

SaitekTM Competition Pro Game Clock



**USER MANUAL
GUIDE D'UTILISATION
BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUALE D'USO
MANUAL DEL USUARIO**

INTRODUCTION

The Saitek Competition Pro Game Clock is a multi-function digital game clock, with seven timer presets (Hour-glass, Blitz, Tournament, Fischer, Bronstein, Game and User) and one user defined setting. Timer modes have their own sub-selections with a total of 22 sub-preset timer modes and up to 3 USER time settings.

The timer mode is selected by pressing and holding PAUSE for 3 seconds, then pressing the 4-way Control Pad LEFT or RIGHT to select the timer mode (Hour Glass, Blitz etc). The timer mode sub-category is then selected by pressing the 4-way Control Pad button UP and DOWN. The current mode is displayed at the bottom left of the LCD screen.

Information on time modes is shown on the mode chart printed on the underside of the clock or at the end of this manual.

The Competition Pro Game Clock features two large LCD displays with wide viewing angle as well as two illuminated time control buttons on top of the unit, allowing players and audiences to easily see match information.

POWERING UP



Remove the battery cover on the underside of the Game Clock and insert two C size batteries in the direction shown in the compartment. Replace the battery cover.

To turn the unit on, slide the switch on the bottom of the unit from "OFF to GO / SOUND OFF /SOUND AND LIGHTS OFF.

When the unit is switched to OFF, all memory contents are preserved. Switching the unit to GO again will return to the previous state before OFF.

Selecting SOUND OFF will disconnect the buzzer and all other functions will remain the same as in the GO mode.

Selecting LIGHTS OFF AND SOUNDS OFF turns off the LED operation, and also the buzzer.

(When ACL is pressed or when batteries are removed for longer than 5 seconds, the previous memory will be cleared, including the user defined settings. If you press ACL or install new batteries the initial clock setting will default to Hourglass Mode 1a).

FEATURES

Time Control Buttons

The two lever linked Time Control Buttons on the top of the Saitek Competition Pro Game Clock have 10mm travel and use green colour banding to visually indicate the player's turn. The Time Control Buttons are used to start the clock after selecting a preset time setting, or after modifying the times or number of moves, and from PAUSE mode.

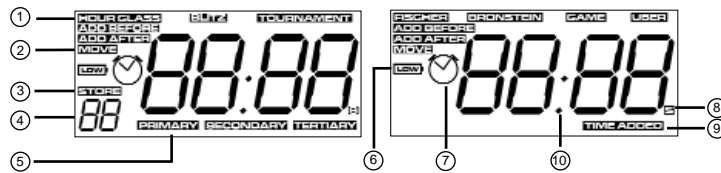
The lever plungers have a positive action so they are either up or down and each plunger has a red and green LED. Green indicates which player's clock is active and Red indicates time expired.

LCD Displays

All mode and operation information is displayed in the LCD displays, including:

- Timer Mode and sub-selections
- The number of moves made by the two players (displayed by pressing MOVES).
- Time remaining
- Time expired for each player
- Battery-low detection. When the battery voltage drops to a low level, a battery-low symbol on the two LCDs will illuminate to indicate battery-low detection. This means that the batteries will last for a further 20 hours of operation only and should be replaced as soon as possible.
- 3 user programmable memory settings, for custom timer modes

LCD DISPLAY GRAPHICS



- 1 Timer Mode Indicator
- 2 Add before/Add after indicator
No of Moves (used in both display and programming modes) During a game, this is also an indicator to show if the required number of moves had not been reached in a phase.
- 3 Store indicator
- 4 Timer Mode indicator, e.g. Hourglass/10mins = Mode/Cell 1B
- 5 Time stage indicator
- 6 Battery Low indicator
- 7 Time expired indicator/ first person to run out of time in the current phase.
- 8 Second indicator (appears when seconds are displayed - for times less than 20 minutes)
- 9 Time added indicator, appears when programming time modes or when reviewing a mode.
- 10 Hour/Minute/Second separator. This flashes at 1Hz, on the active clock display.

The clock can be stopped temporarily and the time and/or number of moves can be modified if necessary (eg, during an illegal move) by pressing PAUSE. There is a slider switch on the underside for enabling or disabling the modification function.

KEYS

The Saitek Competition Pro Game Clock front panel includes four function keys as well as a 4-way control pad which selects up and down, left and right menu options on the LCD displays.

Function Keys

Function Keys are STORE, EDIT, MOVES, PAUSE/RESET

EDIT

Used to enter/exit EDIT mode. In EDIT mode, move numbers and timer settings for each stage can be adjusted before a game starts. Adjustments can also be made during the course of a game, if necessary. During a game the clock must be PAUSED before values can be EDITED. The MODIFY/LOCK switch must be set to modify. During a game only elapsed time and number of moves can be edited.

Time adjustments and cursor navigation are carried out with the 4-way control pad.

STORE

Used in EDIT mode to:

- Enable choosing of the USER memory storage location
- Write the current settings to memory after the memory location is selected.

When STORE is pressed, the memory location indicator flashes.

Pressing UP and DOWN on the 4-way Control Pad selects the memory location to store the current setting, options are: --, 7A, 7B and 7C.

Pressing STORE again stores the settings in the selected memory slot. When the memory location is confirmed, the reference location is continuously displayed eg, 7A. The Saitek Competition Pro Game Clock beeps for 0.5 seconds and then exits back to 'ready' mode, waiting for the first press of one of the Time Control buttons.

