

Návod k obsluze SchachTimer „Silver“



Schváleny Evropskou šachovou unií



Vážení zákazníci!

Blahopřejeme Vám k zakoupení praktických a přesných digitálních hodin **SchachTimer „Silver“**.

Než se s nimi začnete seznamovat, přečtěte si, prosím, tento návod k obsluze, aby jste poznali a ocenili jejich výhody.

Obsluha těchto hodin je jednoduchá a tak strukturovaná, že se tyto hodiny mohou používat při různých příležitostech. Jako např. při turnajích a závodech nebo i při hraní šachu doma s přáteli.

Před prvním použitím, vložte, (polarizačně správně) do přihrádky určené pro baterie, 4 Mignon-Baterie typu AA. Kryt od baterií je umístěn na zadní straně hodin. Pokud lehce stlačíte spojku, která se nachází na spodní straně, posune se tento kryt dozadu a otevře se.

V přihrádce pro baterie je poloha jednotlivých baterií náležitě označena. Pokud byste ale přesto baterie špatně vložili, nic se nestane. Hodiny jsou totiž proti polarizaci vnitřně chráněny.

Baterie ale nepatří k dodávce. Doporučujeme Vám používat kvalitativní vysoce hodnotné baterie s kapacitou nejméně 1100 mAh. Pak vystačí Vaše hodiny dlouho s jednou sadou baterií.

Pokud jste baterie správně vložili a nasadili kryt, jsou Vaše hodiny už připraveny a zapnuty.

Pečujte o Vaše hodiny jen s navlhčeným hadrem a nepoužívejte žádné agresivní prostředky jako domácí čističe, atd.

Používejte při uchovávání Vašich hodin stabilní karton, který při koupi sloužil jako obal.

Přejeme Vám hodně zábavy s tímto moderním produktem.

Obsah

1.	Charakteristika hodin a technická data	Strana 4
2.	Ovládací tlačítka	Strana 5
3.	Hrací moduly, znázornění a popis	Strana 6
	Společné funkce pro všechny mody	Strana 8
	Výběr modulu a začátek hry	Strana 9
	Zap/Vypnutí, zastavení hodin, přerušení partie, pokračování v partii, konec hry	Strana 10
	MODUL 01 5 min. bleskový šach	Strana 11
	MODUL 02 10 min. rapid-šach	Strana 12
	MODUL 03 20 min. rychlý šach	Strana 12
	MODUL 04 30 min. rychlý šach	Strana 12
	MODUL 05 30 s. přesýpací hodiny	Strana 13
	MODUL 06 2 h/40 tahů+ 1h/20 tahů+ 30 min. klasická partie	Strana 14
	MODUL 07 2 h/40 tahů + 1h klasická partie	Strana 15
	MODUL 08 2 h/40 tahů + 30 min. klasická partie	Strana 15
	MODUL 09 3 min., 2 s. na 1 tah extra navíc, Fischerova-blesková partie	Strana 16
	MODUL 10 80 min.+ 40 min. + 1 min./tah extra navíc, klasická partie ve Fischerově-modulu	Strana 17
	MODUL 11 5 min., 3 s. na tah volně k dispozici Bronsteinova-blesková partie	Strana 18
	MODUL 12 FIDE -Modus 90 min./partie.+ extra navíc 30 s. na tah (stav 01.05.2002)	Strana 18
	USER nn upravení modulů 01 až 12	Strana 19
	LED+/-; BUZ +/- aktivování/deaktivování svícení a buzzer-signalizačního tónu	Strana 27
	WAIT +/- aktivování/deaktivování čekací doby 1h (jen u normálních partií)	Strana 28
	MOV -/+; MAN +/- aktivování/deaktivování funkce, kdy mohou přenastavit čas na rozmyšlenou, který závisí na počtu tahů	Strana 29
4.	Další možnosti nastavení	Strana 30
	Opravy času a tahů při kontrolách času (jen u MOV)	Strana 30
	Přenastavení času na rozmyšlenou (jen u MOV+)	Strana 32
	Uložení trestného času během partie	Strana 33
5.	Low – ukazatel baterií/výměna baterií	Strana 35
6.	Rychlý start/rychlá obsluha	Strana 36

1. Charakteristika hodin a technická data

- ◆ stabilní ABS-kryt z umělé hmoty, ergonomický sokl, který zajišťuje stabilitu hodin,
- ◆ údaj o stavu hodin na abecedně-číselném LC-displeji s velkým ukazatelem (ca. 80 x 25 mm),
- ◆ 12 hracích modusů pro bleskové, rapid-, rychlé a normální partie, Fischer-/Bronstein-modus, FIDE-modul, tak jako i jeden volně nastavitelný USER-modus,
- ◆ možnost vyvolání počtu tahů pro každý hrací modus,
- ◆ možnost přepnout na čas na rozmyšlenou, který závisí na počtu tahů,
- ◆ možnost nastavit volbu-opravení času a tahů, tak jako možnost uložení trestného času,
- ◆ možnost nastavení čekací doby-1 hodiny pro závody mezi mužstvy,
- ◆ spolehlivé, vhodné hrací tlačítka s možností vypnout funkci LED,
- ◆ kontroly času (uplynulý čas na rozmyšlenou) jsou signalizovány prostřednictvím Buzzeru, který se dá připojit,
- ◆ uvedení do provozu pomocí 4 Mingnon-baterií typu AA nebo LR6 (nejsou obsaženy v dodávce),
- ◆ ukazatel low-baterií.

Rozměry obalu	:	ca. 200 mm x 85 mm x 90 mm (L x B x H)
Spotřeba proudu	:	a) Provoz bez Buzzeru a bez LED ca. 1.2 mA b) Provoz s Buzzerem a LED ca. 2.3 mA c) Standby (přístroj je vypnut) ca. 90 μ A
Životnost baterií (min.)	:	1 rok nebo ca. 900 h u a) ca. 17 h./týdně 1 rok nebo ca. 500 h u b) ca. 9 h./týdně 1 ½ roku uchování dat u c) trvat na bateriích s kapacitou od 1100mAh.
Klimatické podmínky:	:	od + 5 ° C do + 40 ° C
Elektromagnetická snesitelnost	:	CE - konform

2. Ovládací tlačítka

- ◆ Tlačítko - **O / I** / se nachází na horní straně krytu uprostřed
 - Stopnutí hodin během partie,
 - Vyp/zapnutí přístroje.

- ◆ **Dvě tlačítka na spuštění hry (nalevo a napravo)**
 - Start partie a provedení tahu,
 - Aktivace/deaktivace funkce LED a signalizačního tónu Buzzer,
 - Zadání času a tahů v nastavitelném modusu (levé tlačítko),
 - Výběr editovatelného místa v editovatelném modusu (pravé tlačítko),
 - Aktivování/deaktivování času na rozmyšlenou zavisející na počtu tahů (pravé hráčí tlačítko).

- ◆ Tlačítko - **MODE**
 - Výběr modulů od 01 do 12, USER a signalizace,
 - Počet tahů nezávisajících/závisejících na času na rozmyšlenou,
 - Výběr místa pro číslo nebo hodin v editovaném modulu,
 - Zrušení tahu, který byl proveden během partie.

