

Bedienanleitung

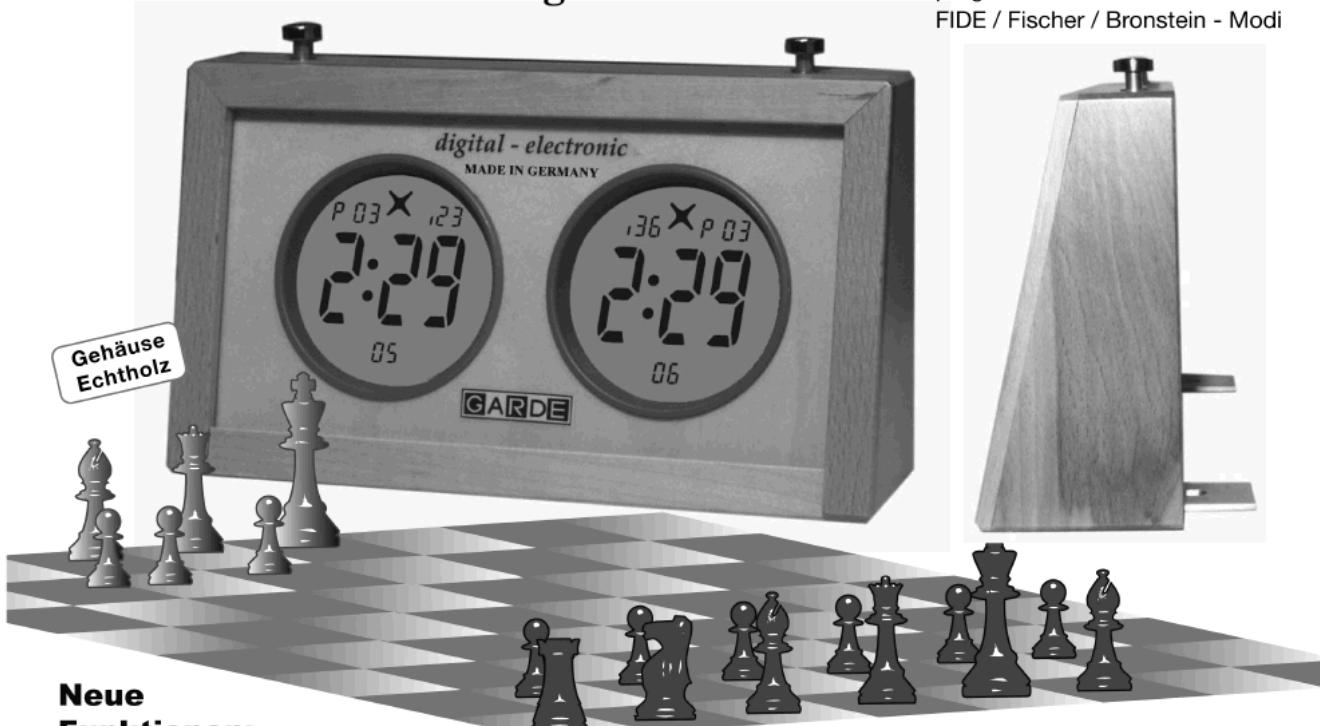
GARDE

DIE Schachuhren aus Ruhla

Qualitätsprodukte aus der Ruhlaer Uhrenfertigung,
einer der ältesten Uhrenfabriken Deutschlands

NEU

Schachuhr digital - electronic



Neue Funktionen:

1. Die Programmsteuerung der Uhr gestattet die völlig variable Programmierung der fertig produzierten Uhr und damit können auch alle Programmänderungen ohne Schaltkreisänderung in der laufenden Produktion realisiert werden. Solche Programmänderungen sind immer erfolgt (FIDE-Regeländerungen) und weiterhin zu erwarten.
2. Es werden LCD-Displays mit maximaler Ablesbarkeit in einem allseitigen Betrachtungswinkel von 160° (Standard ist 100-120°) eingesetzt. Die Spieldisplays haben einen Durchmesser von 65 mm je Spielerseite und damit wird eine Zifferngröße der Bedenkzeitanzige von 30 mm Höhe erreicht. Die Anzeigen sind damit vom Spieler und vom Schiedsrichter aus sehr gut erkennbar.
3. Durch herausziehbare Stege wird die Standfestigkeit des Holzgehäuses entscheidend erhöht und erlaubt eine Schrägstellung der Vorderfront der Uhr von 10° zur besseren Einsehbarkeit vom Spieler aus.

Die Uhr wird funktionsbereit mit 2 Stück 1,5 V - Batterie Mignon / AA ausgeliefert.
Die Lebensdauer neuer Alkaline - Batterien beträgt 2000 Stunden Spielzeitdauer.
Sie hat low-batt-Anzeige, Spiel-End-Anzeige, zuschaltbarer Summer und Zugzähler.



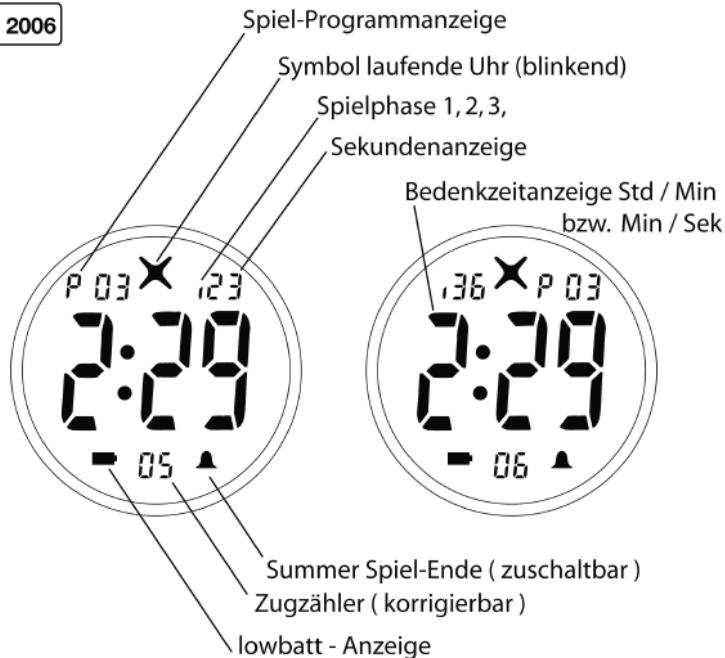
GARDÉ® ruhla - uhren

e-mail: garde-uhren@t-online.de

MADE IN GERMANY

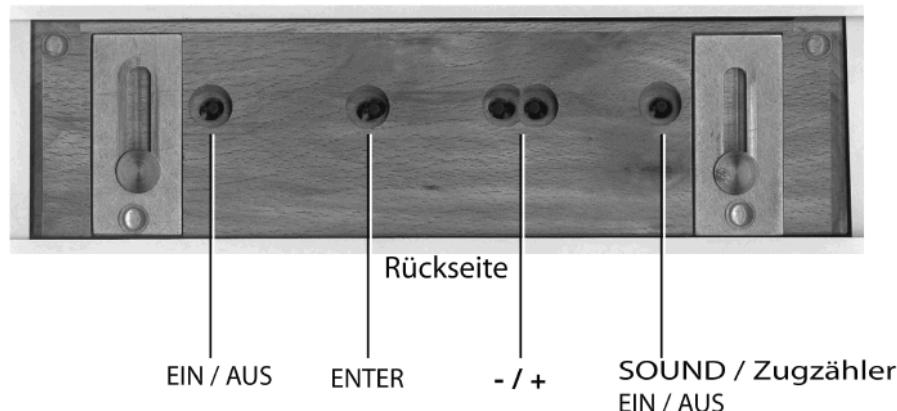
Internet: www.garde.de

Tel. 036929 70 - 0
Fax 036929 70 - 104



Ansicht Gehäuseunterseite

Vorderseite



Tasten

- Druck-Knöpfe

Die Schachuhr besitzt auf dem Oberteil zwei Druckknöpfe. In der Mittelstellung sind beide Uhren angehalten.

- Enter-Taste

Mit der Enter-Taste wird der Programm-Modus (**s. Programm wählen**) aufgerufen bzw. dient die Taste zum Neustart (**s. Neues Spiel starten**) und zur Bestätigung nach Änderungen von Bedenk- und Inkrementzeiten (**s. Bedenkzeiten ändern und Spielphasen**).

- Plus-Taste

Mit der Plus-Taste können das aktuelle Programm (**s. Programm wählen**) bzw. Bedenk- und Inkrementzeit (**s. Bedenkzeit ändern und Spielphase**) geändert werden.

- Minus-Taste

Mit der Minus-Taste können das aktuelle Programm (**s. Programm wählen**) bzw. Bedenk- und Inkrementzeit (**s. Bedenkzeit ändern und Spielphase**) geändert werden.

- Sound-Taste

Dient zum Ein- und Ausschalten des akustischen Signalgebers und zum Zu- und Abschalten des Zugzählers. Ist der Signalgeber eingeschaltet, dann ertönt bei jedem Überschreiten der Bedenkzeit ein akustisches Signal. Der Zugzähler wird zugeschaltet, wenn bei eingeschaltetem Sound 2s lang die Sound-Taste nochmals gedrückt wird. Der Zugzähler wird nicht sichtbar, wenn die Sound-Taste wiederum 2s gedrückt wird. Der Zugzähler kann korrigiert werden (**siehe Bedenkzeiten**).