To exit STORE mode without saving, press STORE when -- is displayed.

PAUSE/RESET

This is used to stop the clock temporarily, and the two LCD panels will flash to indicate that the clock is paused. To release from PAUSE state, either press PAUSE again, or press one of the Time Control buttons.

If the active clock Time Control button is pressed to release from PAUSE, the move ends. If the non-active clock Time Control Button is pressed, then the clock resumes as if PAUSE was pressed.

To RESET: Hold the PAUSE/RESET button down for 3 seconds to restart the current mode, and then use the 4-way control pad to select another mode.

MOVES

Holding down this key during the course of a game will display the current number of moves on the left LCD.

Releasing the key will make the LCD return to displaying the clock.

The clock does not stop while displaying number of moves.

4 WAY CONTROL PAD



The 4-way control pad is used to select the active timer preset mode and to edit the timer values. The different modes available are:

HOURGLASS, BLITZ, TOURNAMENT, FISCHER, BRONSTEIN, GAME, and USER

Pressing the 4-way Control Pad right moves the menu highlight right, and moving it left moves the menu highlight left. When a top level mode category on the menu is highlighted, moving the 4-way control pad

UP or DOWN selects menu sub-modes and, when scrolling through sub-options, moving the 4-way Control Pad left or right can select further settings, depending on which top level mode selected.

To choose another top-level mode, the user must first scroll up to the top level, before pressing LEFT or RIGHT to select.

Default timer mode on power up is Hourglass Mode 1a. As an example, to get from Hourglass Mode 1a at power up, to Tournament Mode 3b, press the 4-way Control Pad, RIGHT, RIGHT, DOWN, DOWN.

MODE NAVIGATION CHART

| Hour Glass | Blitz | Tournament | Fischer | Bronstein | Game | User |
|------------|-------|------------|---------|-----------|------|------|
| 1A | 2A | 3A | 4A | 5A | 6A | 7A |
| 1B | 2B | 3B | 4B | 5B | 6B | 7B |
| | 2C | 3C | 4C | | | 7C |
| | 2D | 3D | 4D | | | |
| | 2E | 3E | | | | |
| | | 3F | | | | |
| | | 3G | | | | |
| | | 3H | | | | |
| | | 3I | | | | |

MODE SELECTION NAVIGATION

UP

During TIMER MODE selection: Scrolls UP through the list of Timer Mode sub-settings.

In EDIT mode: Increases the value at the cursor.

DOWN

During TIMER MODE selection: Scrolls DOWN through the list of Timer Mode sub-settings.

In EDIT mode: Decreases the value at the cursor.

LEFT

During top-level MODE selection: Scrolls LEFT through the list of Timer Modes.

When in a MODE sub-menu: Scrolls LEFT through the selected mode's settings.

In EDIT mode: Moves the cursor LEFT.

RIGHT

During top-level MODE selection: Scrolls RIGHT through the list of Timer Modes.

When in a MODE sub-menu: Scrolls RIGHT through the selected mode's settings.

In EDIT mode: Moves the cursor RIGHT.

SLIDER SWITCHES

MODIFY / LOCK

A slider switch on the base of the Game Clock unit can lock the display time and the number of moves to prevent them being modified during the course of a game.

STOP / GO / SOUND OFF / LIGHTS OFF/SOUND AND LIGHTS OFF

The second slider switch on the base of the Saitek Competition Pro Game Clock is used to switch the unit to OFF, GO, SOUND OFF, LIGHTS OFF, SOUND AND LIGHTS OFF

When in the OFF position, all memory contents are preserved.

Switching to GO again will wake up the unit and return it to its state before being turned to STOP.

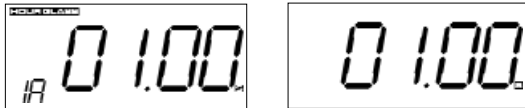
Switching to SOUND OFF mode will switch off the buzzer and the other functions in the same way as the GO mode.

Sliding the switch to SOUND AND LIGHTS OFF position turns the LED indicators OFF. The sound is also OFF in this position.

SELECTING THE MODE

Turn the clock ON

For example, assume the timer mode is 1a (Hour Glass, 1minute)

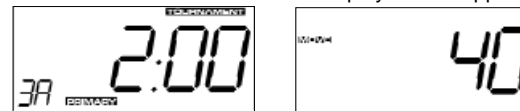


Display for mode 1a, Hourglass Mode, 1 minute.

Click the 4-way Control Pad LEFT and RIGHT to select the required MODE. For example, to choose Tournament Mode 3A - FIDE 1, press RIGHT, RIGHT and TOURNAMENT should be displayed. The mode

reference indicator should display - and the LCD screens should display -- :-- | --:-- when in the Top Level of the mode menu in Tournament and User modes.

Press DOWN again and the mode reference indicator should display 3A, which is the desired mode. The display should appear as follows:



Display for DELAY, Tournament mode 3A

To start the game, press one of the Time Control Buttons on top of the Competition Pro Game Clock.

Note: The game clock displays {Hour:Minute}. When there are 20 minutes or less remaining in the time, the display will change to display {Minute.Second} and the {s} seconds indicator is also displayed at the bottom right of the time.

Displaying the settings of a preset mode

When viewing a time mode, the settings can be displayed by pressing the LEFT and RIGHT key. The display will cycle through the settings.

For example, in FIDE 1 (mode 3A), the default display will show 2:00 | 40. This means 40 moves must be made in 2 hours for the PRIMARY time phase.