- ◆ Tlačítko - **PROG**
 - Nastavení času na rozmyšlenou a zadání tahů jednotlivých modusů jako USER-modul,
 - Přidání času/tahů při kontrolách času,
 - Zadání trestného času,
 - Přepnutí na nový čas na rozmyšlenou.

3. Hrací modí, znázornění a popis

Naprogramované nastavení času na rozmyšlenou a i další možnosti nastavení

<u>Modul</u>	<u>Hrací parametr</u>	<u>Popis</u>
01	5 min.	Bleskový-šach (žádné omezení tahů)
02	10 min.	Rapid-šach (žádné omezení tahů)
03	20 min.	Rychl šach (žádné omezení tahů)
04	30 min.	Rychlý šach (žádné omezení tahů)
05	30 s.	Přesýpací hodiny. Čas, který hráč vyčerpá, bude jeho protihráči připsán k dobru.
06	2 h. + 1 h. + 30 min.	Běžná partie s 2 prodlouženími
07	2 h. + 1 h.	jako modul 06, ale bez druhé kontroly
08	2 h. + 30 min.	jak modul 0, ale bez 30 min. pro zbytek partie
09	3 min., 2 s./sčítání	Fischerův-bleskový-modul, 3 min na partii aniž by byl omezen počet tahů, 2 s. na tah volně k dispozici a sečíst
10	80 min. + 40 min., 1 min./sčítání tahů	Fischerův-turnajový-modul, čas na rozmyšlenou, 80 min. základ.čas + 40 min. zbylý čas, dále jedna min./tah k dobru. K času na rozmyšlenou je pro/před každý/m tah/em přičtena 1 min.
11	5 min., 3 s./volný tah	Bronsteinův-bleskový modul, 5 min. na partii bez omezení počtu tahů, 3 s. na tah volně k dispozici a je nastavitelný zpět.
12	90 min./partie, 30 s./sčítání tahů	FIDE-turnajový-modul (Fischer). Hlavní čas na rozmyšlenou 90 min (partie) jako 30 s./tah extra čas na rozmyšlenou. K času na rozmyšlenou je pro/před každý/m tah/em přičteno 30 s. (stav: 01.05.2002).
USER nn	nastavitelný modus	Všechny moduly od 01 do 12 jsou volně nastavitelné.
LED-/+ BUZ+/-signalizace		Zap/Vypnutí LED a/nebo Buzzer-signalizace
MOV -/+ MAN+/-Přenastavení času na		Přednastaveno: LED zapnutý, Buzzer-signalizace vypnutá. možnost zvolit přepojení času na rozmyšlenou závisující na rozmyšlenou počtu tahů
WAIT+/-	Přednastaveno: Ztrátový čas +/-	Přenastavení času na rozmyšlenou závisí na počítadle tahů Aktivace čekací doby – 1 h před začátkem hry.

Znázornění hracích modulů

Hrací modusy jsou na displeji označeny různými symboly.

V **modulech 01 až 04 (nebo odpovídající USER)** jsou hodiny hráče, které jsou právě v chodu, označeny **křížem** vedle času na rozmyšlenou, který **rotuje** v sekundovém rytmu.

V **modulu 05 (nebo odpovídající USER)** jsou hodiny hráče, které jsou právě v chodu, označeny **přesýpacími hodinami** vedle času na rozmyšlenou.

V **modulech 06 až 08 (nebo odpovídající USER)** jsou hodiny hráče, které jsou právě v chodu, označeny **šipkou**, která **bliká** v sekundovém rytmu.

V **modulech 09, 10, 12 (nebo odpovídající USER)** jsou hodiny hráče, které jsou právě v chodu, označeny **vyplněným trojúhelníkem** vedle času na rozmyšlenou, který **bliká** v sekundovém rytmu.

V **modulech 11 (nebo odpovídající USER)** jsou hodiny hráče, které jsou právě v chodu, označeny **otevřeným trojúhelníkem** vedle času na rozmyšlenou, který **bliká** v sekundovém rytmu.

Společné funkce pro všechny moduly

Ukazatel času na rozmyšlenou se na displeji objeví asi ca. 2 s. po výběru modulu (modul s náležitým číslem).

Ukazatel času na rozmyšlenou se objeví:

- ◆ ve formě **h:mm**, pokud hráč zadá čas na rozmyšlenou delší než 10 min,
- ◆ ve formě **m.ss**, pokud hráč zadá čas na rozmyšlenou kratší než 10 min.

Zmáčknutí tlačítka na spuštění hry jsou hodiny zapnuty a běží čas protihráče.

Všechny moduly od 01 do 12 a USER mají počítadlo tahů, které lze vyvolat krátkým stisknutím tlačítka PROG a to, jak během jejich chodu, po jejich zastavení, tak i po uplynutí časů jednoho nebo obou hráčů. Počítadlo tahů ukáže tah hráče, který právě táhne figurkou.

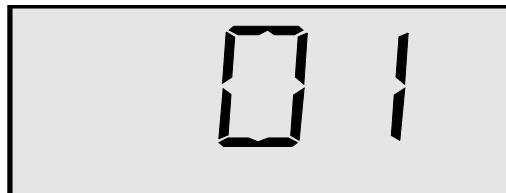
Pomocí tlačítka **MODE** je aktivován LED a zapnuté hodiny pak jsou blikají po sekundách. Tlačítko **MODE** se nachází vedle tlačítka hráče. Aktivace signalizačního tónu Buzzer se ohlásí signalizačním tónem, trvajícím ca. 1 sekundu, pokud hodiny hráče překročily zadaný čas.

V průběhu partie se může pod levýma hodina ukázat symbol baterií LOW. To znamená, že by měly být baterie, co nejdříve vyměněny. Aby se pak ušetřila zbylá energie baterií, vypne se aktivace signalizačního tónu Buzzer (BUZ +) a LED (LED +). Po výměně baterií se musí tyto funkce znovu aktivovat nebo deaktivovat, protože spolu s novými bateriemi se ukáže standardní přednastavení. Rozehranou partii může hráč dohrát v každém případě.

Pokud se hodiny nenachází v hracím modusu a nejsou stisknuty žádná tlačítka, vypnou se po 60 min automaticky, aby se ušetřila energie. Všechno nastavení ale zůstává zachováno.

Výběr modulu a začátek hry

Po prvním zapnutí (vložením baterií) se zapne standardně nastavený **MODUL 01**. Displej ukazuje vždy nejdříve modus s odpovídajícím modulovým-číslem, např.:



Pomocí tlačítka **MODE** si člověk může aktivovat:

- hrací modus od **01** do **12**, **USER**,
- funkci **LED**,
- **BUZZER**-signalizační tón,
- Přenastavení času na rozmyšlenou závisející na počtu tahů pomocí funkce **MOV** a **MANuel**
- 1h ztrátový čas **WAIT** (pro turnaje družstev)

Po zvolení tlačítka **MODE** se hodiny po 2 s. automaticky přepnou do stavu, kdy jsou připraveny ke hře. Hodiny hráčů ukáží odpovídající čas na rozmyšlenou. Pokud během 2 s. bude tlačítko **MODE** znovu zmáčknuto, bude zvolen nový modus.

Pokud zmačknutím jednoho ze 2 tlačítek pro spuštění hry nebyla odstartována ještě žádná partie, může být stisknutím tlačítka **MODE** zvolen nový modus.