- Ein- und Ausschalter

Wird die Uhr eingeschaltet, dann erscheint der letzte Spielstand. Die Uhr gelangt erst dann zu ihren Funktionen, wenn die Druckknöpfe in die Position gebracht werden, die sie beim Abschalten der Uhr hatten.

Die Uhr wird mit dem EIN / AUS - Taster eingeschaltet.

Spielphasen

Je nach Programm kann sich ein Spiel in mehrere Phasen gliedern (maximal in 3 Phasen). Dabei kann jede Phase eine unterschiedliche Bedenkzeit besitzen, während der eine festgesetzte Mindestzahl von Zügen absolviert werden muss.

Die aktuelle Spielphase wird durch entsprechende Balken I II III links von der Sekundenanzeige dargestellt. Beim Wechsel der Spielphase blinkt der Balken im Display des Spielers, der zuerst in die nächste Bedenkzeit gewechselt hat.

Während des Spiels blinkt das Sternsymbol des Spielers, der den nächsten Zug auszuführen hat. Während der letzten 10 Minuten erlischt die normale Sekundenanzeige. Die Sekunden werden dann durch die Digits, die üblicherweise die Minuten darstellen, angezeigt, die Minuten durch das Digit für die Stunden.

Dieser Modus ist kenntlich gemacht, indem an Stelle des üblichen Doppelpunktes zwischen Minuten- und Stundenanzeige nur ein einfacher Punkt erscheint.

Ist die Bedenkzeit für die letzte Programmphase überschritten, dann bleibt die jeweilige Uhr stehen, das Sternsymbol blinkt nicht mehr und im Display erscheint die Anzeige **END**.

Bei eingeschaltetem Signalgeber ertönt ein akustisches Signal (**s. Tasten, Sound-Taste**). Die andere Uhr läuft weiter und antwortet weiterhin auf Betätigung des zugehörigen Druckknopfes.

Neues Spiel starten

Um ein neues Spiel zu starten, sind die Druckknöpfe in die Mittelstellung zu bringen (**s. Tasten**). Anschließend ist "Enter" zu drücken. Die Sterne in der Anzeige beginnen für etwa drei Sekunden zu blinken.

Wird während des Blinkens die Enter-Taste erneut gedrückt, so wird dadurch die Uhr in den Startmodus versetzt. Die vorgenommenen Änderungen bezüglich der Bedenk- und Inkrementzeit

(**s. Bedenkzeiten ändern**) bleiben erhalten.

Um die Bedenk- und Inkrementzeiten auf die Werkseinstellungen zurück zu setzen, ist der Programm-Modus (**s. Programm wählen**) einzuschalten, das Programm kurz zu wechseln und wieder zurückzuschalten auf den ursprünglich eingestellten Modus.

Die Bedenk- und Inkrementzeiten werden für die frei programmierbaren Modi 5, 16, 17 und 18 nicht zurückgesetzt.

Bedenkzeiten ändern

Die Bedenk- und Inkrementzeiten können für die rechte und linke Uhr unterschiedlich eingestellt werden. Zunächst sind die Druckknöpfe in die Mittelstellung zu bringen.

Wird anschließend die Plus- oder Minus-Taste betätigt, dann beginnt die Sekundenanzeige zu blinken. Durch erneutes Drücken der Plus- oder Minus-Taste kann die Sekundeneinstellung geändert werden. Die Eingabe wird durch Betätigung der Enter-Taste (**s. Tasten**) bestätigt. Anschließend kann die Sekunden-Einstellung für die rechte Uhr verändert werden. Jede Einstellung wird durch Drücken von "Enter" bestätigt. Dabei werden alle Einstell-Möglichkeiten des jeweiligen Programms einschließlich der Zugzähler-Korrekturmöglichkeit durchlaufen.

Zur Orientierung können die Anzeigen für die Phasen und für das Inkrement (**s. Spielphasen**) genutzt werden.

Bei der Einstellmöglichkeit für das Inkrement sind die Minuten- und Stundenanzeige durch waagerechte Striche ersetzt.

Programm wählen

Um ein neues Programm zu wählen, sind zunächst die Druckknöpfe in die Mittelstellung zu bringen. Nach anschließender Betätigung der Enter-Taste beginnen beide Sterne auf dem Display für 3 Sekunden zu blinken.

Wird während des Blinkens die Plus-Taste oder die Minus-Taste gedrückt, dann beginnt die Programm-Anzeige zu blinken. Die Uhr befindet sich dann im Programm-Modus. Anschließend kann durch Drücken der Plus- oder Minustaste das Programm gewählt werden. Die Programmwahl ist durch Drücken von "Enter" zu beenden.

Batteriewechsel

Die Batterien sollen bei ständigem Erscheinen der low-batt-Anzeige auf einem oder beiden Displays gewechselt werden, die Spieldauer nach dem ständigen Erscheinen sichert mindestens noch 10 Stunden fehlerfreie Funktion.

Abnehmen des unteren Teils der Rückwand durch Lösen der beiden Schrauben. Beim Einsetzen der beiden neuen Batterien, Polung beachten.

Auf der Leiterplatte ist rechts neben der Batteriehalterung ein Reset-taster installiert mit dem die Uhr insgesamt auf die Werkseinstellung zurückgesetzt werden kann. Für die normale Spielfunktion wird der Schalter nicht benötigt.

Spielprogramme

Progr.-Nr.	Programmart	Spielphase I	Spielphase II	Spielphase III
P 00	Standard - ohne Inkrement	2 : 00 h (40 Z)	1 : 00 h	-
P 01	FIDE - Turnier mit Inkrement	2 : 00 h (40 Z)	1 : 00 h (20 Z)	0 : 15 h + 30s/Zug addierend
P 02	Blitz - ohne Inkrement	5.00 min	-	-
P 03	FIDE - Turnier ohne Inkrement	2 : 00 h (40 Z)	1 : 00 h (20 Z)	0 : 30 h
P 04	FIDE - Schnellschach ohne Inkrement	0 : 30 h	-	-
P 05	FIDE - Schnellschach frei programmierbar ohne Inkrement	0.01 - 60.00 min	-	-
P 06	FISCHER-Blitz mit Inkrement	3.00 min + 2s/Zug addierend	-	-
P 07	FIDE - Turnier mit Inkrement	1 : 30 h (40Z) + 30s/Zug addierend	0 : 15 h + 30s/Zug addierend	-
P 08	FIDE - Turnier mit Inkrement	1 : 40 h (40Z)	0 : 30 h + 30s/Zug addierend	-
P 09	BRONSTEIN-Blitz 1 Phase	5.00 min + 3s/Zug nicht addierend	-	-
P 10	BRONSTEIN-Turnier 2 Phasen	1 : 20 h + 1.00 min/Zug nicht addierend	0 : 40 h + 1.00 min/Zug nicht addierend	-
P 11	BRONSTEIN-Turnier 3 Phasen	1 : 20 h + 1.00 min/Zug nicht addierend	0 : 40 h + 1.00 min/Zug nicht addierend	0 : 20 h + 1.00 min/Zug nicht addierend
P 12	FIDE - Modus 1 Phase mit angehängtem Inkrement / Zug	1 : 00 h	10 s /Zug addierend für beide Seiten	-
P 13	FIDE - Modus 1 Phase mit angehängtem Inkrement / Zug	1 : 00 h	10 s /Zug addierend für ws doppelt, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt	-
P 14	FIDE - Modus 2 Phasen mit angehängtem Inkrement / Zug	1 : 30 h (30 Z)	0 : 30 h (10 Z)	20 s /Zug addierend für beide Seiten
P 15	FIDE - Modus 2 Phasen mit angehängtem Inkrement / Zug	1 : 30 h (30 Z)	0 : 30 h (10 Z)	20 s /Zug addierend für ws doppelt, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt
P 16	FISCHER / FIDE - Modus 3 Phasen mit Inkrement / Zug frei programmierbar	0.01 min bis 9:59 h +0.01 min bis 1.00 min Inkrement addierend für beide Seiten	0.01 min bis 1:00 h +0.01 min bis 1.00 min Inkrement addierend für beide Seiten	0.01 min bis 1:00 h +0.01 min bis 1.00 min Inkrement addierend für beide Seiten
P 17	FISCHER / FIDE - Modus 3 Phasen mit Inkrement / Zug frei programmierbar	Zeiten wie P 16 aber für ws doppeltes Inkrement, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt	Zeiten wie P 16 aber für ws doppeltes Inkrement, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt	Zeiten wie P 16 aber für ws doppeltes Inkrement, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt
P 18	BRONSTEIN-Turnier 3 Phasen mit Inkrement / Zug frei programmierbar	Zeiten wie P 16 Inkrement nicht addierend für beide Seiten	Zeiten wie P 16 Inkrement nicht addierend für beide Seiten	Zeiten wie P 16 Inkrement nicht addierend für beide Seiten
P 19	Sanduhr	5.00 min	-	-

Instructions

GARDE

THE chess clocks from Ruhla

Quality products from the Ruhla clock and watch works,
one of the oldest clock and watch factories in Germany

NEW Digital electronic chess clock

- Wooden case
- 20 games settings, programmable in FIDE / Fischer / Bronstein modes



New features:

1. The program control enables fully variable programming of the clock after it leaves the factory. This in turn means that any programme changes can be made without having to modify any circuits in the current production method. Such programme changes have happened in the past (FIDE rule changes) and more can be expected in the future.
2. LCD displays with a viewing angle of 160° (where 100° to 120° is standard) are used in this clock, giving maximum readability from both sides. Each of the two game displays has a diameter of 65 mm, with the result that the thinking time can be shown in 30 mm high figures. The displays can therefore be easily read by both the players and the referee.
3. The stability of the wooden case is markedly increased by extendable feet, allowing the clock face to be tilted back at an angle of 10° so as to improve the visibility from the players' positions.