Pressing RIGHT again will show -- | 0.00s. This means 0 seconds will be added per move in the PRIMARY time phase.

Pressing RIGHT again will show 01:00 | 20. The phase indicator changes to SECONDARY. This means 20 moves must be made in 1 hour.

Pressing RIGHT again will show -- | 0:00s. This means 0 seconds will be added per move in the SECONDARY time phase.

Pressing RIGHT again will show 00:30 | 0. The phase indicator changes to TERTIARY. This means there are 30 minutes left and no minimum move requirements.

Pressing RIGHT again will show -- | 0:00s. This means 0 seconds will be added per move in the TERTIARY time phase.

A table of FIDE - Mode 3B is shown below:

| Phase | Time Allowed in Phase | Moves Required | Time Allowed per move |
|-----------|-------------------------|----------------|-----------------------|
| Primary | 2:00:00 (hours:min:sec) | 40 | 0.00 (mins:secs) |
| Secondary | 1:00 (hours:min:sec) | 20 | 0.00 (mins:secs) |
| Tertiary | 0:30 (hours:min:sec) | 0 | 0.00 (mins:secs) |

Adjusting the Settings of a Preset Mode

- 1 To adjust a preset mode, first select the mode required using the 4-way Control Pad up, down, left and right controls.
- 2 Press EDIT to enter editing mode.
- 3 The left most digit on the left LCD will flash showing where the cursor is focussed.
- 5 In EDIT mode, the 4-way Control Pad changes function from mode selection to cursor movement and value adjustment.
- 6 Pressing UP or DOWN either increases or decreases the value at the cursor location.
- 7 Use the LEFT and RIGHT to cycle through the settings for the time mode. Each mode has a different number of settings available to adjust.
- 8 When the new settings have been entered, press EDIT to exit and press one of the Time Control Buttons on top of the Game Clock to start the game.

Storing Custom Timer Settings in User Memory

- 1 Adjust the settings for a given mode as described above.
- 2 Remain in EDIT mode.
- 3 Press STORE to tell the computer you wish to select a user memory bank location.
- 4 The STORE indicator is highlighted on the left LCD, and the Timer Mode Indicator displays - flashing.
- 5 Pressing the UP or DOWN key cycles through the user memory bank locations. Please note that for some edited modes, two user settings can be saved and for others three.

- 6 Pressing DOWN repeatedly makes the display cycles through --, 7A, 7B, (and 7C for some modes) and back to --.
- 7 When the required memory location is displayed press STORE again to write the values to memory. The memory is updated and the clock is ready to start in the new mode once one of the Time Control Buttons on top of the Game Clock is pressed.
- 8 To exit without storing, highlight -- and press STORE to exit back to EDIT mode.

Notes:

- a. Only three user defined setting can be stored at a time although the user can define custom time settings for all six timer modes.
- b. When the time settings are being modified, the LCD panel will first display {Hour:Minute} for the user to adjust, after which the user will adjust the last digit of minute and press RIGHT. The display will then change to {Minute.Second} for the user to adjust the seconds' digits. When minutes:seconds are displayed, the s indicator appears on the LCD.
- c. The user can set different start times on the two sides except in Tournament eg, the clock can start with {1:30} on the left hand side but {2:35} on the right hand side in Blitz.

LED Indication

There are two green LEDs housed in the Time Control Button on top of the Competition Pro Game Clock to indicate the activated clock. One of them will light up to indicate the activated side.

If a player goes over time, a red LED lights up to show which player's time ran out. The LEDs can be turned off by setting the switch on the base of the unit to LIGHTS OFF

Pausing the timer and adjustment of time / number of moves

During a game, a user can stop the timer temporarily by pressing the PAUSE key. The LCD displays will flash. The user can press the EDIT key to modify the time displayed and/or number of moves; or just press one of the Time Control Buttons to restart the opponent's timer.

To modify the time and/or number of moves, the left hour digit on the left

LCD screen will flash to show where the modification will be made. The adjustment process is the same as that described above. After adjustment, the user can press the Time Control button to start their opponent's timer.

The MODIFY / LOCK slider switch on the base of the Competition Pro Game Clock unit controls this function. Sliding the switch to the LOCK position will prevent the user from modifying the time and number of moves during a game.


Please note the following points on restarting the timer:

- a. A user can start the timer on either side after pause.
- b. If the restarted timer (side A or B) is the same as the running side just before pause, the value of the number of moves will not change.
- c. If the restarted timer (side A or B) is opposite to the running side just before pause, the value of the number of moves will add 1 ply (half move). Therefore, in case of take-back (1 ply), the user should pause the timer, minus the number of moves by one, and then restart the opposite side timer.
- d. Whichever timer is restarted after pause, the displaying time will not change (although the number of moves may be modified in another stage in the Tournament clock).

Viewing the number of moves during a game

During the course of a game, a user can check the number of moves by holding down the MOVES button. The number of moves will be displayed on the left LCD while the button is held down. The clock will continue running while the number of moves is being checked. When the MOVES button is released, the counting display will resume on the left LCD screen.

Time expired


When time has expired for either player, the expired symbol  and LCD digits 00.00 on the expired side will flash as well as the LED on the Time Control button. If sound is ON, five short [BEEP] sounds will also be heard.

If the timing mode is Game, the user can still use one of the Time Control Buttons to start the opponent's clock.

Moves not reached within time limit

If the set number of moves is not reached within the time limit, MOVE will be displayed on both screens and the clock enters PAUSE state, with both LCD displays flashing. The clock can be restarted by pressing PAUSE or the Time Control button.

