trattini verticali).



Un'ulteriore pressione del pulsante **MODE** produce l'aggiustamento del tempo di riflessione principale.

L'aggiustamento del numero delle mosse deve essere fatto utilizzando il pulsante del giocatore di sinistra e di destra come detto prima.

Premendo il pulsante **PROG** si memorizza la modalità visualizzata come USER 06, 07 o 08 e la procedura ha termine.

nota: La modalità 06, 07 e 08 possono essere viste come basicamente simili. In MODE 07 e in MODE 08 alcuni parametri corrispondenti come il numero delle mosse e il la cadenza sono uguali con valore 0.

suggerimento: Se non è necessario il controllo del secondo periodo di tempo nelle modalità visualizzate, tutti i parametri successivi del 2° e del 3° periodo (conteggio delle mosse, e verifica del tempo) devono essere messi a 0 (es.: quando si sceglie come modalità principale MODE 06) Tuttavia si raccomanda in questi casi di selezionare come modalità base MODE 07 o 08.

nota: In tutte le modalità con tempo principale superiore a 10 minuti si può scegliere solo il formato **h:mm**. Per il tempo di riflessione inferiore a 10 minuti si deve ripetere l'operazione con la visualizzazione nel formato **m.ss**.

Visualizzazione delle modalità da 09 a 12:

La visualizzazione dei MODE 09, 10, 11 e 12 è paragonabile all'aggiustamento delle modalità da 06 a 08, ma si ha l'opportunità di aggiungere anche la programmazione di bonus di tempo extra o libero al tempo di riflessione. Ma viene perso il 3° periodo di tempo e il controllo del 2°.

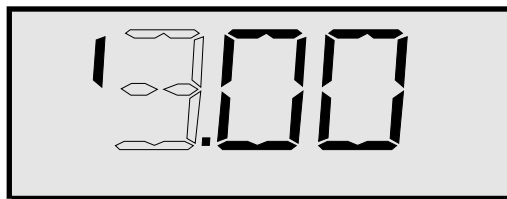
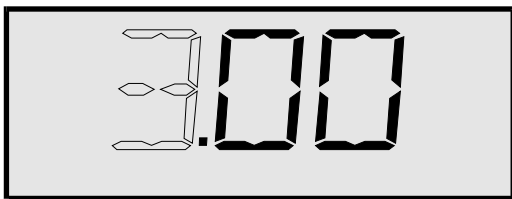
Le modalità da 09 a 12 hanno la stessa struttura, anche se MODE 09 e MODE 11 sono riservate al lampo e MODE 10 e MODE 12 alle normali modalità (Fischer/FIDE e Bronstein).

Pertanto i corrispondenti parametri devono essere messi a 0.

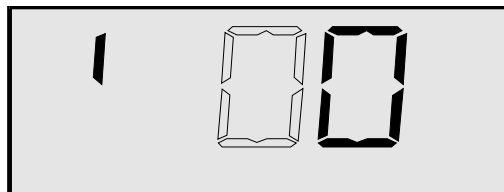
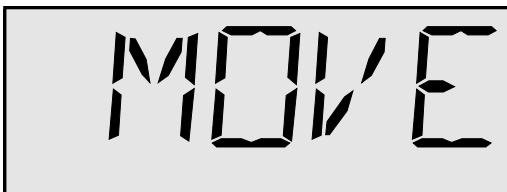
La predisposizione del tempo e delle mosse deve essere eseguita come spiegato precedentemente. Il pulsante del giocatore di sinistra regola il tempo, il pulsante del giocatore di destra permette la selezione della posizione

delle cifre che devono essere modificate. Premendo il pulsante **MODO** si procede alla regolazione del tempo di riflessione, del controllo delle mosse e del tempo di riflessione supplementare.