The clock is supplied ready for use with two 1.5 V Mignon / AA batteries.

The life-span of new alkaline batteries is 2,000 hours of playing time.

"Low battery" warning, "Game end" display, switchable buzzer and move counter.

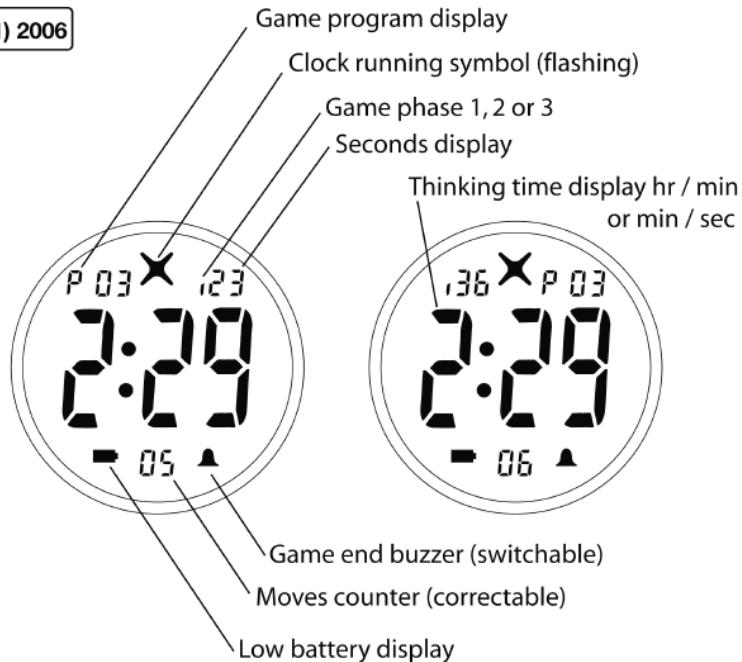
 **GARDE® ruhla - uhren**

e-mail: garde-uhren@t-online.de

MADE IN GERMANY

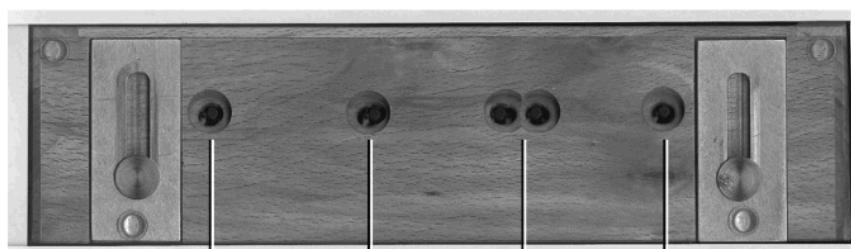
Website: www.garde.de

Phone: +49(0)36929 70-0
Fax: +49(0)36929 70-104



View of underside of clock case

Front



ON / OFF ENTER - / + SOUND / Moves counter
ON / OFF

Buttons

- Push buttons

There are two push buttons on the top of the chess clock.

When these are brought to the mid position, both clocks will stop.

- Enter button

The Enter button is used to call up the program mode (see **Selecting the program**) and/or serves as the button to start a new game (see **Starting a new game**) and to confirm any alterations made to the thinking and incremental times (see **Changing the thinking times and Game phases**).

- Plus button

The Plus button is used to change the current program (see **Selecting the program**) and/or to alter the thinking and incremental times (see **Changing the thinking times and Game phases**).

- Minus button

The Minus button is used to change the current program (see **Selecting the program**) and/or to alter the thinking and incremental times (see **Changing the thinking times and Game phases**).

- Sound button

The Sound button is used to switch the acoustic signal generator on or off and to switch the move counter on or off. If the signal generator is switched on, an acoustic signal will sound each time the thinking time is exceeded.

To switch the move counter on, the sound must be switched on and then the Sound button is pressed again and held down for 2 sec. If the Sound button is pressed again for a further 2 sec, the move counter is no longer shown on the display. The move counter may be corrected (see **Changing the thinking times**).

- On / Off switch

When the clock is switched on, the last position of the game is displayed. The clock will then begin to function only when the push buttons are returned to the positions which they were in at the time when the clock was switched off.

The clock is switched on using the ON / OFF button.

Game phases

Depending on the program selected, a game may be divided into several phases (up to a maximum of 3 phases). Each phase may be allocated a different amount of thinking time during which a fixed minimum number of moves must be completed. The current game phase is shown by the corresponding number of bars (**I**, **II** or **III**) to the left of the seconds display. When the game phase changes, the bars flash on the display of whichever player was first to change to the next thinking time. During the game the star symbol of the player whose turn it is to make the next move flashes. During the final 10 minutes the normal seconds display goes off and the number of minutes and seconds remaining is then shown in the main digital display which otherwise shows hours and minutes. This mode is indicated by the fact that only a single dot appears in the display between the minutes and seconds, instead of the usual semicolon between the hours and minutes. If the thinking time for the final program phase is exceeded, the respective clock stops, the star symbol ceases to flash and the word **END** appears on the display.

If the signal generator is switched on, an acoustic signal will sound (**see Buttons**).

The other clock will continue to run and respond to activation of the appropriate push button.

Starting a new game

To start a new game, the push buttons must be brought to the mid position (**see Buttons**). Then press "Enter". The stars in the displays will begin to flash for about 3 seconds.

If you press the Enter button again whilst the stars are flashing, this will put the clock in Start mode. Any alterations made to the thinking and incremental times (**see Changing the thinking times**) will remain as set.

To reset the thinking and incremental times to the factory settings, switch to program mode (**see Selecting the program**) and briefly change the program, then switch back to the mode as originally set.

The thinking and incremental times will not be reset for the custom programmable modes 5, 16, 17 and 18.

Changing the thinking times

The thinking and incremental times may be set differently for the right-hand clock and left-hand clock.

First bring the push buttons to the mid position.

If you then press the Plus or Minus button, the seconds display will start flashing.

You can alter the seconds setting by repeatedly pressing the Plus or Minus button. Confirm the setting by pressing the Enter button (**see Buttons**). You can then alter the seconds setting for the right-hand clock. Each setting is confirmed by pressing "Enter". When you do this, the clock will run through all the setting options for the relevant program – including the option of correcting the move counter.

You can use the displays for the phases and increment (**see Game phases**) to help you keep track of what you are doing. When you come to the option for setting the increment, the minutes and seconds displays are replaced by horizontal bars.

Selecting the program

To select a new program, first bring the push buttons to the mid position. Then press the Enter button, and both stars on the display will start to flash for 3 seconds.

If you press the Plus or Minus button while the stars are flashing, the program display will begin to flash, showing that the clock is now in Program mode. You can then select the program by pressing the Plus or Minus button. Finally confirm the program selection by pressing "Enter".

Changing the batteries

If the Low Battery symbol is permanently visible on one or both of the displays, the batteries should be changed; however, from the time the symbol appears and remains permanently visible, the batteries still have enough power to ensure that they will continue to function accurately for at least 10 more hours of play. Remove the lower part of the back of the clock by undoing the two screws. When replacing the two new batteries ensure that the poles are correctly aligned. A Reset button is installed on the circuit board to the right of the battery compartment. By pressing this you can reset all the clock functions to the factory settings. The switch is not required for normal game functions.