Passing time limit flag indicator

The time expired symbol,  appears on the LCD screen on the side that first passes into the next time phase, for example when the first player passes from Primary to Secondary. The icons and LCD side are updated for the first clock to pass from Secondary to Tertiary phase.

Restarting / re-selecting the clock after finishing a game

After finishing a game, hold down PAUSE for 3 seconds and the clock will return to the timer presets selection stage with the setting of the time just used displayed. The user can press one of the Time Control buttons to start the opponent's clock, or select a different time setting following the procedures above.

Sound effects

To distinguish between the pressing of the Time Control buttons, the Competition Pro Game Clock unit will emit a low sound when the user presses the right-hand Time Control Button and a higher sound for the left-hand Time Control Button.

The STOP / GO / SOUND OFF / SOUND AND LIGHTS OFF slider switch under the bottom cabinet switches the sound ON and OFF.

SELECTING A TIMING OPTION

When you have selected your preferred timing option, simply decide who will move first. If you are the first to move, press your opponent's Timing Control button to start your clock. An LED lights up on the appropriate Timing Control button to remind you which side is playing. Press your Timing Control button as soon as you have completed your move.

It is now your opponent's turn. (Reverse this procedure if your opponent moves first.) Continue the game with each player pressing his/her Timing Control button after making a move. To check the current number of moves, press and hold the MOVES button. To stop the clocks temporarily

at any time, press PAUSE. Press either of the Time Control Buttons to restart the clocks from Pause without adding free time or extra time (for the next stage).

As soon as one side runs out of time, 00.00 flashes on the corresponding LCD, along with the relevant LED on that side's Time Control Button. If the sound is on, you will also hear a sequence of beeps to remind you that the time is up. The winner is the player who still has time on the clock.

To play again, press and hold PAUSE for 3 seconds or more. You can then choose whether to play a game with the same timing option or choose another timing option. To select another timing option, use the Timing Option Keys. Whoever plays first simply presses the opponent's Time Control Button to start the clock. If the Low Battery Symbol appears at any time, we recommend that you replace the batteries (see the **Powering Up** Section).

TIMING MODES

HOURLASS

In a game using the hourglass timing method, your opponent's thinking time increases as your own thinking time is being used up. This makes for a doubly exciting game where you have to make your best moves in the quickest times possible to avoid giving more time to your opponent. If your count goes down to zero, you have lost the game.

BLITZ

If you are happy to play a game using the Blitz timing method, simply press the opponent's Time Control Button to start the clock. In a game of Blitz, each player has a certain number of minutes to complete all his/her moves. Under Blitz you have a choice of 5 preset timer modes with varying time to complete moves. The preset modes are listed below:

The first display you see shows 5 minutes on each clock. To choose another of the preset timer options, press DOWN on the 4-way Control Pad to scroll through the timing modes. The amount of time you have on the clock for each timing option will appear on the LCDs. As soon as you have decided which option to choose, press the appropriate Time Control Button to start either your own or your opponent's clock, depending on who is playing first.

TOURNAMENT

When using the Tournament modes, each player has a certain amount of time to complete a fixed number of moves. If a player fails to meet the required number of moves in the set time period, he or she has lost the game. (Note, a player can make more than the required number of moves within the given time period).

Tournament games have more than one stage for the players to complete. Some games have up to three time periods (primary, secondary and tertiary) in which they must play a certain number of moves against the clock (see below for details on preset timer options):

FISCHER

The Fischer method allows the chess players' performance to be successfully measured, without having to either adjourn the game, or rely on the guillotine method as a means of ending the game in one session. It does this by providing the players with an amount of time to complete all the moves plus an amount of bonus time (free time) for each individual move. Your remaining time for the whole game is only reduced if you go over the free time allocation for each individual move.

Players can also gain more overall thinking time by completing a move faster than the time allowed for each move. You can decide how much extra time will be added to your overall time for the whole game by programming the Competition Pro Game Clock before you start the game. The time is then either added "before" or "after" (explained below).

When the LCD screens show ADD BEFORE the free time for each individual move (x) will be added to your opponent's clock as soon as you have made your move and pressed your Timing Control button ie, before your opponent makes a move. If your opponent then makes a move in less than the allocated free time per move, he or she will make a net gain in time on the clock.

When the LCD screens show ADD AFTER the time available for each individual move (x) will be added to your clock as soon as you have made your move and pressed your Timing Control button ie, after you have made a move. If you make a move in less than the allocated free time per move (x), you will make a net gain in time on the clock.

BRONSTEIN

The Bronstein method is similar to the Fischer method, in that you are given a fixed amount of time at the beginning of the game and the time remaining decreases as you think. Maximum free time is allocated after each move is made, and it is only if the time used to make a move is equal to or more than the maximum free time that the maximum free time is added to the remaining time after the move has been made. However, unlike the Fischer method it is not possible to increase the time remaining by playing each move more quickly than the free time. If the time used for a move is less than the maximum free time, only the exact time used for the move will be added to the remaining time after the move has been made. This means that the remaining time will be the same as before the move was made if the time used was the same as or less than the free time.

With the Bronstein timing method, time is always added after. This means that the free time for each move (y) will be added to your clock as soon as you have made your move and pressed the Time Control Button ie, after you have made a move. However, unlike with the Fischer method, you cannot gain maximum free time (x) (ie, because y is less than or equal to x):

Suppose that (x) = 10 seconds (maximum free time):

Player A thinks, makes a move and presses the Time Control Button in 5 seconds. Only 5 seconds is added to player A's countdown clock after the move has been made.