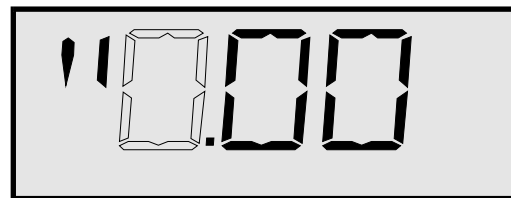
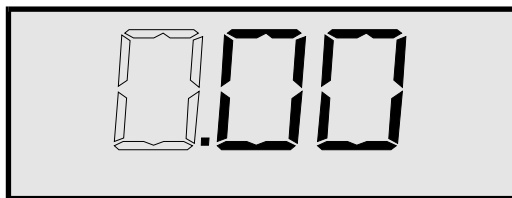
Dopo aver premuto il pulsante **PROG** per MODE 09 di visualizza:



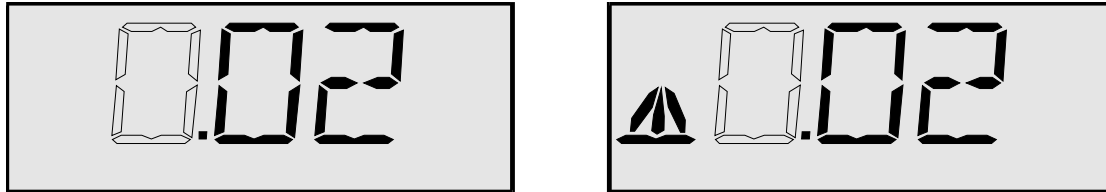
Per il controllo delle mosse, dopo aver premuto il pulsante **MODO** tre volte



Dopo aver premuto il pulsante **MODO** ancora per il secondo periodo di tempo si visualizza:



e dopo aver premuto il pulsante **MODO** ancora tre volte segue la selezione del bonus extra di tempo di riflessione.



Questo è visualizzato con un triangolo sulla sinistra del quadrante del giocatore di destra.

Il triangolo è pieno (verticale interna) nella modalità Fischer (MODE 09, 10 e 12), vuoto nella modalità Bronstein (MODE 11).

Con il pulsante **PROG** la modalità può essere salvata come USER 09, 10, 11 o 12.

nota: L'aggiustamento del contatore delle mosse per es. 40 mosse come primo controllo, ha effetto solo se in corrispondenza alla Modalità MOV + che attiva la dipendenza dal contatore delle mosse

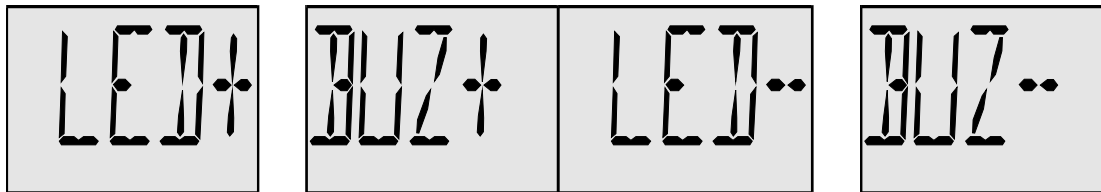
suggerimento: Con questa modalità si può giocare benissimo sia Lampo che partite normali senza aggiungere bonus o tempo extra libero al tempo di riflessione. In tal caso i corrispondenti parametri devono essere posti a 0.

nota: In tutte le modalità con tempo principale superiore a 10 minuti si può scegliere solo il formato **h:mm**. Per il tempo di riflessione inferiore a 10 minuti si deve ripetere l'operazione con la visualizzazione nel formato **m.ss**.

LED +/- ; BUZ +/- Attiva/disattiva la spia luminosa (led) dei giocatori e il segnale sonoro Buzzer

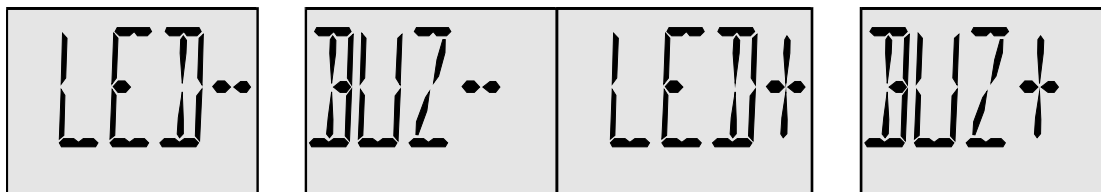
La preselezione automatica ha regolato i LED dei giocatori su attivo (+) e il segnale sonoro Buz su spento (-). Dopo attivato la segnalazione Buzzer, **ogni** raggiungimento del tempo è indicato da un suono di circa 1 secondo. La spia luminosa del giocatore indica quale giocatore ha il tratto lampeggiando lateralmente al pulsante del giocatore ogni secondo circa.

Si può scegliere di attivare o disattivare questa indicazione premendo il pulsante **MODO** fino a quando non compaiono sui quadranti **LED + BUZ -**.