Game programs

Prog. no.	Type of program	Game phase I	Game phase II	Game phase III
P 00	Standard – without increments	2 : 00 hrs (40 moves)	1 : 00 hr	-
P 01	FIDE tournament with increments	2 : 00 hrs (40 moves)	1 : 00 hr (20 moves)	0:15 hr + 30 sec per move accumulative
P 02	Blitz – without increments	5.00 min	-	-
P 03	FIDE tournament without increments	2 : 00 hrs (40 moves)	1 : 00 hr (20 moves)	0 : 30 hr
P 04	FIDE rapid game without increments	0 : 30 hr	-	-
P 05	FIDE rapid game – custom programmable without increments	0.01 - 60.00 min	-	-
P 06	FISCHER blitz with increments	3.00 min + 2 sec per move accumulative	-	-
P 07	FIDE tournament with increments	1:30 hr (40 moves) + 30 sec per move accumulative	0:15 hr + 30 sec per move accumulative	-
P 08	FIDE tournament with increments	1 : 40 hr (40moves)	0:30 hr + 30 sec per move accumulative	-
P 09	BRONSTEIN blitz, single phase	5.00 min + 3 sec per move non-accumulative	-	-
P 10	BRONSTEIN tournament, 2 phases	1:20 hrs + 1.00 min per move non-accumulative	0:40 hr + 1.00 min per move non-accumulative	-
P 11	BRONSTEIN tournament, 3 phases	1:20 hrs + 1.00 min per move non-accumulative	0:40 hr + 1.00 min per move non-accumulative	0:20 hr + 1.00 min per move non-accumulative
P 12	FIDE mode, single phase, with added increment per move	1 : 00 hr	10 sec per move accumulative for both players	-
P 13	FIDE mode, single phase, with added increment per move	1 : 00 hr	10 sec per move accumulative for W , doubled if B is first to change the thinking time	-
P 14	FIDE mode, 2 phases, with added increment per move	1 : 30 hrs (30 moves)	0 : 30 hr (10 moves)	20 sec per move accumulative for both players
P 15	FIDE mode, 2 phases, with added increment per move	1 : 30 hrs (30 moves)	0 : 30 hr (10 moves)	20 sec per move accumulative for W , doubled if B is first to change the thinking time
P 16	FISCHER / FIDE mode, 3 phases with increment per move custom programmable	0.01 min to 9:59 hrs +0.01 min to 1.00 min increment accumulative for both players	0.01 min to 1.00 hr + 0.01 min to 1.00 min increment accumulative for both players	0.01 min to 1.00 hr + 0.01 min to 1.00 min increment accumulative for both players
P 17	FISCHER / FIDE mode, 3 phases with increment per move custom	Times as for P 16, but double increment for W if B is first to change the thinking time	Times as for P 16, but double increment for W if B is first to change the thinking time	Times as for P 16, but double increment for W if B is first to change the thinking time
P 18	BRONSTEIN tournament, 3 phases with increment per move custom programmable	Times as for P 16 increment non-accumulative for either player	Times as for P 16 increment non-accumulative for either player	Times as for P 16 increment non-accumulative for either player
P 19	Hourglass	5.00 min	-	-

Mode d'emploi



LES pendules d'échecs de Ruhla

Des produits de qualité fabriqués à l'horlogerie de Ruhla,
l'une des plus anciennes d'Allemagne

NOUVEAU Pendule d'échecs numérique



Nouvelles fonctions :

1. La commande par programme permet une programmation entièrement variable de la pendule. Toutes les modifications de programme peuvent donc être effectuées sans changement de circuit dans la production courante. De tels changements de programme ont lieu (modifications des règles FIDE) et il faut toujours s'attendre à de nouvelles modifications.
2. Les pendules sont munies d'écrans à cristaux liquides offrant une lisibilité maximale avec un angle de vue de 160° de tous les côtés (angle de 100-120° sur les modèles standard). Ces écrans ont un diamètre de 65 mm chacun et la taille des caractères pour l'indication du temps de réflexion est de 30 mm. Les affichages sont donc bien visibles, à la fois pour le joueur et l'arbitre.
3. Les supports escamotables augmentent considérablement la stabilité du boîtier en bois et rendent possible une position inclinée de la face avant de la pendule de 10° afin que le joueur bénéficie d'une meilleure visibilité.

La pendule est livrée prête à l'emploi avec deux piles Mignon / AA de 1,5 V.

La durée de vie de piles alcalines neuves est de 2000 heures de jeu.

Indicateur de batterie faible, indicateur de fin de partie, fonction buzzer et compteur de coups



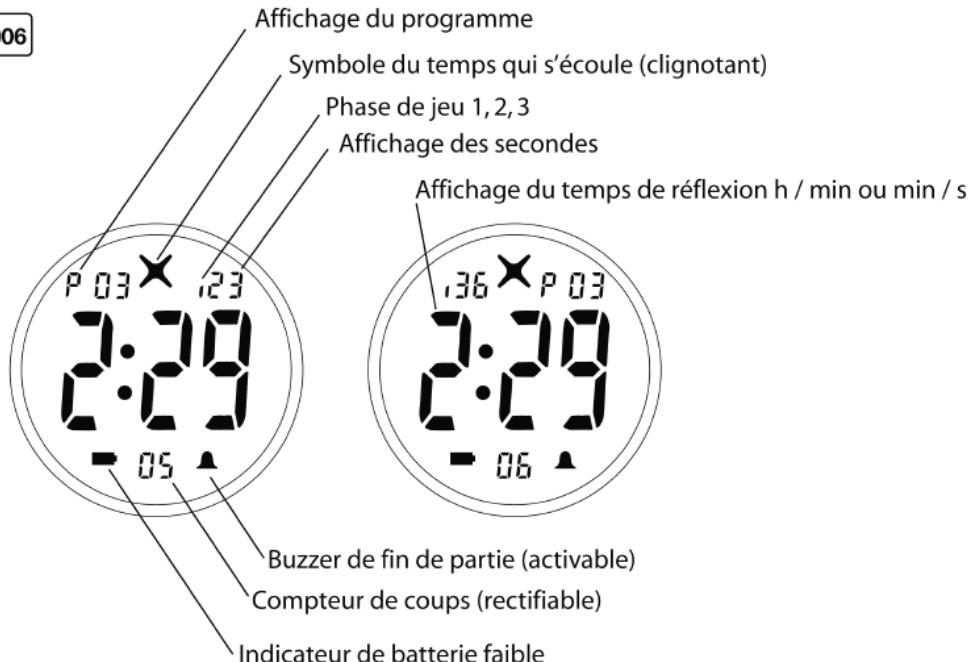
GARDÉ® ruhla - uhren

e-mail: garde-uhren@t-online.de

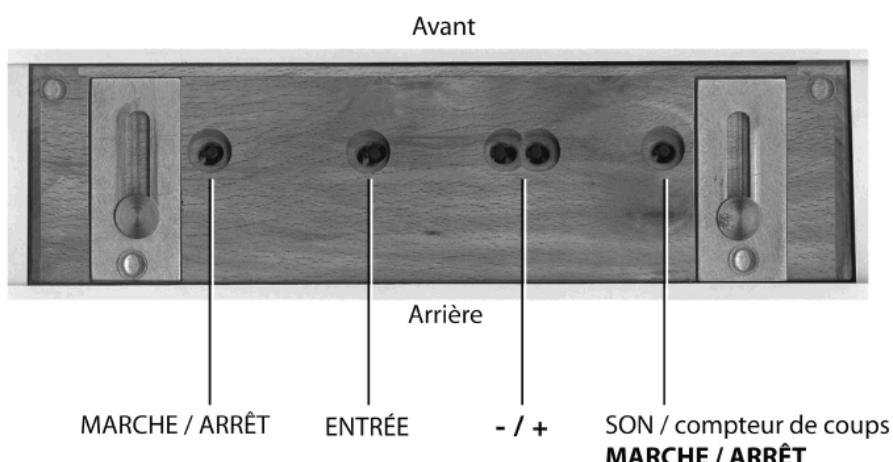
MADE IN GERMANY

Internet: www.garde.de

Tél : +49 (0)36929 70 - 0
Fax : +49 (0)36929 70 - 104



Vue de la face arrière du boîtier



Boutons

- Boutons-poussoirs

La pendule possède deux boutons-poussoirs situés sur le dessus du boîtier.
En position neutre, les deux pendules sont arrêtées.

- Bouton « entrée »

Le bouton « entrée » sert à activer le mode programme (**v. sélection du programme**) ou à redémarrer (**v. commencer une nouvelle partie**) et à confirmer les modifications du temps de réflexion et de l'incrément (**v. modifier les temps de réflexion et phases de jeu**).

- Bouton « plus »

Le bouton « plus » permet de modifier le programme (**v. sélection du programme**) ou le temps de réflexion et l'incrément (**v. modifier les temps de réflexion et phases de jeu**).

- Bouton « moins »

Le bouton « moins » permet de modifier le programme (**v. sélection du programme**) ou le temps de réflexion et l'incrément (**v. modifier les temps de réflexion et phases de jeu**).

- Bouton « son »

Sert à activer ou désactiver l'émetteur de signaux sonores et à activer ou désactiver le compteur de coups.
Si l'émetteur de signaux sonores est activé, un signal sonore retentit à chaque fois que le temps de réflexion a été dépassé.

Le compteur de coups est activé lorsque le bouton « son » est maintenu enfoncé pendant 2 secondes après activation de la fonction son. En revanche, le compteur de coups n'est pas mis en marche lorsque le bouton « son » est seulement enclenché pendant 2 secondes. Le compteur de coups peut être rectifié (**v. temps de réflexion**).

- Bouton « marche/arrêt »

Lorsque la pendule est mise en marche, le dernier score s'affiche. La pendule est seulement fonctionnelle quand les boutons-poussoirs sont remis dans la position qu'ils avaient au moment où la pendule a été éteinte.

La pendule s'allume avec le bouton MARCHE/ARRÊT.

Phases de jeu

Selon le programme sélectionné, une partie peut s'articuler en plusieurs phases (max. 3 phases). Chaque phase peut posséder un temps de réflexion différent durant lequel le nombre de coups minimum fixé doit être effectué.

La phase de jeu en cours est indiquée par des bâtons (**I**, **II** ou **III**) situés à gauche de l'affichage des secondes. Au moment du changement de phase, le bâton clignote sur l'écran du premier joueur qui passe au temps de réflexion suivant. Pendant la partie, le symbole en forme d'étoile du joueur qui doit effectuer le prochain coup clignote. Pendant les 10 dernières minutes, l'affichage normal des secondes disparaît. Les secondes sont indiquées par les chiffres qui représentent normalement les minutes et les minutes par les chiffres qui représentent normalement les heures. Ce mode est reconnaissable au fait que les deux points qui séparent généralement les heures des minutes sont remplacés par un simple point. Si le temps de réflexion de la dernière phase de jeu est dépassé, la pendule du joueur concerné s'arrête, l'étoile ne clignote plus et le mot **FIN** apparaît sur l'écran. Si l'émetteur sonore est activé, un signal retentit (**v. boutons**, bouton « son »). L'autre pendule continue de tourner et fonctionne encore lorsque le bouton-poussoir correspondant est appuyé.