OR

Player A thinks, makes a move and presses the top button in 10 seconds or more. Only 10 seconds is added to player A's countdown clock after the move has been made.

GAME + DELAY

Each player is given a delay time that counts down before the player clock starts to count down. So the default setting will be 30minutes game time, with 5 seconds Delay. When it becomes the player's turn, their timer counts down the delay time before starting the countdown of the player's time. Unused delay time cannot be accumulated. The during the delay

count down, the display should show the delay time counting down on its own and then switch to the remaining game time if the delay time is used up. There is delay time for every move.

This mode variation should also be stored in a user memory.

GAME + WORD

In this mode, there is a fixed game time, 30 minutes, but when the clocks reach zero, the time expired indicator appears on the first side to reach zero, but the clock then starts to count UP. The clock does not stop but keeps going. The clock will be paused by the user at the game end, and the over-time is used to calculate a score. This mode is used in Word games where a fixed time is allowed, eg, 30 minutes, but extra time used is deducted from the final score. This mode variation should also be stored in a user memory.

USER

To create your own personalized time mode, select one of the Timing Option keys (HOUR GLASS, BLITZ, TOURNAMENT, FISCHER, BRONSTEIN, GAME) after the clocks have been reset (by pressing PAUSE for 3 seconds or more).

Press the 4-way Control Pad for the option you have chosen (eg, TOURNAMENT) repeatedly to cycle through the preset timer options. The amount of time you have on the clock (and moves if any) for each preset timer option appears on the LCDs.

As soon as you have decided which Preset Timer option to choose, follow the Edit and Store procedures described above to create and save your own personalized modes.

TIMER MODES

Mode 1: Hour Glass

| | |
|---|---|
| 1 | Fixed amount of time is specified, and the time control expires when the difference between the two clocks reaches that amount. |
| 1 | a) 1 minutes. |
| 1 | b) 10 minutes. |
| 1 | *) Custom defined time control in User defined setting |

Mode 2: Blitz

| | | |
|---|--|-------------------------------|
| 2 | Count down clock for the following durations. | |
| 2 | a) Blitz | 5 minutes. |
| 2 | b) Rapid | 15 minutes. |
| 2 | c) PCA Active | 25 minutes. |
| 2 | d) US Active | 30 minutes. |
| 2 | e) Action | 60 minutes. |
| | *) Custom defined time control in User defined setting | Custom Blitz Setting 1 (time) |

Mode 3: Tournament

| | | | | |
|---|---|--|---|--------------------------------------|
| 3 | With primary, secondary and tertiary time phases. | | | |
| | | Primary | Secondary | Tertiary |
| 3 | a) DELAY | 40 moves in 120 minutes +5 seconds delay | 20 moves/ 60 minutes +5 seconds delay | All moves in 30mins +5 seconds delay |
| 3 | b) FIDE | 40 moves in 90 minutes, +30 seconds per move ADD BEFORE | 15 minutes +30 seconds per move ADD BEFORE | |
| 3 | c) ECU | 40 moves in 100 minutes, +30 secs per move, ADD BEFORE | All moves in 50 minutes, +30 secs per move, ADD BEFORE | |
| 3 | d) Standard | 40 moves in 120 minutes | All moves in 60 minutes | |
| 3 | e) Amateur/ Guillotine | 30 moves in 90 minutes | All moves in 60mins | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| 3 | f) Traditional | 40 moves in 120 minutes | 20 moves in 60 minutes (repeating). | |
| 3 | g) Club | 30 moves in 30 minutes (repeating). | | |
| | *) Custom defined time control in User defined setting | Custom Tournament 1 (moves/ available time/ time added per move: before/after) | Custom Tournament 2 (moves/ available time/ time added per move: before/after) | Custom Tournament 3 (moves/ available time/ time added per move: before/after) |

Mode 4: Fischer/Bonus

| | |
|---|--|
| 4 | Time will be add to the player's clock when it is activated (add before) or after completed the move and activated the opponent's clock (add after). |
| 4 | a) 3 minutes + 2 seconds / move (add before). |
| 4 | b) 50 minutes + 2 seconds / move (add before). |
| 4 | c) 1 minutes + 1 minute / move (add before). |
| 4 | d) 1 minutes + 1 minute / move (add after). |
| | *) Custom defined time control in User defined setting |

Mode 5: Bronstein

| | |
|---|---|
| 5 | Similar to Fischer but the time added will not exceed the time used by the user in the previous move. Therefore, the remaining time of a user will never larger than the initial time. The time added will always be added after. |
| 5 | a) 5 minutes, 3 seconds / move free. |
| 5 | b) 20 minutes, 10 seconds / move free. |
| | *) Custom defined time control in User defined setting |

Mode 6: Game

| | |
|---|---|
| 6 | a) Game and Delay / Blitz and Delay, 30 mins / 5 secs delay |
| 6 | b) Word (Default time is 30 mins) |
| | *) Custom defined time control in User defined setting |

Mode 7: User

| | | |
|---|---|----------------------|
| 7 | User can recall the "user defined setting" from 3 memory locations. | |
| 7 | a) User Memory setting 1 | |
| 7 | b) User Memory setting 2 | |
| 7 | c) User Memory setting 3 | Non-FIDE style mode? |
| | *) Cold start default setting is FIDE (Item 3.b1). | |

TECHNICAL SUPPORT

Can't get your controller to work - don't worry, we're here to help you!