Con il **pulsante del giocatore di sinistra** si disattiva la spia luminosa (-) o la si attiva (+).

Con il **pulsante del giocatore di destra** si attiva il segnale sonoro Buzzer (+) o lo si spegne (-).

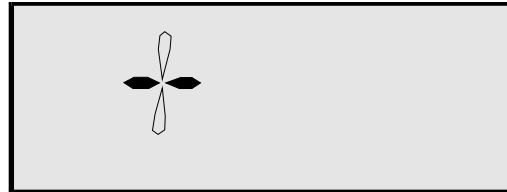
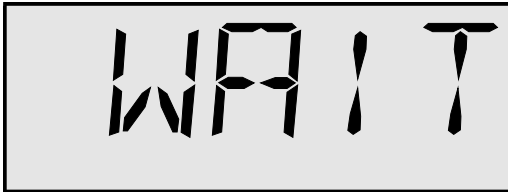


Queste selezioni restano attive anche spegnendo l'orologio, ma entrambe si perdono in caso di batterie in esaurimento, proprio per risparmiare energia.

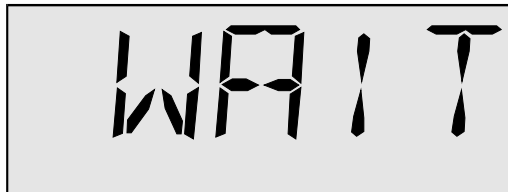
WAIT +/-

attiva/disattiva il periodo di attesa di 1h. (solo per partite normali)

L'orologio del giocatore è messo in moto dall'avversario, se un giocatore non è presente o arriva in ritardo per l'inizio della partita. Il tempo di attesa scorre (così come il tempo di riflessione); quando è terminato, il giocatore assente perde la partita senza averla giocata. Diversamente la partita può essere avviata nel solito modo (togliere il tempo di attesa trascorso al tempo di riflessione del giocatore in ritardo). La selezione si effettua premendo il pulsante **MODO** più volte fino a quando non appare sul quadrante **WAIT +/-**, e si attiva (+) o disattiva (-) il tempo di attesa mediante il **pulsante del giocatore di destra**.



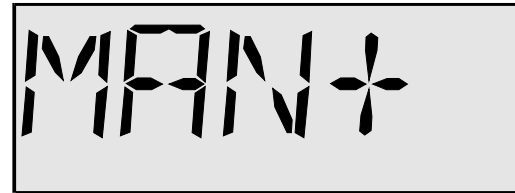
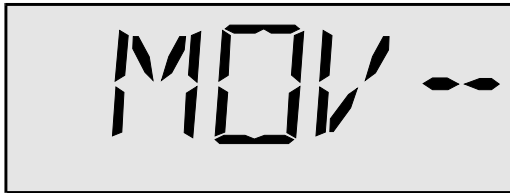
Dopo di ciò, scegliere la modalità desiderata (funziona solo con MODE 06 - 08, 10, 12 o le corrispondenti modalità USER) o se è già stata scelta, per avviare premere il pulsante **PROG** (conferma dell'attivazione del tempo di attesa). Dopo aver visualizzato il tempo di riflessione per circa 2 secondi, il quadrante si sincronizza sul tempo di attesa e dopo l'avvio visualizza:



Al termine del tempo di attesa, il quadrante mostra 0.00 e l'orologio si ferma. Può essere unicamente preparato per una nuova partita premendo il pulsante **MODO** o spento premendo il pulsante **O / I / Stop**.

MOV -/+; MAN +/- attiva/disattiva la selezione del tempo di riflessione che è dipendente o meno dal numero di mosse

Ci sono due diversi tipi di funzione quando il tempo di riflessione è terminato o il numero delle mosse non è completato nel primo periodo del tempo di riflessione in modalità da 06 a 08, da 09 a 12 e nelle corrispondenti modalità USER. Si possono selezionare premendo il pulsante **MODO** più volte. Premendo il **pulsante del giocatore di sinistra** la selezione cambia da attiva (+) a disattiva (-). Automaticamente viene adeguato il tempo di riflessione che è indipendente dal numero delle mosse:



Con la selezione del tempo di riflessione indipendente dal numero delle mosse, il tempo di riflessione di un giocatore passa al secondo periodo solo quando è terminato il primo periodo (per es. dopo 2 h.). Premendo il **pulsante del giocatore di destra** si può selezionare in aggiunta se allo scadere del tempo l'ammontare del nuovo periodo su un orologio si incrementa automaticamente del tempo restante del periodo precedente (accollo del tempo restante) (**MAN -**) o se questo primo orologio cambia solo dopo aver esaurito il tempo (**MAN+**). Qui si può aggiustare manualmente l'altro orologio non sistemato al nuovo periodo di tempo di riflessione (accollo del tempo restante) fermando l'orologio con il pulsante **0 / I / STOP** e premendo il pulsante **PROG** per circa 2 secondi (vedere anche a pag. 32).