Commencer une nouvelle partie

Pour lancer une nouvelle partie, les boutons-poussoirs doivent être placés en position neutre (**v. boutons**). Appuyer ensuite sur « entrée ». Les étoiles de l'affichage se mettent alors à clignoter pendant environ trois secondes. Si le bouton « entrée » est de nouveau actionné durant le clignotement, la pendule passe alors en mode démarrage. Les modifications du temps de réflexion et de l'incrément (**v. modifier les temps de réflexion**) sont conservées.

Pour restaurer la configuration usine des temps de réflexion et de l'incrément, le mode programme (**v. sélection du programme**) doit être activé. Il faut ensuite changer de programme puis repasser au mode réglé à l'origine.

Les temps de réflexion et l'incrément ne peuvent pas être réinitialisés pour les modes à programmation libre 5, 16, 17 et 18.

Modifier les temps de réflexion.

Les temps de réflexion et l'incrément peuvent être réglés différemment pour la pendule de droite et la pendule de gauche. D'abord, il convient de placer les boutons-poussoirs en position neutre. Ensuite, une fois le bouton « plus » ou « moins » actionné, l'affichage des secondes commence à clignoter. Le réglage des secondes peut être modifié en appuyant une nouvelle fois sur le bouton « plus » ou « moins ». La saisie est validée en actionnant le bouton « entrée » (**v. boutons**). Puis, le réglage des secondes peut être effectué pour la pendule de droite. Chaque réglage doit être validé en appuyant sur le bouton « entrée ». Toutes les possibilités de réglage du programme en question, y compris la correction du compteur de coups, sont passées en revue.

Pour mieux s'orienter, il est possible d'utiliser l'affichage des phases et de l'incrément (**v. phases de jeu**). Lors du réglage de l'incrément, l'affichage des heures et des minutes est remplacé par des traits horizontaux.

Sélection du programme

Pour sélectionner un nouveau programme, il convient d'abord de placer les boutons-poussoirs en position neutre. Après avoir appuyé sur le bouton « entrée », les deux étoiles de l'écran clignotent pendant 3 secondes.

Si le bouton « plus » ou « moins » est actionné pendant le clignotement, l'affichage du programme se met à clignoter. La pendule se trouve alors en mode programme. Le programme peut être sélectionné en appuyant sur le bouton « plus » ou « moins ». Le choix du programme doit être confirmé en appuyant sur « entrée ».

Remplacement des piles

Les piles doivent être remplacées dès que l'indicateur de batterie faible apparaît de manière permanente sur un ou sur les deux écrans. Après l'apparition de l'indicateur, le bon fonctionnement de la pendule est assuré pendant encore 10 secondes de jeu.

Retirer la partie inférieure de l'arrière du boîtier en desserrant les vis. Veiller à bien respecter la polarité lors de l'insertion des nouvelles piles. Un bouton « reset » est installé sur la carte imprimée, à droite du compartiment réservé aux piles. Il permet de rétablir la configuration usine de toute la pendule. Ce bouton n'est pas nécessaire pour le fonctionnement normal durant les parties.

Programmes

n° de progr.	Type de programme	Phase de jeu I	Phase de jeu II	Phase de jeu III
P 00	Standard – sans incrément	2 : 00 h (40 c)	1 : 00 h	-
P 01	FIDE – tournoi avec incrément	2 : 00 h (40 c)	1 : 00 h (20 c)	0 : 15 h + 30s/coup additionnel
P 02	Blitz – sans incrément	5.00 min	-	-
P 03	FIDE – tournoi sans incrément	2 : 00 h (40 c)	1 : 00 h (20 c)	0 : 30 h
P 04	FIDE – rapide sans incrément	0 : 30 h	-	-
P 05	FIDE – rapide programmable sans incrément	0.01 - 60.00 min	-	-
P 06	FISCHER – Blitz avec incrément	3.00 min + 2s/coup additionnel	-	-
P 07	FIDE – tournoi avec incrément	1 : 30 h (40 c) + 30s/coup additionnel	0 : 15 h + 30s/coup additionnel	-
P 08	FIDE – tournoi avec incrément	1 : 40 h (40c)	0 : 30 h + 30 s/coup additionnel	-
P 09	BRONSTEIN – Blitz 1 phase	5.00 min + 3s/coup non additionnel	-	-
P 10	BRONSTEIN – tournoi 2 phases	1 : 20 h + 1.00 min/coup non additionnel	0 : 40 h + 1.00 min/coup non additionnel	-
P 11	BRONSTEIN – tournoi 3 phases	1 : 20 h + 1.00 min/coup non additionnel	0 : 40 h + 1.00 min/coup non additionnel	0 : 20 h + 1.00 min/coup non additionnel
P 12	Mode FIDE 1 phase avec incrément ajouté/coup	1 : 00 h	10 s/coup additionnel pour les deux côtés	-
P 13	Mode FIDE 1 phase avec incrément ajouté/coup	1 : 00 h	10 s/coup additionnel double pour les blancs lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion	-
P 14	Mode FIDE 2 phases avec incrément ajouté/coup	1 : 30 h (30 c)	0 : 30 h (10 c)	20 s/coup additionnel pour les deux côtés
P 15	Mode FIDE 2 phases avec incrément ajouté/coup	1 : 30 h (30 c)	0 : 30 h (10 c)	20 s/coup additionnel double pour les blancs lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion
P 16	Mode FISCHER / FIDE 3 phases avec incrément/coup programmable	0.01 min jusqu'à 9:59 h +0.01 min jusqu'à 1.00 min incrément additionnel pour les deux côtés	0.01 min jusqu'à 1:00 h +0.01 min jusqu'à 1.00 min incrément additionnel pour les deux côtés	0.01 min jusqu'à 1:00 h +0.01 min jusqu'à 1.00 min incrément additionnel pour les deux côtés
P 17	Mode FISCHER / FIDE 3 phases avec incrément/coup programmable	Temps comme P16 mais pour les blancs, incrément double lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion	Temps comme P16 mais pour les blancs, incrément double lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion	Temps comme P16 mais pour les blancs, incrément double lorsque les noirs changent en premier de temps de réflexion
P 18	BRONSTEIN – tournoi 3 phases avec incrément/coup programmable	Temps comme P16 incrément non additionnel pour les deux côtés	Temps comme P16 incrément non additionnel pour les deux côtés	Temps comme P16 incrément non additionnel pour les deux côtés
P 19	Sablie	5.00 min	-	-

Manual de instrucciones



LOS nuevos relojes de ajedrez de Ruhla

LOS nuevos relojes de ajedrez de Ruhla
Un producto de calidad de la factoría de relojes de Ruhla,
una de las fábricas de relojes más antiguas de Alemania.

NUEVO Reloj de ajedrez electrónico-digital

- Carcasa de madera
- 20 programas de juego
- Posibilidad de programar según los ritmos FIDE/Fischer/Bronstein



Nuevas funciones:

1. El control de programación del reloj permite programar los relojes ya terminados de manera completamente variable y de este modo, durante la producción, también se puede realizar cualquier modificación necesaria de los programas, sin tener que modificar el circuito.
Estas modificaciones en el programa han ocurrido siempre (modificaciones de las reglas FIDE) y seguirán teniendo lugar.
2. También se han integrado pantallas de LCD con una legibilidad máxima desde un ángulo de observación universal de 160° (el estándar es de 100-120°). Las pantallas de juego tienen un diámetro de 65 mm en cada uno de los lados de los jugadores y con ello se consigue que las cifras en el indicador del tiempo de reflexión tengan una altura de 30 mm. De este modo los indicadores son fácilmente visibles tanto por los jugadores como por el árbitro.
3. Los puentes extraíbles aumentan notablemente la estabilidad de la carcasa de madera y permiten inclinar 10° el frontal del reloj para mejorar la visibilidad del jugador.

El reloj es suministrado listo para su uso con 2 pilas Mignon AA de 1,5 V.

La vida útil de las pilas alcalinas nuevas es de 2000 horas de autonomía de juego.