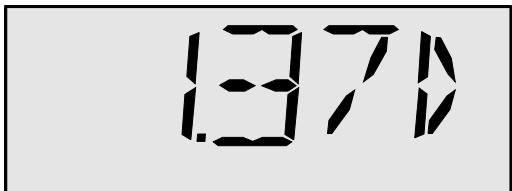
Zap/Vypnutí, zastavení hodin, přerušení partie, pokračování v partii, konec hry

Stisknutím tlačítka **O / I / Stop**

- ◆ se vypnuté hodiny zapnou,
- ◆ se při rozehrané partii hodiny stopnou,
- ◆ se hodiny ve všech dalších fázích vypnou.

Pokud je nějaká partie stopnuta tlačítkem **O / I / Stop**, tak se ukáže zbylý čas každého hráče a 2 šipky (na každém digitálním ciferníku jedna) poukazující na hráče, který byl jako poslední na tahu.

Pokud je pravý hráč na tahu a hodiny jsou stopnuty, tak displej ukazuje:



Pokud ještě neuplynuly oba časy hráčů, může se stisknout jednoho z tlačítek pro spuštění hry a pokračovat v partii. Nezávisle na tom, které tlačítko pro spuštění hry se zmáčklo k pokračování partie, startuje pořád hráč, který byl před stopnutím na tahu.

Po uplynutí obou časů se hodinou mohou vypnout přímo tlačítkem **O / I – Stop**.

Pokud byla jedna partie zastavena, je možné pomocí tlačítka **PROG** změnit zbylý čas na rozmyšlenou (trestný čas atd.). Více v kapitole 4 – další možnosti nastavení.

MODUS 01

5 min. blesková hra

Zvolí-li hráč modus 01, ukazují oba digitální ciferníky po změně modusu 5 min čas na rozmyšlenou. Po stisknutí tlačítka pro spuštění hry jsou hodiny zapnuty a čas protihráče běží. Na displeji hráče, který je na tahu, je znázorněn rotující kříž v sekundovém taktu.

Na displeji hráče, který je na tahu se ukáže:



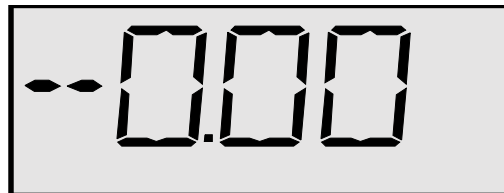
Pokud vprchal během partie u jednoho hráče čas na rozmyšlenou, zůstane uplynulý čas na 0.00. Pokud jsou jeho hodiny aktivní, začne blikat vodorovný pruh.



Upozornění: Aktivací Buzzer-signalizačního tónu, může být překročen čas u jednoho hráče, optimálně signalizováno v modusu **LED/BUZ**.

Pokud uplynul čas obou hráčů, jsou hodiny pro každý další tah zablokovány. Pokud je aktivován modus LED/BUZ, je vyprcháání času signalizováno krátkým signalizačním tónem.

Vodorovné pruhy už neblíkají a ukazují, který čas uplynul dříve.



MODUS 02 10 min. rapid-šach

Jako modus 01, ale čas na rozmyšlenou je přednastaven na 10 min na jednoho hráče.

MODUS 03 20 min. rychlý šach

Jako modus 01, ale čas na rozmyšlenou je 20 min.

MODUS 04 30 min. rychlý šach

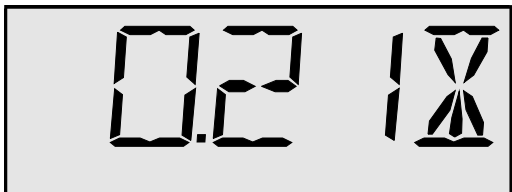
Jako modus 01, ale čas na rozmyšlenou je 30 min.

MODUS 05

30 s. přesýpací hodiny

V modusu přesýpací hodiny (MODUL 05) mají oba hráči na začátku partie 30 s. čas na rozmyšlenou. Po startu běží oba digitální ciferníky na principy přesýpacích hodin: jedna strana se naplňuje a druhá vyprazdňuje.

U hráče, který je právě na tahu se čas na rozmyšlenou snižuje a u jiného hráče přibývá. Na displeji vidíme, jak čas na rozmyšlenou, tak i přesýpací hodiny. U hráče, který je právě na tahu (pravý digitální ciferník) vidíme nahoře v přesýpacích hodinách pruhy (prázdné). U jiného hráče (levý digitální ciferník) jsou tyto pruhy dole v přesýpacích hodinách (plné).

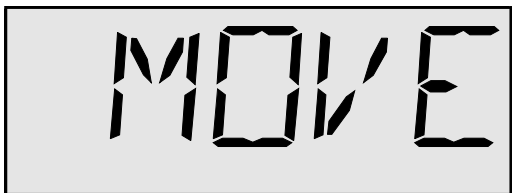


Upozornění: Když uplyne čas na rozmyšlenou u jednoho hráče, vypneme hodiny tlačítkem 0 / I / Stop. Poté co hodiny znovu zapneme, objeví se starý modus, zde modus 05.

MODUS 06

2 h/ 40 tahů + 1 h/ 20 tahů + 30 min. normální partie

Tento modus, jako i následující modusy 07 a 08 jsou přiděleny turnajovému modusu pro normální partie. Hraje se zde s dvou-hodinovým časem na rozmyšlenou pro prvních 40 tahů (první časová kontrola). V modusu **MOV** (přednastaven), který je závislý na počtu tahů, se hodiny po odehrání hry přepnou na nový čas na rozmyšlenou. V modusu **MOV +**, který je také závislý na počtu tahů, se hodiny přepnou při časové kontrole, to znamená např. po 40., popř. 60. tahu, u zbylého času, který je k dispozici. Vnitřní počítadlo tahů slouží pak ke kontrolnímu počítání tahů.

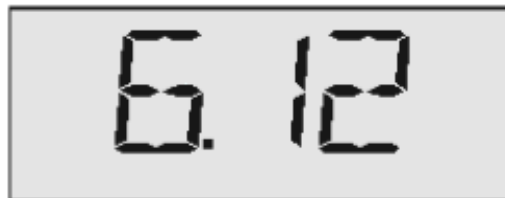


Upozornění: Počet tahů na displeji souhlasí ale jen tehdy, pokud se hodiny zmáčknu při každém hraném tahu. Pokud vypršel čas na rozmyšlenou a hrálo se více tahů než ukazují hodiny, může se provést kontrola. Nastavení časových kontrol a kontrol tahů je popsáno v kapitole 4.

Na začátku partie ukazují oba digitální ciferníky:



Hráč, který je právě na tahu, je označen šipkou, která bliká v sekundovém rytmu.



Další postup až doby, kdy uběhne čas na přemýšlení je stejný jako u modulu 01.

MODUL 07 2 h./ 40 tahů + 1 h. normální partie

Jako modul 06, ale bez druhé kontroly času. Pro čas na přemýšlení platí nadále 2 h/40 tahů, pak se musí partie dohrát do konce se zbývajícím časem + 1 h.

MODUL 08 2 h./ 40 tahů + 30 min. normální partie

Jako modul 07, ale partie musí být dohrána do konce se zbývajícím časem 30 min.