Si vede che un orologio ha esaurito il tempo dopo che è trascorso l'intero tempo di riflessione.

Con la selezione del tempo di riflessione dipendente dal numero delle mosse MOV + il tempo di riflessione viene modificato quando viene raggiunto il corrispondente numero delle mosse per quel controllo del tempo per es. dopo la 40^a o dopo la 60^a mossa, se rimane ancora tempo disponibile. Qui è possibile correggere sia il tempo che il numero delle mosse. La selezione **MAN+** o **MAN-** non è attiva.

4. altre possibilità di selezione, correzione del tempo e del numero delle mosse con il controllo del tempo (solo con MOV +)

La correzione del tempo e del numero delle mosse è possibile solo in modalità con partita normale (MODO da 06 a 08, 10, 12 e i corrispondenti USER), verificato che la sistemazione del tempo di riflessione dipendente dal numero delle mosse sia stata scelta con **MOV + prima** della scelta della modalità .

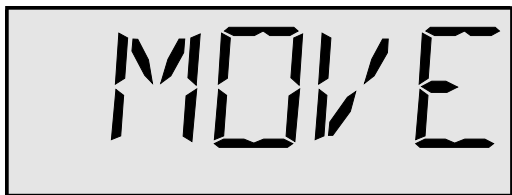
Una correzione potrebbe essere necessaria se il tempo di riflessione di un giocatore fosse terminato ed egli abbia annotato che sono state effettuate più mosse di quelle riportate dal contatore interno delle mosse.

Prima si ferma l'orologio premendo il pulsante **O / I / Stop**, poi si recupera il numero della mossa attuale premendo il pulsante MODO.

esempio:

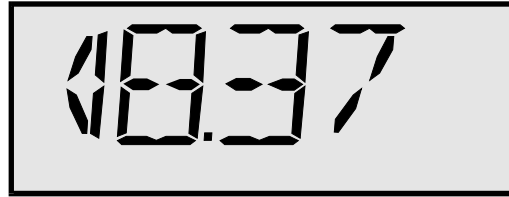
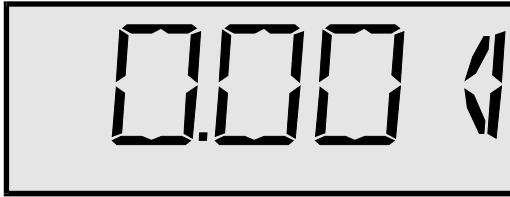
Il giocatore ha effettuato e scritto 40 mosse e sta eseguendo la sua 41^a mossa (orologio del giocatore di sinistra). L'avversario (Orologio del giocatore di destra) segnala che il tempo dell'orologio di sinistra è esaurito. Si verifica che il contatore delle mosse indica 38 mosse (a differenza di quanto annotato sul formulario).

Il quadrante mostra l'esempio del tempo scaduto per l'orologio di sinistra e il recupero del numero delle mosse effettuate (mossa che è appena stata fatta) tenendo premuto il **Pulsante MODO**

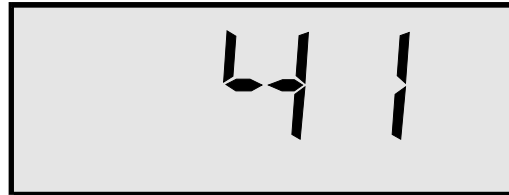
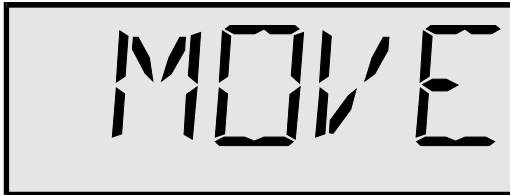


attenzione: L'orologio non è stato fermato!