Nearly all the products that are returned to us as faulty are not faulty at all - they have just not been installed properly.

If you experience any difficulty with this product, please first visit our website www.saitek.com. The technical support area will provide you with all the information you need to get the most out of your product and should solve any problems you might have.

If you do not have access to the internet, or if the website cannot answer your question, please contact your local Saitek Technical Support Team. We aim to offer quick, comprehensive and thorough technical support to all our users so, before you call, please make sure you have all the relevant information at hand.

To find your local Saitek Technical Support Center, please see the separate Technical Support Center sheet that came packaged with this product.

Conditions of Warranty

1. Warranty period is 2 years from date of purchase with proof of purchase submitted.
2. Operating instructions must be followed.
3. Specifically excludes any damages associated with leakage of batteries.
 Note: Batteries can leak when left unused in a product for a period of time, so it is advisable to inspect batteries regularly.
4. Product must not have been damaged as a result of defacement, misuse, abuse, neglect, accident, destruction or alteration of the serial number, improper electrical voltages or currents, repair, alteration or

maintenance by any person or party other than our own service facility or an authorized service center, use or installation of non-Saitek replacement parts in the product or the modification of this product in any way, or the incorporation of this product into any other products, or damage to the product caused by accident, fire, floods, lightning, or acts of God, or any use violative of instructions furnished by Saitek plc.

5. Obligations of Saitek shall be limited to repair or replacement with the same or similar unit, at our option. To obtain repairs under this warranty, present the product and proof of purchase (eg, bill or invoice) to the authorized Saitek Technical Support Center (listed on the separate sheet packaged with this product) transportation charges prepaid. Any requirements that conflict with any state or Federal laws, rules and/or obligations shall not be enforceable in that particular territory and Saitek will adhere to those laws, rules, and/or obligations.
6. When returning the product for repair, please pack it very carefully, preferably using the original packaging materials. Please also include an explanatory note.

IMPORTANT: To save yourself unnecessary cost and inconvenience, please check carefully that you have read and followed the instructions in this manual.

This warranty is in lieu of all other expressed warranties, obligations or liabilities. ANY IMPLIED WARRANTIES, OBLIGATIONS, OR LIABILITIES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SHALL BE LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS WRITTEN LIMITED WARRANTY. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations may not apply to you. IN NO EVENT SHALL WE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR BREACH OF THIS OR ANY OTHER WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, WHATSOEVER. Some states do not allow the exclusion or limitation of special, incidental or consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.



This symbol on the product or in the instructions means that your electrical and electronic equipment should be disposed at the end of its life separately from your household waste. There are separate collection systems for recycling in the EU.

For more information, please contact the local authority or your retailer where you purchased the product.

Information for Customers in the United States

FCC Compliance and Advisory Statement

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- 1 This device may not cause harmful interference, and;
- 2 This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna;
- Increase the separation between the equipment and receiver;
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected;
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Saitek Industries, 2295 Jefferson Street, Torrance, CA 90501, USA

Specifications

| | |
|--------------------------------|--|
| Battery: | 2 x C size batteries. |
| Dimensions: | 170 x 83 x 55 mm. |
| Weight: | TBD |
| Battery life: | In normal operation: Approx 600 hours. Minimum 20 hours left. |
| When battery-low is detected: | 2.4 0.15 Volt. |
| Battery-Low detection voltage: | |

INTRODUCTION

La Saitek Competition Pro Game Clock est une horloge de jeu numérique multi-fonctions, avec sept modes 'minuterie' préréglés (Hour-glass, Blitz, Tournament, Fischer, Bronstein, Game et User) et un réglage défini par l'utilisateur. Les modes minuterie ont leurs propres sous-menus à sélectionner, avec un total de 22 sous-modes minuterie prédéfinis et jusqu'à 3 réglages minuterie utilisateur (USER).

Le mode minuterie est sélectionné en maintenant la touche PAUSE enfoncée pendant 3 secondes, puis en appuyant à GAUCHE ou à DROITE sur le pavé directionnel à 4 voies pour sélectionner un mode minuterie (Hour Glass, Blitz, etc.). La sous-catégorie mode minuterie (timer) est alors sélectionnée en appuyant sur HAUT ou BAS sur le pavé directionnel à 4 voies. Le mode en cours est affiché en bas à gauche de l'écran LCD.

Des informations sur les modes de minuterie figurent dans le tableau de modes imprimé sous l'horloge ou à la fin de ce manuel.

La Competition Pro Game Clock possède deux grands écrans LCD avec un angle de vue large, ainsi que deux boutons lumineux de contrôle du temps sur le dessus de l'horloge, permettant aux joueurs et au public et mieux voir les informations de la partie.

MISE SOUS TENSION

Enlevez le couvercle à piles situé sous l'horloge de jeu et insérez deux piles de type C, en respectant la polarité indiquée sur le boîtier. Remettez le couvercle à piles.



Pour allumer l'horloge, déplacez l'interrupteur situé sous l'appareil de la position OFF à la position GO / SOUND OFF /SOUND AND LIGHTS OFF.

Lorsque l'appareil est éteint (OFF), tous les contenus mémoire sont préservés. En remettant à nouveau l'appareil

sur GO, vous retournerez à l'état précédant la mise hors tension (OFF).

En sélectionnant SOUND OFF (son désactivé), vous déconnecterez la sonnerie. Toutes les autres fonctions resteront inchangées, comme dans le mode GO.