MODUL 09

3 min., 2 s. přičíst na 1 tah, Fischerova – blesková partie

Fischerův modul, který je popsán v modulech MODE 09 a 10, je určen bleskové a normální partie. Při těchto partiích má každý hráč k dispozici základní čas a plus ještě extra čas na rozmyšlenou navíc.

Na začátku hry je na displeji ukázán nejen základní čas, ale i extra čas na rozmyšlenou.



Vyplněný trojúhelník bliká po sekundách.

V MODULU 09 dostane každý hráč pro celou partii základní čas 3 min a 2 s. a ještě extra čas na rozmyšlenou na/před každý/m tah/em. Čas jednoho hráče se může zvýšit, pokud bude táhnout rychle.

MODUL 10

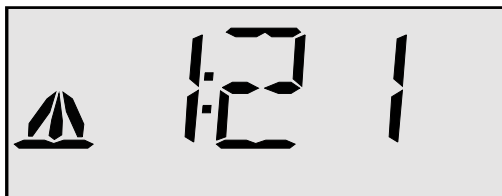
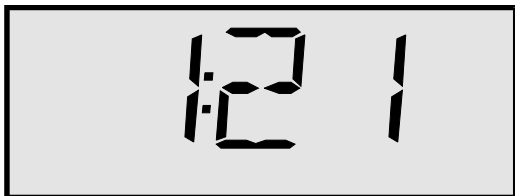
80 min + 40 min., na 1 tah přičíst 1 min. Normální partie ve Fischerově modulu

Tento modul umožňuje hrát turnajové partie ve Firscherově modulu. Také zde platí přičtení extra času na rozmyšlenou na 1 tah. V tomto turnajové modulu má až do první kontroly času každý hráč 80 min na 40 tahů, potom 40 min až do konce partie.

V MODULU 10 dostane hráč hlavní čas na rozmyšlenou a k tomu ještě na každý tah 1 min extra času.

Časové konto se tak může také zvětšit. Závislost na počtu tahů **MOV +/-** se zde projevuje stejně jako v modulu 6.

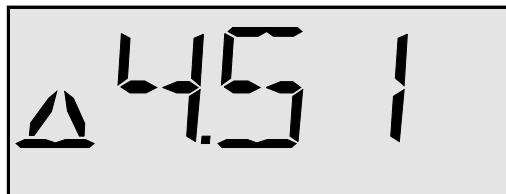
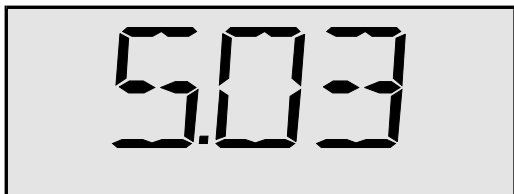
Začne-li se partie stisknutím jednoho ze dvou hracích tlačítek, objeví se vedle běžícího času na rozmyšlenou, vyplněný trojúhelník, který bliká po sekundách.



MODUL 11 5 min., 3 s. volně k dispozici na 1 tah, Bronsteinova-blesková partie

Tento zde popsán Bronsteinův modul se zabývá bleskovou partií, při které má každý hráč k dispozici vedle základního času na rozmyšlenou ještě volný čas. V tomto MODULU tedy dostane každý hráč 5 min času na rozmyšlenou na partii + 3 s. volného času navíc. Ale čas, který hráč nevyužije mu nebude připsán k dobru. Pro nový tah má hráč ale samozřejmě navíc zase své 3 s. volného času.

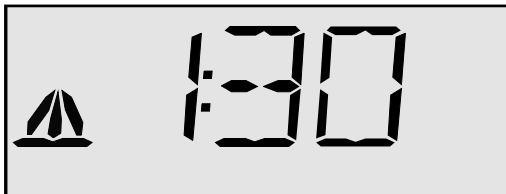
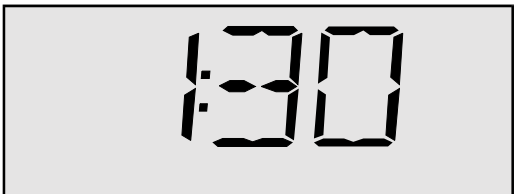
Začne-li se partie stisknutím jednoho ze dvou tlačítek pro spuštění hry, objeví se vedle běžícího času na rozmyšlenou, otevřený trojúhelník, který bliká po sekundách.



MODUL 12 FIDE-Modul 90 min./partie + 30 s./tah, sčítán (Stav- 01.05.02)

V tomto turnajovém modulu má každý hráč k dispozici 90 min čas na rozmyšlenou na celou partii. K tomu obdrží každý hráč na 1 tah 30 s. extra čas. Tento modul odpovídá principu Fischerova modulu, při kterém se čas na rozmyšlenou může také zvětšit.

Stisknutím jednoho ze dvou hracích tlačítek se vedle běžícího času na rozmyšlenou objeví vyplněný trojúhelník, který bliká po sekundách.



USER nn Nastavení modulů 01 až 12

V tomto modulu se může jeden z modulů 01 až 12 v nastavitelné formě uložit.



Nastavitelný modul se vybere pomocí tlačítka **MODE**. Stisknutím tlačítka **PROG** se nastavení.

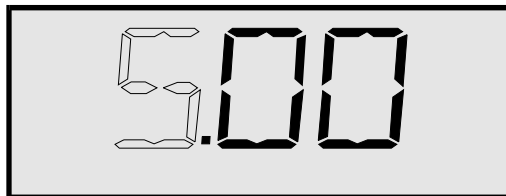
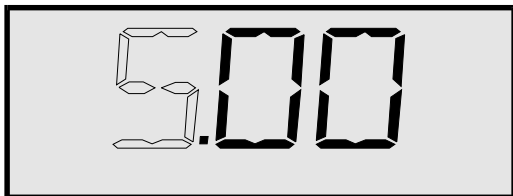
Pokud je pro oba hráče nastaven nový čas na rozmyšlenou, je pomocí tlačítka **PROG** nastavený modul jako **USER nn** (**nn** = číslo editovaného hlavního modulu např. MODUL 01 => USER 01) uložen do paměti. Modul, který byl uložen do teď bude přepsán. Modul uložený jako USER nn se může stisknutím tlačítka **PROG** nastavit dodatečně.

Editování se může pomocí tlačítka **PROG** vždy zrušit. Data, popř. zadané údaje, které byly do teď editovány, byly převzaty do modulu USER. To samé platí, když se zmáčkne tlačítko **O / I / Stop**. Hodiny se pak k tomu ještě vypnou. Po znovuzapnutí hodin zůstává v paměti poslední zvolený modul, zde USER nn.