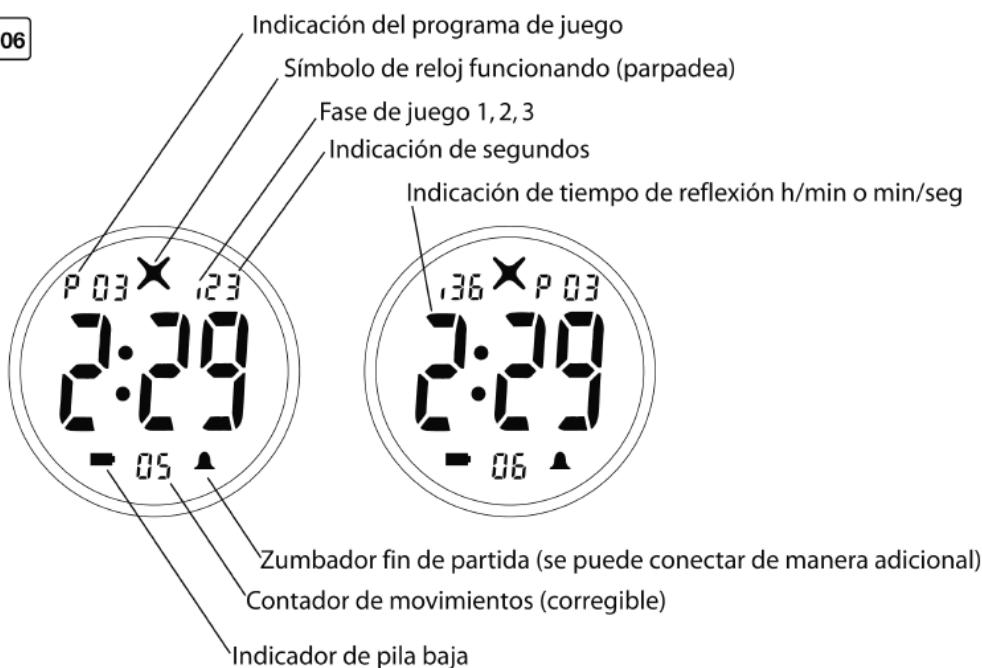
Con indicador de pila baja, indicador de final de partida, zumbador y contador de movimientos opcionales.



Correo electrónico: garde-uhren@t-online.de

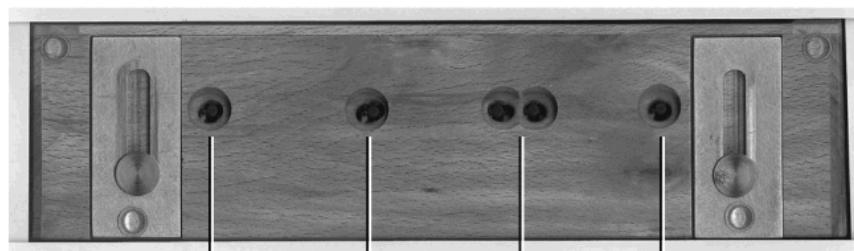
Internet: www.garde.de

Tel.: +49 (0)36929 70 - 0
Fax : +49 (0)36929 70 - 104



Vista de la parte inferior de la carcasa

Parte delantera

CONECTADO /
DESCONECTADO

ENTER

- / +

SONIDO / Contador de movimientos
CONECTADO / DESCONECTADO

Teclas

- Pulsadores

En la parte superior del reloj de ajedrez hay dos pulsadores.

Cuando éstos se encuentran en la posición central, ambos relojes están parados.

- Tecla Enter

Con la tecla Enter se activa el modo de programa ([ver Seleccionar programa](#)) o se inicia una nueva partida ([ver Iniciar partida nueva](#)). Esta tecla también sirve para confirmar las modificaciones de los tiempos de reflexión y de incremento ([ver Modificar tiempos de reflexión y fases de juego](#)).

- Tecla Más

Con la tecla Más se puede modificar el programa actual ([ver Seleccionar Programa](#)) o los tiempos de reflexión y de incremento ([ver Tiempo de reflexión interno y fase de juego](#)).

- Tecla Menos

Con la tecla Menos se puede modificar el programa actual ([ver Seleccionar Programa](#)) o los tiempos de reflexión y de incremento ([ver Tiempo de reflexión interno y fase de juego](#)).

- Tecla Sonido

Esta tecla sirve para conectar y desconectar el emisor de señales acústicas y para conectar y desconectar el contador de movimientos. Si el emisor de señales está conectado, cada vez que se sobrepase el tiempo de reflexión sonará una señal acústica.

El contador de movimientos se activa con el sonido conectado y manteniendo la tecla de sonido pulsada durante 2 segundos. El contador deja de ser visible si se vuelve a mantener la tecla de sonido pulsada durante 2 segundos. Además, el contador de movimientos puede corregirse ([ver Tiempos de reflexión](#)).

- Interruptor de encendido y apagado

Al conectar el reloj aparece el resultado de la última partida. El reloj sólo vuelve a sus funciones colocando los pulsadores en la posición en la que estaban cuando se desconectó el reloj.

El reloj se conecta con el interruptor de ENCENDIDO / APAGADO.

Fases de juego

Dependiendo del programa, un juego se puede dividir en varias fases (con un máximo de 3 fases). Para ello, cada una de las fases puede tener un tiempo de reflexión diferente y es necesario realizar un número mínimo de movimientos, que se habrá fijado anteriormente.

La fase de juego actual se indicará mediante el número correspondiente de barras a la izquierda del indicador de segundos. Al cambiar la fase de juego, la barra parpadeará en la pantalla del jugador que primero haya cambiado al siguiente tiempo de reflexión.

Durante la partida también parpadea el símbolo de estrella del jugador que debe realizar el siguiente movimiento. Durante los últimos 10 minutos no aparecerá la indicación normal de segundos. En ese periodo los segundos se indicarán mediante los dígitos que normalmente representan los minutos y los minutos se representarán mediante los dígitos propios de las horas. Esta modalidad se reconoce debido a que, en lugar de los dos puntos normales entre los minutos y las horas, sólo aparece un punto. Si se sobrepasa el tiempo de reflexión para la última fase del programa, el correspondiente reloj se para, el símbolo de estrella deja de parpadear y en la pantalla aparece la indicación **END**.

Si el emisor de señales acústicas está conectado, sonará una señal acústica (**ver Teclas, tecla de sonido**). El otro reloj sigue contando y sigue respondiendo si se acciona el correspondiente pulsador.

Iniciar partida nueva

Para iniciar una nueva partida deben colocarse los pulsadores en la posición central (**ver Teclas**).

A continuación debe pulsarse "Enter". Las estrellas que aparecen en la pantalla indicadora parpadearán durante aproximadamente tres segundos. Si durante este parpadeo se vuelve a pulsar la tecla "Enter", el reloj pasa al modo de inicio. Las modificaciones realizadas con respecto al tiempo de reflexión y al tiempo de incremento (**ver Tiempo de reflexión interno**) se mantienen. Para restaurar los tiempos de reflexión e incremento debe conectarse el modo de programa (**ver Seleccionar programa**), cambiar brevemente el programa y volver al modo ajustado originalmente. Los tiempos de reflexión e incremento no se restaurarán para los modos que se pueden programar libremente (5, 16, 17 y 18).

Modificar los tiempos de reflexión

Los tiempos de reflexión e incremento se pueden ajustar independientemente en el reloj derecho y en el reloj izquierdo. En primer lugar deben colocarse los pulsadores en la posición central.

A continuación debe pulsarse la tecla Más o Menos y la indicación de los segundos comenzará a parpadear. Volviendo a pulsar la tecla Más o Menos se modificará el ajuste de los segundos. La introducción se confirma pulsando la tecla "Enter" (**ver Teclas**). A continuación se puede modificar el ajuste de los segundos para el reloj derecho. Cada uno de los ajustes se confirmará pulsando la tecla "Enter". Con ello se recorrerá todas las posibilidades de ajuste del correspondiente programa, incluidas las posibilidades de corrección del contador de movimientos. Para orientarse se pueden utilizar las indicaciones de las fases y del incremento (**ver Fases de juego**).

Con la posibilidad de ajuste del incremento, las indicaciones de los minutos y de las horas se sustituyen por rayas horizontales.

Seleccionar un programa

Para seleccionar un programa nuevo primero se debe colocar los pulsadores en la posición central.

A continuación deberá pulsarse la tecla "Enter" y las dos estrellas de la pantalla parpadearán durante tres segundos.

Mientras las estrellas parpadean habrá que pulsar la tecla Más o Menos para que la indicación del programa comience a parpadear. Entonces el reloj estará en el modo de programa. A continuación se puede seleccionar el programa deseado pulsando la tecla Más o Menos. Para finalizar la selección del programa se deberá pulsar la tecla "Enter".

Cambio de las pilas

Si el símbolo de batería baja aparece constantemente en uno o en ambos relojes, se tiene que cambiar las pilas. A partir del momento en que el símbolo se muestra constantemente todavía hay asegurada una autonomía de juego de 10 horas sin ningún tipo de problema de funcionamiento.

Retirar la parte inferior de la pared trasera del reloj extrayendo los dos tornillos. Al colocar las dos pilas nuevas debe tenerse en cuenta la correcta polaridad.

En el tablero de circuito impreso, a la derecha al lado del compartimiento para las pilas, se ha instalado una tecla Restablecimiento con la que se puede restaurar los ajustes de fábrica de todo el reloj. Para la función de juego normal no se necesita el interruptor.