Ora l'orologio viene fermato premendo il pulsante **O / I / Stop**. Il quadrante mostra



Premendo il pulsante **PROG** per circa 2 secondi si attiva la modalità di correzione. Il quadrante mostra il contatore delle mosse (prima fermato sulla 38^a mossa) ora con la 41^a mossa.



Con il **pulsante del giocatore di destra** si può incrementare il numero della mossa, con il **pulsante del giocatore di sinistra** diminuire, ma il minimo è la 41^a mossa. La correzione del tempo e del numero delle mosse nel secondo periodo di tempo di riflessione si effettua nello stesso modo, ma non si può scendere sotto la 61^a mossa (con il pulsante del giocatore di sinistra).

Premendo il pulsante **PROG** si completa l'operazione e il tempo di riflessione indica per entrambi i giocatori il periodo successivo del tempo di riflessione (che riporta anche il tempo rimasto dal periodo precedente). L'orologio è ancora fermo e può essere riavviato premendo uno dei due pulsanti dei giocatori.

nota: I secondi del tempo restante vengono accumulati passando dal formato **m.ss** al formato **h:mm**.

Uscita dalla definizione del tempo di riflessione (solo con MOV -)

Se il tempo di riflessione di un giocatore è esaurito (con la selezione che ha il tempo di riflessione indipendente dal numero delle mosse) l'orologio passa al successivo periodo di tempo di riflessione; l'altro giocatore è ancora nel periodo inferiore e deve ancora riportare il suo tempo rimanente. Il suo orologio scatterà per primo quando il tempo sarà completamente esaurito, questo può causare il fatto che un giocatore non conosce al momento esattamente quanto tempo effettivamente gli rimane.

Prima di sceglierle MODALITÀ 06 oppure 08, o da 09 a 12 o le corrispondenti in modo USER viene spiegato come viene riportato il tempo di riflessione con selezionato **MOV +/- MAN +/-** .

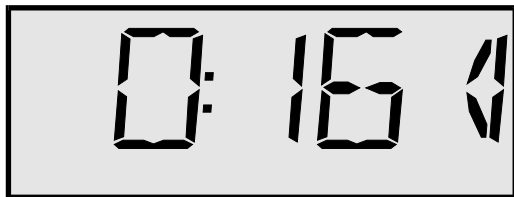
L'aggiustamento automatico **MAN+** effettua il passaggio al periodo successivo solo al termine del tempo di riflessione e la disattivazione può essere effettuata manualmente premendo il pulsante **PROG**. Sebbene l'orologio sia stato fermato premendo il pulsante **O/I / Stop** e successivamente la visualizzazione del tempo di riflessione di un giocatore premendo il pulsante **PROG** per circa 2 secondi. In questo modo egli riceve subito il tempo di riflessione del nuovo periodo e il credito del periodo precedente. L'orologio rimane fermo e può essere riavviato premendo uno qualsiasi dei pulsanti dei giocatori.

Con la selezione posta a **MAN -** l'altro orologio si fa carico, quando è terminato il tempo di un orologio, del successivo periodo cumulando i due tempi, il restante e quello nuovo. Con il pulsante **PROG** è possibile solo assegnare penalità di tempo durante una partita.

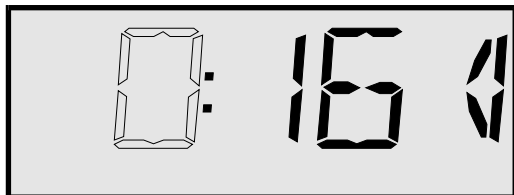
assegnazione di penalizzazione di tempo durante una partita

Il tempo che rimane può essere visualizzato durante una partita. In questo modalità si possono impostare penalità o bonus per uno o entrambi i giocatori.

L'orologio deve essere fermato usando il pulsante **O / I / Stop** (il restante tempo di entrambi gli orologi resterà visualizzato). Il quadrante mostrerà, ad esempio i seguenti tempi:



Premere il **PROG** -pulsante per circa 2 secondi e solitamente il quadrante visualizzerà il tempo con la sequenza **h:mm-** e con la cifra dell'ora lampeggiante sull'orologio di sinistra.