Editování modulů 01 až 05:

Hrací modul podle MODULU 01, 02, 03, 04 nebo 05 je editován následovně:

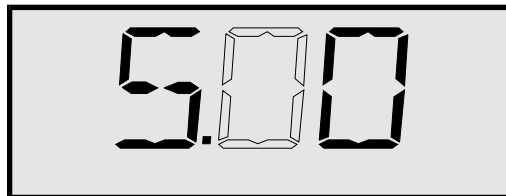
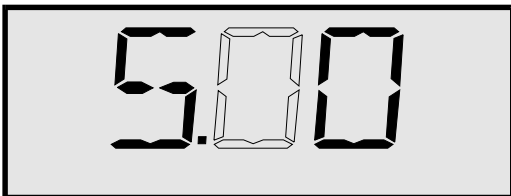
Po stisknutí tlačítka **PROG** blikají po sekundách obě levá místa na hodinách hráčů a povolují nastavení. Jako příklad je zde editován MODUL 01. Displej na začátku ukazuje:



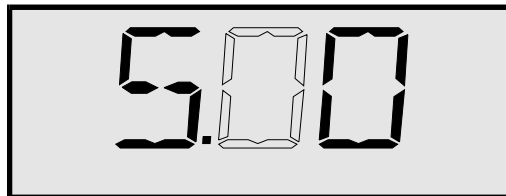
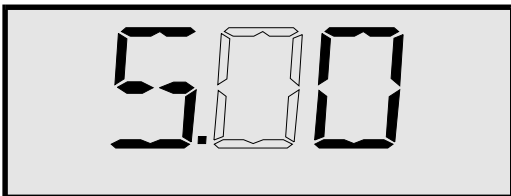
Prostřednictvím levého tlačítka se může současně na obou digitálních cifernících změnit první místo (zde minuty), tím, že každé zmáčknutí tlačítka způsobí zvýšení o 1 min. Toto nastavení se od 0 do 9 min znázorňuje v **m.ss** popř. od 0 do 9 min v **h:mm**.

Prostřednictvím pravého tlačítka se může současně pro oba digitální ciferníky vybrat příslušné místo. Zmáčknutí tlačítka se vybere další místo. Minuty a sekundy jsou nastavitelné od 0 do 5 a jednotky od 0 do 9.

Maximálně nastavitelný čas je **9 h 59 min** nebo **9 min 59 s**.



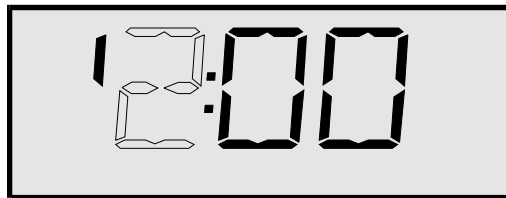
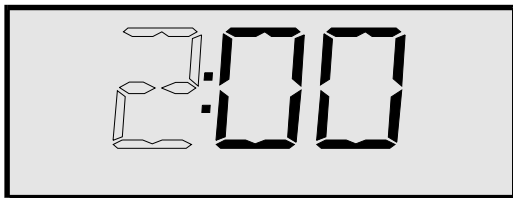
Pokud budou hodiny nastaveny nezávisle od sebe (různý čas na rozmyšlenou) a zmáčkne se jednou tlačítko MODE, dostane se hráč na levý digitální ciferník,



ještě jedním zmáčknutím tlačítka MODE se dostane na pravý digitální ciferník a po dalším zmáčknutím zpět na oba digitální ciferníky. Ke změně časů nebo jednotlivých postavení čísel se používá levé a pravé tlačítko, jak bylo napsáno před tím.

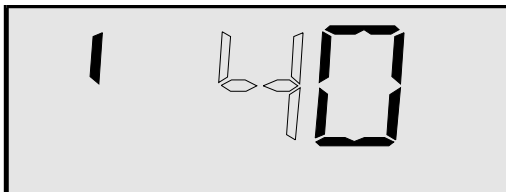
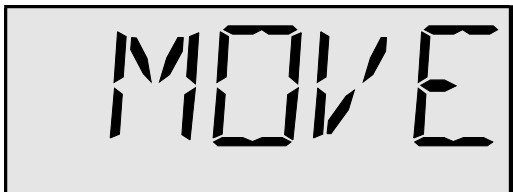
Editování modulů 06 až 08:

nastavení času se provádí jako u modulů 01 až 05. Pokud je čas na rozmyšlenou nastaven, ukazuje displej po stisknutí tlačítka **PROG**:



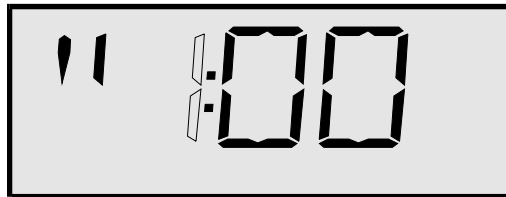
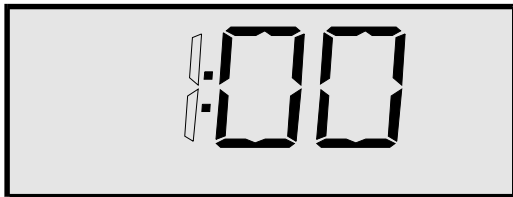
Bliká časový údaj nalevo. Čas na rozmyšlenou je na pravém displeji označen jednou svislou čarou. Pomocí tlačítka MODE mohou být vybrány oba digitální ciferníky současně, levý nebo pravý zvlášť.

Dalším stisknutím tlačítka MODE se změní nastavení, kdy se zadávají tahy pro hlavní čas na rozmyšlenou. Desetinné místo bliká.



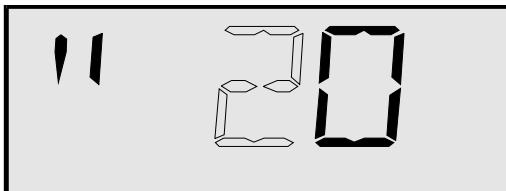
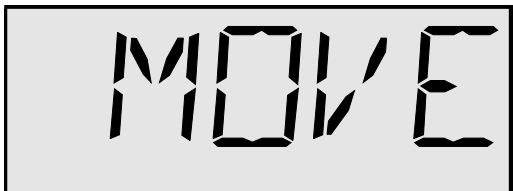
S **levým tlačítkem** může být zadána číselná hodnota odpovídajících míst od 0 do 9. Maximální zadání je 99 tahů.

S **pravým tlačítkem** mohou být zvolena editovaná desetinná místa nebo jednotky. Dalším zmáčknutím tlačítka **MODE** se změní nastavení dalšího času na rozmyšlenou. To se na displeji projeví dvěma svíslými čarami a to u času na rozmyšlenou pravého hráče.

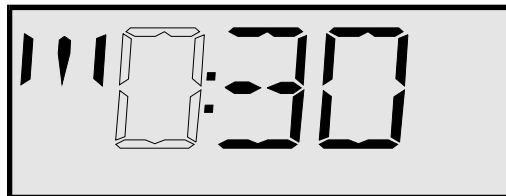
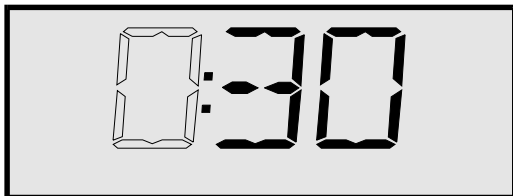


Nastavení se provádí stejně, jak se psalo před tím.

Dalším zmáčknutím tlačítka MODE se zadají tahy druhé úrovně času na rozmyšlenou.



Ještě jedním zmáčknutím se zvolí třetí úroveň času na rozmyšlenou.



Pokud i potom se zmáčkne tlačítko **MODE**, nastaví se znovu hlavní čas na rozmyšlenou. Nastavení zde probíhá také pomocí levého a/nebo pravého tlačítka pro spuštění hry.