I Programas de juego

N.º de programa	Tipo de programa	Fase de juego I	Fase de juego II	Fase de juego III
P 00	Estándar sin incremento	2 : 00 h (40 mov.)	1 : 00 h	-
P 01	Torneo FIDE con incremento	2 : 00 h (40 mov.)	1 : 00 h (20 mov.)	0:15 h + 30s/mov. tiempo añadido
P 02	Blitz (partida relámpago), sin incremento	5.00 min	-	-
P 03	Torneo FIDE sin incremento	2 : 00 h (40 mov.)	1 : 00 h (20 mov.)	0 : 30 h
P 04	FIDE, ajedrez rápido sin incremento	0 : 30 h	-	-
P 05	FIDE, ajedrez rápido programable libremente sin incremento	0.01 - 60.00 min	-	-
P 06	FIDE, Blitz con incremento	3.00 min + 2s/mov. tiempo añadido	-	-
P 07	Torneo FIDE con incremento	1:30 h (40 mov.) + 30 s/mov. tiempo añadido	0:15h – 30s/mov. tiempo añadido	-
P 08	Torneo FIDE	1 : 40 h (40mov.)	0:30h – 30s/mov. tiempo añadido	-
P 09	BRONSTEIN-Blitz, 1 Fase	5.00 min + 3s/mov. sin tiempo añadido	-	-
P 10	Torneo BRONSTEIN, 2 Fases	1 : 20 h + 1.00 min/mov. sin tiempo añadido	0 : 40h – 1.00 min/mov. sin tiempo añadido	-
P 11	Torneo BRONSTEIN, 3 Fases	1:20 h + 1.00 min/mov. sin tiempo añadido	0:40h – 1.00 min/mov. sin tiempo añadido	0:20 h + 1.00 min/mov. sin tiempo añadido
P 12	Modo FIDE, 1 fase con incremento añadido/movimiento	1 : 00 h	10 s/mov. tiempo añadido para ambos jugadores	-
P 13	Modo FIDE, 1 fase con incremento/ movimiento añadido	1 : 00 h	10 s/movimiento tiempo añadido doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión	-
P 14	Modo FIDE, 2 fases con incremento/ movimiento añadido	1 : 30 h (30 mov.)	0 : 30 h (10 mov.)	20s/movimiento tiempo añadido para ambos jugadores
P 15	Modo FIDE, 2 fases con incremento/ movimiento añadido	1 : 30 h (30 mov.)	0 : 30 h (10 mov.)	20 s/movimiento tiempo añadido doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión
P 16	Modo FISCHER/FIDE, 3 fases con incremento/ movimiento libremente programable	0.01min hasta 9:59 h +0.01min hasta 1.00min Incremento añadido para ambos jugadores	0.01min hasta 1:00 h +0.01min hasta 1.00min Incremento añadido para ambos jugadores	0.01min hasta 1:00 h +0.01min hasta 1.00min Incremento añadido para ambos jugadores
P 17	Modo FISCHER/FIDE, 3 fases con incremento/ movimiento libremente programable	Tiempos como en P16 pero con incremento doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión	Tiempos como en P16 pero con incremento doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión	Tiempos como en P16 pero con incremento doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión
P 18	Torneo BRONSTEIN, 3 fases con incremento/ movimiento libremente programable	Tiempos como en P 16 Sin añadir incremento a ningún jugador	Tiempos como en P 16 Sin añadir incremento a ningún jugador	Tiempos como en P 16 Sin añadir incremento a ningún jugador
P 19	Reloj de arena	5.00 min	-	-

Руководство по эксплуатации



ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ ИЗ Г. РУЛА

Высококачественные продукты производителя часов из г. Рула,
одной из старейших часовых фабрик Германии

НОВАЯ РАЗРАБОТКА!

Шахматные часы digital-electronic



Новые функции:

1. Управление программами позволяет осуществлять совершенно разные виды программирования произведённых часов, что в свою очередь позволяет выполнять все изменения программ в условиях текущего производства без изменения логической схемы. Такие изменения программ осуществлялись всегда (изменение правил ФИДЕ) и ожидаются также и в дальнейшем.
2. В часах используется LCD-дисплей с максимально повышенной возможностью считывания с разных позиций в диапазоне угла зрения 160° (стандартом является угол зрения 100-120°). Дисплеи часов на каждой стороне имеют диаметр 65 мм и высота цифры, указывающей на время обдумывания, достигает тем самым 30 мм. Таким образом, индикация является хорошо видимой и различимой самим игроком и шахматным судьей.
3. Выдвижные стойки в значительной степени повышают устойчивость деревянного корпуса и позволяют установку лицевой стороны часов под углом 10° для обеспечения лучшей видимости с позиции игрока.

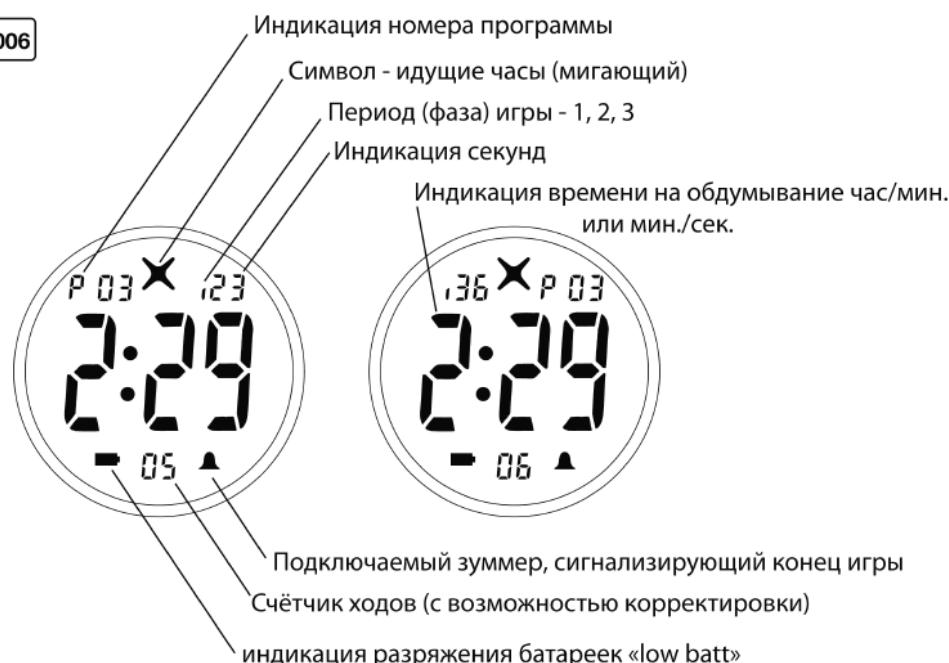
Поставка часов производится в готовом для работы состоянии с 2 батарейками типа «миньон» 1,5 В (AA). Срок службы новых алкалиновых батареек составляет 2000 часов шахматной игры.

индикация разряжения батареек «low batt», индикация окончания игры, подключаемый зуммер и счётчик ходов



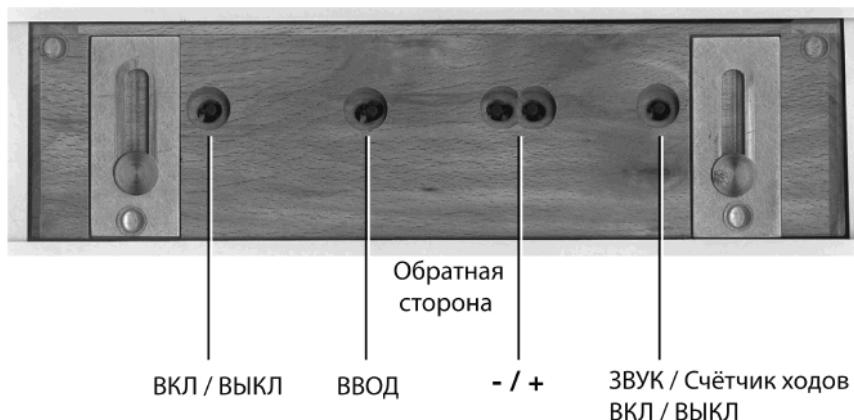
Электронная почта: garde-uhr@t-online.de СДЕЛАНО В ГЕРМАНИИ Интернет: www.garde.de

Тел. +49(0)36929 70 - 0
Факс +49(0)36929 70 - 104



Вид на нижнюю часть корпуса

Лицевая сторона



Функции кнопок

- Нажимные кнопки игроков

На верхней панели шахматных часов расположены две нажимные кнопки управления. Если они находятся в нейтральном положении, то часы остановлены.

- Кнопка ENTER / ВВОД

С помощью кнопки ВВОД происходит выбор программ контроля времени (см. Выбор программы контроля времени), эта же кнопка служит для нового пуска часов (см. Начать новую игру), а также для подтверждения изменений установок времени на размышления или величины добавления времени на ход (см. Изменение времени на обдумывание и Периоды игры).

- Кнопка ПЛЮС

С помощью кнопки ПЛЮС можно изменить установленную программу контроля времени (см. Выбор программы), а также изменить настройки времени на обдумывание и величину добавления времени на ход (см. Изменение времени на обдумывание и Периоды игры).

- Кнопка МИНУС

С помощью кнопки МИНУС можно изменить установленную программу контроля времени (см. Выбор программы), а также изменить настройки времени на обдумывание и величину добавления времени на ход (см. Изменение времени на обдумывание и Периоды игры).

- Кнопка SOUND / ЗВУК

Данная кнопка служит для включения или выключения датчика акустического сигнала, а также для подключения или выключения счётчика ходов. В случае если датчик акустических сигналов включен, то в каждый раз, когда время на обдумывание хода заканчивается, раздаётся акустический сигнал.

Подключение счётчика ходов происходит путём повторного нажатия и удерживания кнопки ЗВУК в течение 2 секунд после того, как был включен акустический сигнал. Счётчик шагов переходит в скрытый режим, после того как кнопка ЗВУК была вновь нажата и удержана в течение 2 секунд. В счётчике шагов можно произвести необходимую корректировку (см. Время на обдумывание).