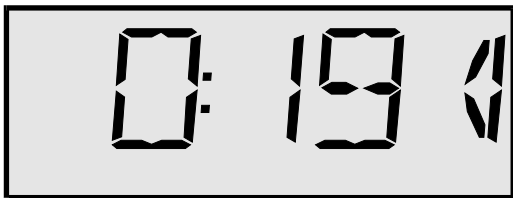


Premendo il pulsante **MODO** si cambia a visualizzazione dell'orologio sinistro o destro. Le cifre visualizzate sono attivate.

Con il pulsante **del giocatore a sinistra** si immette un nuovo numero (da 0 a 5 o da 0 a 9, dipende dal dato) al posto di quello lampeggiante.

Con il pulsante **del giocatore a destra** ci si sposta sul dato da modificare (ora o minuti) del tempo del giocatore che deve essere modificato.

Premendo il pulsante **PROG** si termina la visualizzazione dei tempi per le penalità. Il quadrante mostra il nuovo tempo rimasto. L'esempio riporta un bonus di +3 minuti per il giocatore di sinistra ed una penalità di -3 minuti per il giocatore di destra.



La partita può continuare premendo uno dei due pulsanti dei giocatori.

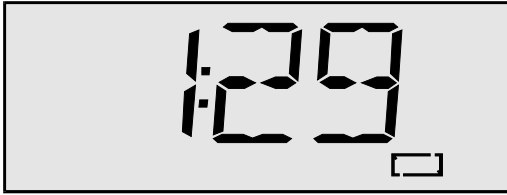
Nota: Prima di assegnare una penalità si deve anzitutto effettuare la possibile correzione di mossa7tempo o uscire dal periodo di tempo successivo.

Nota: Le regole della FIDE indicano i generi di penalità che dipendono dal tempo rimanene.In ogni caso la correzione riguarderà solo i minuti.

Nota: La visualizzazione della modalità per le penalizzazioni può essere interrotta in qualsiasi momento premendo il pulsante **O / I / Stop**. Saranno ripristinati i vecchi tempi.

5. Indicatore di batterie esauste - / sostituzione delle batterie

Se il livello delle batterie è basso, viene visualizzato un rettangolino in basso sul quadrante del giocatore di sinistra. Ma non ci sono problemi a portare a termine una partita già iniziata.



Nota: Quando si cambiano le batterie, la visualizzazione del modalità USER, l'attivazione/disattivazione del Led, del Buzzer, del tempo di attesa e la definizione del tempo di riflessione dipendente o meno dal contatore delle mosse devono essere riportati sulla selezione automatica. Anche tutti i restanti tempi vanno persi.

6. avvio veloce /manuale in breve

Modalità di gioco e selezione

MODO 01.... 5 min. Blitz
MODO 02.... 10 min. Blitz
MODO 03.... 20 min. Rapid
MODO 04.... 30 min. Rapid
MODO 05.... 30 sec. Clessidra (Hourglass)
MODO 06.... 2 h/40 m., 1 h/20 m. + 30 min., torne.
MODO 07.... 2 h/40 m. + 1 h., torneo
MODO 08... 2 h/40 m. + 30 min., torneo
MODO 09.... 3 min.,2sec./m. Extra, Fischer-Blitz
MODO 10.... 80 min+40 min., 1min./m. Extra,
Fischer
MODO 11.... 5 min,3sec./m. Free, Bronstein-Blitz
MODO 12.... FIDE 90min./game+30sec./m. Extra
USER visualizza Modo 01-12 -> PROG
LED/BUZ+/- ... player LED/Buzzer on/off
WAIT +/-.... Tempo di attesa 1 h. on/off
MOSSA -/+ ...selezione del tempo in base o meno al
numero delle mosse on/off

Avvio veloce e funzioni di riferimento

Orologio on/off

- premere pulsante tondo: O//Stop	pulsante O//Stop
scegliere programma	
- premere pulsante MODO (più volte)	pulsante MODO
correzione tempo/penaltà	
- fermare l'orologio, premere pulsante tondo	O//Stop
- premere per 2 sec. PROG	pulsante PROG
- scegliere l'orologio (destra/sinistra)	pulsante MODO
- scegliere h./m.-digit	pulsante destro
- modificare il tempo	pulsante sinistro
- dare conferma	pulsante PROG
- errore - cancellare	pulsante O//Stop
termine della definizione del tempo di riflessione	
-fermare l'orologio - premere pulsante tondo	pulsante O//Stop
- premere PROG 2 sec.	pulsante PROG
continuare la partita	pulsante giocatore