Zmáčknutím tlačítka **PROG** se uloží editovaný modul jako USER 06, 07 nebo 08 a tím se ukončí postup editování.

Upozornění: S MODULY 06, 07 und 08 je zacházeno od základu. V MODULU 07 a 08 jsou některé parametry jako počet tahů a zadání času stanoveny na nulu.

Tip: Pokud upravený modul nepotřebuje druhou kontrolu času, když např. MODUL 06 byl zvolen jako základna, jsou všechny následující parametry druhé a třetí časové úrovně a i počítadlo tahů pro kontrolu času stanoveny na nulu. Proto se radí, zvolit MODUL 07 nebo 08 jako základnu.

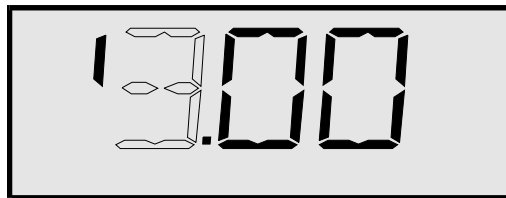
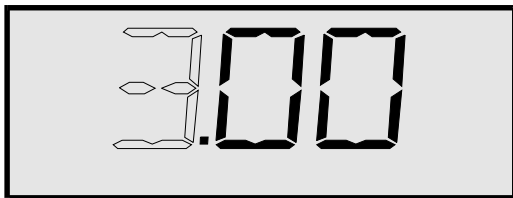
Editování modulů 09 až 12:

Editování MODULŮ 09, 10, 11 a 12 probíhá podobně jako u MODULŮ 06 až 08, ale je zde možnost, nastavit si extra popř. volný čas na rozmyšlenou. Třetí časová úroveň popř. druhá časová kontrola tu ale chybí.

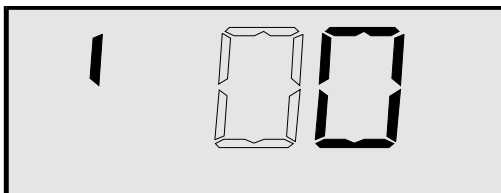
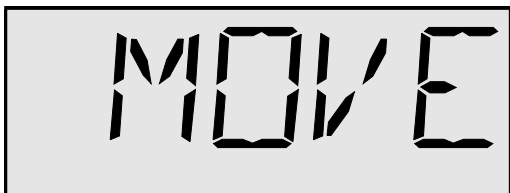
Moduly 09 až 12 jsou vymyšleny na stejném principu, i když MODUL 09 a 11 popisuje bleskový šach a MODUL 10 a 12 popisuje normální šach podle Fischera/FIDE popř. Bronsteina. Zde jsou jen odpovídající parametry stanoveny na nulu.

Nastavení času a tahu se provádí tak, jak byla napsáno před tím. Levé tlačítko nastaví čas, pravé vymění mezi jednotlivými místy čas. Pomocí tlačítka MODE může být zvoleno nastavení času na přemýšlení, zadání tahů a nastavení volného času.

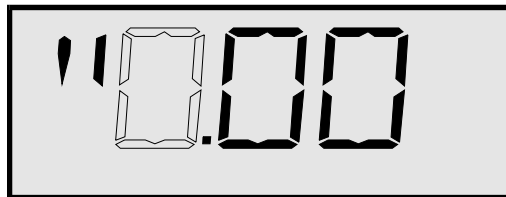
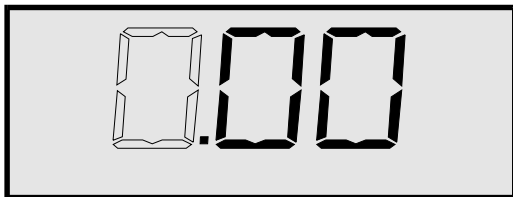
U MODULU 09 se po zmáčknutí tlačítka **PROG** objeví



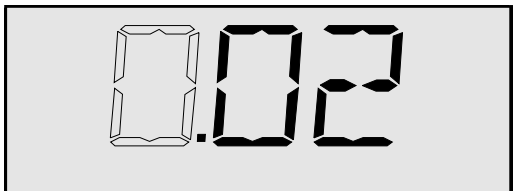
Pro zadání tahů se po 3x zmáčknutí tlačítka **MODE** objeví



Pokud se zmáčkne tlačítko **MODE** ještě jednou, platí pro druhou časovou úroveň



A pokud se zmáčkne tlačítko **MODE** 3x, následuje nastavení extra času na rozmyšlenou



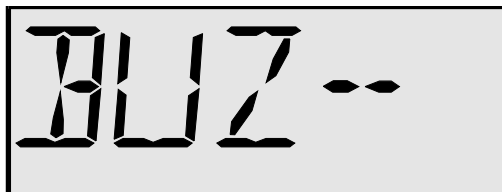
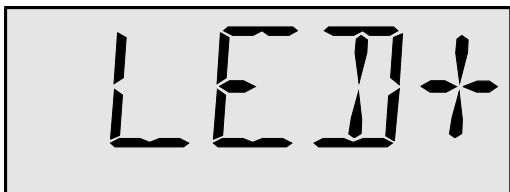
Displej to znázorní trojúhelníkem, který se nachází vlevo vedle pravého ciferníku hráče.
U Fischerova-Modulu (MODUL 09, 10 und 12) je trojúhelník vyplněný, u Bronsteinova-Modulu otevřený.
Pomocí tlačítka **PROG** může být MODUL uložen také jako USER 09, 10, 11 nebo 12.

Upozornění: Nastavení počítadla tahů, např. na 40 tahů jako časová kontrola, se projeví jen tehdy, pokud je i modul **MOV +**, který je závislý na počtu tahů, v činnosti

LED +/- ; BUZ +/- Aktivování/Deaktivování hráčova LED a Buzzer-signalizačního tónu

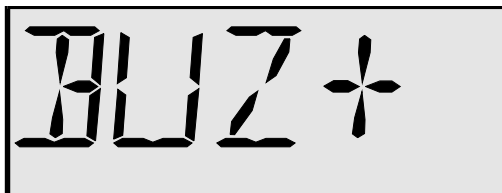
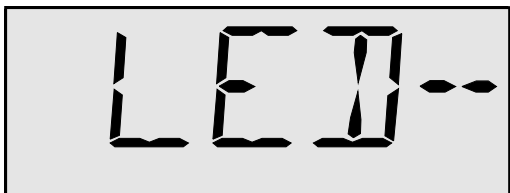
Standartně je hráčův LED zapnut (+) a Buzzer-signalizační tón vypnut (-). Po aktivování Buzzer-signalizačního tónu je **každé** překročení času signalizováno tónem, který trvá 1 sek. LED signalizuje, který hráč je právě na tahu a je znázorněn blikáním v sekundovém rytmu.

Nastavení vybereme pomocí tlačítka **MODE**, až se na displeji objeví **LED + a BUZ -**.



Levým hracím tlačítkem se může hráčovo LED deaktivovat (-) nebo aktivovat (+).