En sélectionnant LIGHTS OFF AND SOUNDS OFF (lumières et sons désactivés), vous désactiverez les diodes lumineuses LED et la sonnerie. (En appuyant sur ACL ou en retirant les piles pendant plus de 5 secondes, la mémoire sera effacée, y compris les réglages définis par l'utilisateur. Si vous appuyez sur ACL ou si vous installez de nouvelles piles, le réglage initial de l'horloge sera, par défaut, Sablier Mode 1a).

CARACTERISTIQUES

Boutons Time Control (contrôle horaire)

Les deux boutons Time Control (contrôle horaire), reliés par un levier, sont situés sur le dessus de l'horloge Saitek Competition Pro Game Clock. Ils peuvent être déplacés de 10 mm et utilisent des bandes de couleur verte pour indiquer visuellement le tour du joueur. Les boutons Time Control servent à démarrer l'horloge après avoir sélectionné un réglage du temps prédéfini, ou après avoir modifié les temps ou le nombre des déplacements. Ils sont également utilisés à partir du menu PAUSE.

Ces leviers ont deux positions possibles (en haut ou en bas) et chaque levier est équipé d'une diode LED rouge et verte. La diode verte indique l'horloge du joueur qui est active, la rouge indique le temps écoulé.

AFFICHAGES LCD

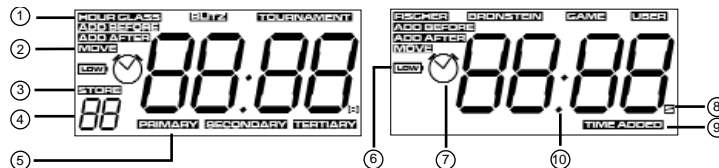
Toutes les informations sur le mode et le fonctionnement de l'horloge sont affichées dans les affichages LCD, avec notamment :

- Le mode Minuterie et les sous-menus
- Le nombre de déplacements effectués par les deux joueurs (affiché en appuyant sur MOVE NO).
- Le temps restant
- Le temps écoulé pour chaque joueur
- La détection " piles déchargées ". Lorsque le voltage des piles descend en dessous d'un niveau donné, un symbole " piles

déchargées " s'affiche sur les deux LCD pour indiquer que les piles sont déchargées. Ceci signifie que les piles vont encore fonctionner pendant une vingtaine d'heures uniquement et qu'elles devraient être remplacées aussi rapidement que possible.

- 3 réglages mémoire programmables par l'utilisateur, pour des modes de minuterie personnalisés

GRAPHIQUES LCD



1. Indicateur de mode Minuterie
2. a. Indicateur Add before (ajouter avant)/Add after (ajouter après)
b. Nombre de déplacements (utilisé à la fois en mode affichage et programmation). Pendant une partie, ceci indique également si le nombre requis de mouvements n'a pas été atteint pendant une phase de jeu donnée.
3. Indicateur Store (Stockage)
4. Indicateur de mode Minuterie, par ex. Sablier/10mins = Mode/Cellule 1B
5. Indicateur de stade horaire
6. Indicateur de piles déchargées
7. Indicateur temps écoulé/première personne à ne plus avoir de temps dans la phase actuelle.
8. Deuxième indicateur (apparaît lorsque les secondes sont affichées - pour les temps inférieurs à 20 minutes)
9. Indicateur Temps ajouté, apparaît lors de la programmation des modes horaires ou lors de l'examen d'un mode.
10. Séparateur Heure/Minute/Seconde. Ce séparateur clignote à 1Hz dans l'affichage de l'horloge activé.

Cette horloge peut être arrêtée temporairement et l'heure et/ou le nombre de déplacements peut être modifié si nécessaire (par ex. pendant un déplacement interdit) en appuyant sur PAUSE. Il y a un commutateur à glissière situé sous l'horloge pour activer ou désactiver la fonction de modification.

TOUCHES

Le panneau frontal de la Saitek Competition Pro Game Clock comprend quatre touches de fonction clés, ainsi qu'un pavé directionnel à 4 voies pour sélectionner les options haut/bas et gauche/droite des menus des affichages LCD.

Touches Fonctions

Les touches Fonctions sont les touches STORE (stocker), EDIT (modifier), MOVES (déplacements), PAUSE/RESET (pause/réinitialiser)

EDIT (modifier)

Sert à accéder/quitter le mode EDIT. En mode EDIT, vous pouvez ajuster le nombre de déplacements et les réglages de minuterie pour chaque niveau avant le début d'une partie. Vous pouvez également, si nécessaire, apporter des modifications en cours de partie. Pendant une partie, l'horloge doit être mise en PAUSE avant de pouvoir modifier ces valeurs (EDIT). Le commutateur MODIFY/LOCK (modifier/verrouiller) doit être réglé sur " Modifier ". Pendant une partie, seuls le temps écoulé et le nombre de mouvements peuvent être modifiés.

Les ajustements horaires et la navigation au curseur se font à l'aide du pavé directionnel à 4 voies.

STORE (stocker)

Utilisé en mode EDIT pour :

- Permettre de sélectionner l'emplacement de stockage de la mémoire USER (Utilisateur)
- Mettre en mémoire le réglage actuel une fois l'emplacement mémoire sélectionné.

En appuyant sur STORE, l'indicateur d'emplacement mémoire clignote.

Appuyez sur les touches HAUT et BAS du pavé directionnel à 4 voies pour

sélectionner l'emplacement où vous enregistrerez en mémoire le réglage actuel. Les options sont les suivantes : --, 7A, 7B et 7C.