- Переключатель EIN / AUS (ВКЛ / ВЫКЛ)

При включении часов на дисплее отображается счёт последней игры. Функции шахматных часов активируются только после того, как нажимные кнопки игроков будут установлены в такие же позиции, как и при отключении часов.

Часы включаются при помощи выключателя EIN / AUS (ВКЛ / ВЫКЛ).

Периоды игры

В зависимости от программы контроля времени игра может делиться на несколько периодов (максимум три периода). При этом каждый период игры может иметь различное время на обдумывание хода, в течение которого необходимо совершить установленное минимальное число ходов. Индикация соответствующей фазы игры производится с помощью вертикальных балок I II III слева от индикации секунд. При изменении периода игры вертикальная балка мигает на дисплее часов того игрока, который первым переходит в новое время обдумывание хода.

Во время игры мигает символ-звёздочка того игрока, который должен выполнить следующий ход. Во время первых 10 минут нормальная индикация секунд исчезает. Секунды указываются с помощью числовых обозначений на дисплее, которые используются обычно для индикации минут, а минуты указываются с помощью числовых обозначений для индикации часов.

Этот режим указания времени обозначен тем, что вместо двоеточия в индикации минут и часов появляется простая точка. В случае превышения времени на обдумывание хода в последнем периоде установленной программы контроля времени, соответствующие часы останавливаются, символ-звёздочка прекращает мигать и на дисплее появляется индикация END (КОНЕЦ).

При включенном датчике акустических сигналов раздаётся акустический сигнал (см. Функции кнопок, кнопка ЗВУК).

Другие часы продолжают работать и срабатывают при нажатии соответствующей нажимной кнопки.

Начать новую игру

Для того чтобы начать новую игру, нажимные кнопки необходимо установить в нейтральное положение (см. Функции кнопок). После этого нужно нажать кнопку ENTER / ВВОД. При этом звёздочки на дисплее будут мигать примерно 3 секунды.

Если во время мигания звёздочек вновь будет нажата кнопка ENTER / ВВОД, шахматные часы переключаются в режим старта. Произведённые установки времени на обдумывание хода и величины добавления времени на ход (см. Изменение времени на обдумывание) остаются прежними. Для того чтобы вернуть показания времени на обдумывание хода и добавления времени на ход на те показания, которые были заданы на заводе-изготовителе, необходимо перейти в режим выбора программы контроля времени (см. Выбор программы контроля времени), произвести на короткое время изменение программы и вновь перейти на установленный в самом начале режим. Показания времени на обдумывание хода и величины добавления времени на ход в свободно программируемых режимах 5, 16, 17 и 18 нельзя вернуть в исходное положение.

Изменение времени на обдумывание

На левых и правых часах можно установить различное время на обдумывание хода и величину добавления времени. Вначале необходимо установить нажимные кнопки в нейтральное положение. Если после этого нажать кнопки ПЛЮС или МИНУС, секундный указатель начнёт мигать.

При новом нажатии кнопки ПЛЮС или МИНУС можно изменить секундную настройку. Новую установленную величину необходимо подтвердить нажатием кнопки ENTER / ВВОД (см. Функции кнопок). После этого можно изменить секундную настройку правых часов.

Каждую новую установленную величину следует подтвердить нажатием кнопки ENTER / ВВОД. При этом произойдёт просмотр всех возможностей настройки соответствующей программы контроля времени, а также возможностей корректировки счётчика ходов.

Для ориентировки можно воспользоваться указателем периодов игры и величины добавления времени (см. Периоды игры). При установке величины добавления времени индикация минут и часов заменена горизонтальными штрихами.

Выбор программы контроля времени

Перед выбором новой программы контроля времени необходимо установить нажимные кнопки в нейтральное положение. После нажатия кнопки ENTER / ВВОД обе звёздочки на дисплее будут мигать около 3 секунд.

Если во время мигания звёздочек нажать кнопку ПЛЮС или МИНУС, то начнёт мигать индикация номера программы. Шахматные часы находятся в режиме программирования. При нажатии кнопки ПЛЮС или МИНУС можно выбрать необходимую программу контроля времени. В заключение выбор программы следует подтвердить нажатием кнопки ENTER / ВВОД.

Замена батареек

При постоянной индикации разряжения батареек «low batt» на одном или на обоих дисплеях необходимо заменить батарейки, при неисчезающей индикации разряжения батареек полная функциональность шахматных часов гарантирована в течение как минимум 10 часов.

При замене батареек следует удалить нижнюю часть задней стенки корпуса часов, ослабив оба болта. При установке новых батареек следить за их правильной полярностью.

На печатной плате с правой стороны рядом с местом крепления батареек находится кнопка сброса RESET, с помощью которой шахматные часы полностью могут быть возвращены в исходное состояние. В процессе нормального использования шахматных часов эта кнопка не требуется.

Программы контроля времени

№ программы	Вид контроля времени	фаза I	фаза II	фаза III
P 00	стандарт - без инкремента	2 : 00 ч. (40 ходов)	1 : 00 ч.	-
P 01	ФИДЕ – турнир с инкрементом	2 : 00 ч (40 ходов)	1 : 00 ч (20 ходов)	0 : 15 ч. + 30 сек. на ход, с прибавлением
P 02	Блиц – без инкремента	5.00 мин.	-	-
P 03	ФИДЕ – турнир без инкремента	2 : 00 ч. (40 ходов)	1 : 00 ч. (20 ходов)	0 : 30 ч.
P 04	ФИДЕ – быстрые шахматы (рапид) без инкремента	0 : 30 ч.	-	-
P 05	ФИДЕ – быстрые шахматы (рапид), свободное программирование без инкремента	0.01 - 60.00 мин.	-	-
P 06	Контроль Фишера – блиц с инкрементом	3.00 мин. + 2 сек. на ход, с прибавлением	-	-
P 07	Контроль ФИДЕ - турнир с инкрементом	1 : 30 ч. (40 ходов) + 30 сек. на ход, с прибавлением	0 : 15 ч. + 30 сек. на ход, с прибавлением	-
P 08	Контроль ФИДЕ - турнир с инкрементом	1 : 40 ч. (40 ходов)	0 : 30 ч. + 30 сек. на ход, с прибавлением	-
P 09	Контроль Бронштейна – блиц, 1 фаза	5.00 мин. + 3 сек. на ход, без прибавления	-	-
P 10	Контроль Бронштейна – турнир, 2 фазы	1 : 20 ч. + 1.00 мин. на ход, без прибавления	0 : 40 ч. + 1.00 мин. на ход, без прибавления	-
P 11	Контроль Бронштейна – турнир, 3 фазыия	1 : 20 ч. + 1.00 мин. на ход, без прибавления	0 : 40 ч. + 1.00 мин. на ход, без прибавления	0 : 20 ч. + 1.00 мин. на ход без прибавления
P 12	ФИДЕ – режим с 1 фазой и установленным инкрементом на ход	1 : 00 ч.	10 сек. на ход с прибавлением для каждого игрока	-
P 13	ФИДЕ – режим с 1 фазой и добавляемым инкрементом на ход	1 : 00 ч.	10 сек. на ход с прибавлением для игрока белыми в двойном размере, если игрок чёрными первым переходит в новое время обдумывание хода	-
P 14	ФИДЕ – режим с 2 фазами и добавляемым инкрементом на ход	1 : 30 ч. (30 ходов)	0 : 30 ч. (10 ходов)	20 сек. на ход с прибавлением для каждого игрока
P 15	ФИДЕ – режим с 2 фазами и добавляемым инкрементом на ход	1 : 30 ч. (30 ходов)	0 : 30 ч. (10 ходов)	20 сек. на ход с прибавлением для игрока белыми в двойном размере, если игрок чёрными первым переходит в новое время обдумывание хода
P 16	Контроль Фишера / ФИДЕ – режим с 3 фазами и инкрементом на ход, свободное программирование	от 0.01 мин. до 9:59 ч. + инкремент от 0,01 мин. до 1.00 мин., с прибавлением для каждого игрока	от 0.01 мин. до 1:00 ч. + инкремент от 0,01 мин. до 1.00 мин., с прибавлением для каждого игрока	от 0.01 мин. до 1:00 ч. + инкремент от 0,01 мин. до 1.00 мин., с прибавлением для каждого игрока
P 17	Контроль Фишера / ФИДЕ – режим с 3 фазами и инкрементом на ход, свободное программирование	Такие же временные режимы, как и в P16, но для игрока белыми двойное добавление времени на ход, если игрок чёрными первым переходит в новое время обдумывание хода	Такие же временные режимы, как и в P16, но для игрока белыми двойное добавление времени на ход, если игрок чёрными первым переходит в новое время обдумывание хода	Такие же временные режимы, как и в P16, но для игрока белыми двойное добавление времени на ход, если игрок чёрными первым переходит в новое время обдумывание хода
P 18	Контроль Бронштейна – турнир с 3 фазами и инкрементом на ход, свободное программирование	Такие же временные режимы, как и в P16. Инкремент не прибавляется для каждого игрока	Такие же временные режимы, как и в P16. Инкремент не прибавляется для каждого игрока	Такие же временные режимы, как и в P16. Инкремент не прибавляется для каждого игрока
P 19	Песочные часы	5.00 мин.	-	-