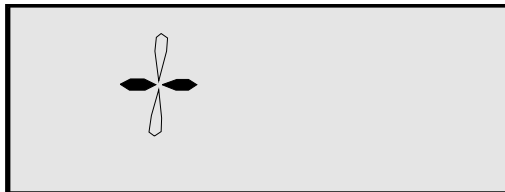
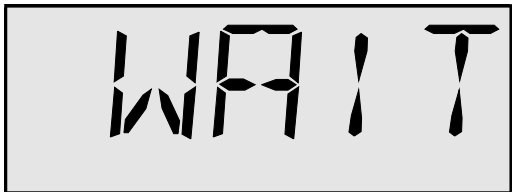
Pravým hracím tlačítkem se může Buzzer-signalizační tón zapnout (+) a vypnout (-).



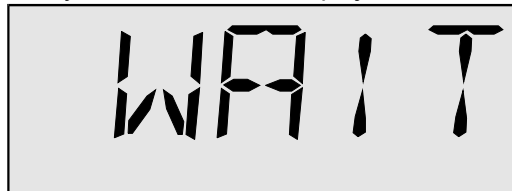
Toto nastavení zůstává zachováno také po vypnutí. Pokud se ukáže symbol LOW, obě aktivace budou deaktivovány, aby se ušetřila zbylá energie baterií.

WAIT +/- Aktivování/deaktivování čekací doby-1 h (jen u normálních partií)

Neobjeví se hráč na začátku turnaje nebo se zpozdí, aktivuje jeho protihráč hodiny. Pak běží jak čekací doba, tak i čas na rozmyšlenou. Po uplynutí času prohrál hráč tuto partii bez boje. V jiném případě se může začít partie normálně (čas na rozmyšlenou je pro opozdilce zkrácen o ztrátový čas). Pomocí vícekrát zmáčknutým tlačítkem **MODE**, se nastaví funkce **WAIT +/-**. **Pravým tlačítkem** se ztrátový čas pak aktivuje (+) nebo deaktivuje (-).



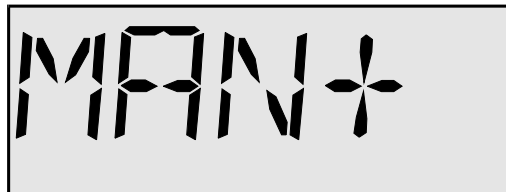
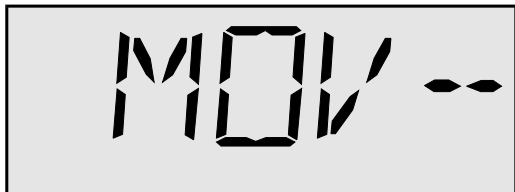
Poté se vybere modul (jen MODUL 06 bis 8, 10, 12 nebo odpovídající USER) popř. se spustí již zvolený modul pomocí tlačítka PROG (převzetí předtím aktivovaného ztrátového času). Po krátkém zobrazení, ca. 2 s. času na rozmyšlenou, se změní displej na čekací dobu a ukáže po startu:



Po uplynutí čekací doby, ukazuje displej 0.00 a hodiny se zastaví. Pomocí tlačítka **MODE** se mohou hodiny připravit na novou hru a nebo se vypnou tlačítkem **O / I / Stop**.

MOV -/+; MAN +/- Aktivování/deaktivování přenastavení času na rozmyšlenou, který je závislý na počtu tahů

U modulů 06 až 08, 10 a 12 a u odpovídajícího USER se po uplynutí času na rozmyšlenou, popř. po dosažení počtu tahů jedné časové úrovně, projeví dvě různé funkce. Navoleny jsou tyto funkce pomocí tlačítka **MODE**. Zmáčknutím levého tlačítka se změní nastavení z aktivního (+) na deaktivní (-). Přednastaveno je přenastavení času na rozmyšlenou, který je závislý na počtu tahů.



Při přenastavení času na rozmyšlenou, který je závislý na počtu tahů, se teprve po uplynutí (např. 2 h.) přenastavuje tento čas na nový čas další úrovně. Stisknutím pravého tlačítka může být navíc stanoveno, zda přenastavení času na rozmyšlenou, po uplynutí hry u jednoho hráče bude automaticky následovat dále pro druhého hráče (převzetí zbylého času) (**MAN -**). Nebo, zda se hodiny přenastaví až po uplynutí hry (**MAN+**). Po zastavení hodin tlačítkem **0 / I / STOP** a zmáčknutím tlačítka **PROG** ca. na 2 s. se mohou jiné hodiny, které ještě nebyly přenastaveny, manuálně posunout na novou úroveň času na rozmyšlenou, při tom se zbylý čas převezme (podívejte se také na str. 32).

Uplynutí času bude vidět teprve po překročení celkového času na rozmyšlenou.

U přenastavení času na rozmyšlenou, který je závislý na počtu tahů **MOV +**, se čas na rozmyšlenou přenastaví při dosažení příslušného počtu tahů v době kontroly času, tedy např. po 40. popř. 60. tahu, pokud je zbývající čas po ruce. Jsou zde možné kontroly času a tahů. Nastavení **MAN+** nebo **MAN-** se zde neprojevuje, je totiž vypnuto.

4. Další možnosti nastavení

Možnost provádění oprav času a počtu tahů (jen u MOV +)

Opravy času a počtu tahů jsou možné v modulech s normálními partiiemi (MODUL 06 až 08, 10, 12 a odpovídající USER-MODUL), pokud se přenastavení času na rozmyšlení, který je závislý na počtu tahů, nastavilo pomocí **MOV +** a to před výběrem jednoho modulu.

Oprava je eventuelně nutná, pokud u jednoho hráče uplynul čas na rozmyšlenou, ačkoliv on hrál více tahů než stojí ve vnitřním počítadle tahů.

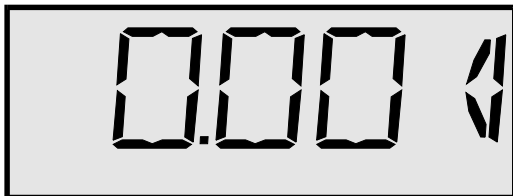
Poté co jsou hodiny zastaveny stisknutím tlačítka **O / I / Stop**, je možné pomocí tlačítka **PROG** vyvolat momentální aktuální tah.

Příklad:

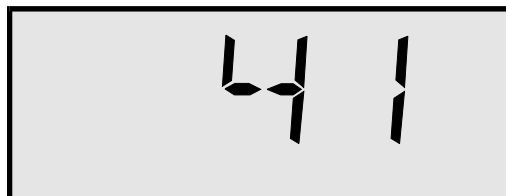
Hráči udělali v modulu 06 podle notacíh 40 tahů a hráč, který je na tahu, táhne svůj 41. tah (levý digitální ciferník). Protihráč (pravý digitální ciferník) reklamuje, že levý digitální ciferník už skončil hru. Vyvolání počtu tahů ale prokáže oproti notaci 38. tah.



Displej ukazuje např.:



Zmáčknutím tlačítka PROG ca. 2 s. se zahájí postup oprav. Displej ukazuje počítadlo tahů jen s tahem 41.



Pravým tlačítkem může být odpovídajících tah nastaven nahoru a levým zase dolů, ale minimálně až do 41. tahu. Opravy času a tahů v druhé úrovni času na rozmyšlenou probíhají stejně, ale počítadlo tahů může být opraveno pomocí levého tlačítka jen do 61. tahu dolů.

Stisknutím tlačítka PROG je postup ukončen a čas na rozmyšlenou vykáže pro oba hráče další úroveň času na rozmyšlenou (s převzetím zbytku času). Hodiny jsou ještě zastaveny a mohou být zase prostřednictvím jednoho tlačítka spuštěny.

Upozornění: Sekundy zbylého času se ukáží v zobrazení h:mm a ne m.ss.

Přenastavení času na rozmyšlenou (jen u MOV -)

V MODULECH 06 až 08, 10 a12 nebo pomocí funkce USER **MOV -/+ MAN +/-** se může stanovit, jak se provede přenastavení času na rozmyšlenou.

V nastavení **MAN -** se po uplynutí času u hodin jednoho hráče přenastaví také hodiny druhého hráče s převzetím zbývajících času na novou úroveň času na rozmyšlenou. Prostřednictvím tlačítka PROG je možné vyvolat počítadlo tahů a zadání trestného času.

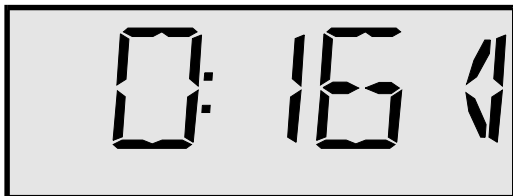
U přednastavení **MAN+** se hodiny po uplynutí času přenastaví na nový čas na rozmyšlenou. To se může nastavit manuálně pomocí tlačítka **PROG**. K tomu se hodiny vypnou pomocí tlačítka **O / I / Stop** a potom se stisknutím tlačítka **PROG** ca. 2 s. provede přenastavení času na rozmyšlenou. Při tom dostane hráč jak nový čas na rozmyšlenou tak má k dobru i čas z minulé úrovně. Hodiny jsou stopnuty a mohou být znovu pomocí tlačítka pro spuštění hry zapnuty.

Pokud se u hráče v nastavení (MOV-, MAN+) po uplynutí času na rozmyšlenou přenastaví čas na další časovou úroveň, pak je druhý hráč ještě na nižší úrovni a následkem toho má ještě zbývajících čas. Jeho hodiny se nastaví na nový čas teprve po uplynutí původního času a hráč ale pak neví, kolik zbývajících času on skutečně má.

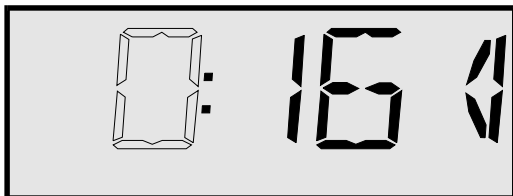
Uložení trestného času nebo času na rozmyšlenou během partie

Během jedné partie se může zbývající čas na rozmyšlenou upravit. Tim může být jednomu hráči nebo oběma hráčům uložen trestný čas.

Hodiny se zastaví pomocí tlačítka **O / I / Stop** (oboje hodiny ukazují zbývající čas). Displej ukazuje např. následující čas na rozmyšlenou:



Pokud se tlačítko PROG zmáčkne ca. na 2 s., ukáže displej editovaný modus s blikajícím místem u levého digitálního ciferníku.



Zmáčknutím tlačítka MODE se může střídavě přepínat mezi levými a pravými hodinami sem a tam. Právě upravující místo bliká.

Prostřednictvím levého tlačítka pro spuštění hry se nastaví odpovídající číselná hodnota (podle místa od 0 do 5 nebo od 0 do 9) právě blikajícího místa.

Prostřednictvím pravého tlačítka pro spuštění hry se nastaví odpovídající místo pro čas hráče, nastaví se hodiny nebo minuty, popř. minuty a sekundy.

Na konec se editovací postup pro čas na rozmyšlenou ukončí pomocí tlačítka **PROG**. Displej ukazuje nyní nový čas na rozmyšlenou. Např. levému hráči se přidají 3 min a pravému se 3 min odeberou.



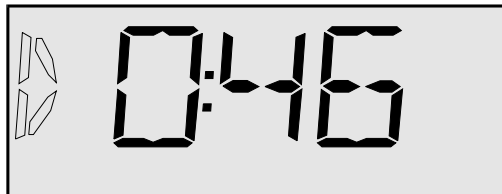
Partie může zmačknutím tlačítka pokračovat dále.

Upozornění: FIDE-pravidla podávají informace o tom, jakým způsobem má být uložen trestný čas, závislý na zbývajícím čase.

Upozornění: Editovaný modus na trestný čas může být kdykoliv pomocí tlačítka **O / I / Stop** přerušen. Staré nastavení zůstane zachováno.

5. Low – ukazatel baterií/výměna baterií

Pokud je kapacita baterií vyčerpána, objeví se pod levým digitálním ciferníkem obdélníkový symbol. Již rozehranatá partie může být v každém případě ale dokončena.



Upozornění: Při odstranění baterií se nastavený editovaný hrací modul v modulu USER, tak jo evtl. deaktivace/aktivace LED, Buzzer, čekacího času a počítadla tahů závisející na přenastavení času na rozmyšlenou, nastaví zpět na standardní nastavení. Evtl. uložení zbývajícího času se rovněž ztratí.

6. Rychlý start, rychlá obsluha

<u>Modusy a nastavení</u>	
MODE 01	5 min. bleskový šach
MODE 02	10 min. rapid-šach
MODE 03	20 min. rychlý šach
MODE 04	30 min. rychlý šach
MODE 05	30 s. přesýpací hodiny
MODE 06	2 h./40 tahů + 1 h./20 tahů + 30 min., turnaj
MODE 07	2 h./40 tahů + 1 h., turnaj
MODE 08	2 h./40 tahů + 30 min, turnaj
MODE 09	3 min., 2 s./tah extra navíc, Fischerova-blesk. par.
MODE 10	100 min. + 50 min. + 10 min., 30 s./tah
MODE 11	5 min., 3 s./tah navíc k dispozici, Bronsteinova-blesk. par.
MODE 12	FIDE 90 min. + 15 min., 30 s./tah
USER	user-naprogramovatelný (moduly 1...12) (120 min. + 60 min. + 15 min. s 30 s./tah)
LED/BUZ +/-	LED a buzzer zap./vypnutý
MOVE +/-	přenastavení času, který je závislý na počtu tahů, zap./vypnutý

<u>Rychlý šach a funkce rozhodčího</u>	
Hodiny zap./vypnuté	
- kulaté tlačítko: zmáčknout 0// Stop	tlačítko 0// Stop
Vybrat program	
- zmáčknout (event. vícekrát) MODE	tlačítko MODE
Oprava času/trestný čas	
- zastavení hodin, zmáčknout kulaté tlačítko	tlačítko 0// Stop
- začátek s 2 s. zmáčknout PROG	tlačítko PROG
- vybrat levý nebo pravý ciferník	tlačítko MODE
- zvolit hod./min.	pravé tlačítko
- změnit čas	levé tlačítko
- o. k. a převzít čas	tlačítko PROG
- při event. chybách přerušení	tlačítko 0// Stop
Přenastavit čas na rozmyšlenou	
- zastavení hodin, zmáčknout kulaté tlačítko	tlačítko 0// Stop
- 2 s. zmáčknout tlačítko PROG	tlačítko PROG
Pokračovat v partii	tlačítko pro spuštění hry