Appuyez à nouveau sur STORE pour enregistrer les réglages dans la fente mémoire sélectionnée. Une fois l'emplacement mémoire confirmé, l'emplacement de référence est affiché en continu, par ex. 7A. L'horloge Saitek Competition Pro Game Clock émet un bip sonore pendant 0,5 secondes, puis retourne au mode 'Prêt', en attendant que vous appuyez sur l'un des boutons Time Control.

Pour quitter le mode STORE sans enregistrer, appuyez sur STORE lorsque -- est affiché.

PAUSE/RESET (Pause/Réinitialisation)

Ce bouton sert à arrêter l'horloge temporairement : les deux panneaux LCD clignotent alors pour indiquer que l'horloge est en pause. Pour quitter le mode PAUSE, appuyez à nouveau sur PAUSE ou appuyez sur l'un des boutons Time Control.

Si vous appuyez sur le bouton Time Control de l'horloge active pour quitter le mode PAUSE, le déplacement est terminé. Si vous appuyez sur le bouton Time Control de l'horloge non active, l'horloge recommence comme si vous aviez appuyé sur PAUSE.



Pour réinitialiser (RESET) : Maintenez le bouton PAUSE/RESET enfoncé pendant 3 secondes pour recommencer le mode actuel, et utilisez le pavé directionnel à 4 voies pour sélectionner un autre mode.

MOVES (déplacements)

En appuyant sur cette touche en cours de partie, vous afficherez le nombre actuel de déplacements sur l'écran LCD gauche.

En relâchant cette touche, l'écran LCD affichera à nouveau l'horloge.

L'horloge ne s'arrêtera pas en affichant le nombre de déplacements.

PAVE DIRECTIONNEL A 4 VOIES

Le pavé directionnel à 4 voies sert à sélectionner le mode de minuterie préréglé activé et à modifier les valeurs de minuterie. Les différentes modes disponibles sont :

HOURLASS (sablier), BLITZ, TOURNAMENT (tournoi), FISCHER, BRONSTEIN, GAME (jeu) et USER (utilisateur)

Appuyez à droite sur le pavé directionnel à 4 voies pour déplacer le surlignage du menu vers la droite, et à gauche pour le déplacer vers la gauche. Lorsqu'une catégorie de mode de niveau supérieur est surlignée dans le menu, déplacez le pavé directionnel à 4 voies vers le HAUT ou vers le BAS pour sélectionner des sous-modes. En faisant défiler les sous-options, déplacez le pavé directionnel à 4 voies vers la gauche ou vers la droite pour avoir accès à d'autres réglages, en fonction du mode de niveau supérieur sélectionné.

Pour choisir un autre mode de niveau supérieur, l'utilisateur doit d'abord faire défiler jusqu'au niveau supérieur, avant d'appuyer sur GAUCHE ou DROITE pour sélectionner.

En allumant l'horloge, le mode minuterie par défaut est le mode Hourglass (Sablier) 1a. Par exemple, pour passer du mode Sablier 1a à l'allumage au mode Tournoi 3b, appuyez sur le pavé directionnel à 4 voies sur DROITE, DROITE, BAS, BAS.

TABLEAU DE NAVIGATION ENTRE LES MODES

| Hour Glass | Blitz | Tournament | Fischer | Bronstein | Game | User |
|------------|-------|------------|---------|-----------|------|------|
| 1A | 2A | 3A | 4A | 5A | 6A | 7A |
| 1B | 2B | 3B | 4B | 5B | 6B | 7B |
| | 2C | 3C | 4C | | | 7C |
| | 2D | 3D | 4D | | | |
| | 2E | 3E | | | | |
| | | 3F | | | | |
| | | 3G | | | | |
| | | 3H | | | | |
| | | 3I | | | | |

NAVIGATION POUR LA SELECTION DES MODES

HAUT

Pendant la sélection du MODE TIMER (MINUTERIE) : Fait défiler vers le HAUT dans la liste des sous-réglages de mode Minuterie.

En mode EDIT : Augmente la valeur du curseur.

BAS

Pendant la sélection du MODE TIMER : Fait défiler vers le BAS dans la liste des sous-réglages de mode Timer.

En mode EDIT : Diminue la valeur du curseur.

GAUCHE

Pendant la sélection du MODE de niveau supérieur : Fait défiler vers la GAUCHE dans la liste de modes Timer.

Dans un sous-menu MODE : Fait défiler vers la GAUCHE dans les réglages du mode sélectionné.

En mode EDIT : Déplace le curseur vers la GAUCHE.

DROITE

Pendant la sélection du MODE de niveau supérieur : Fait défiler vers la DROITE dans la liste de modes Timer.

Dans un sous-menu MODE : Fait défiler vers la DROITE dans les réglages du mode sélectionné.

En mode EDIT : Déplace le curseur vers la DROITE.

INTERRUPTEURS A GLISSIERE MODIFY / LOCK (MODIFIER / VERROUILLER)

Un interrupteur à glissière à la base de la Game Clock permet de verrouiller l'heure affichée et le nombre de mouvements pour empêcher toute modification en cours de partie.

STOP / GO / SOUND OFF / LIGHTS OFF/SOUND AND LIGHTS OFF

Le deuxième interrupteur à glissière sur la base de la Saitek Competition Pro Game Clock sert à mettre l'appareil sur OFF (éteint), GO (allumé),

SOUND OFF (son éteint), LIGHTS OFF (lumières éteintes), SOUND AND LIGHTS OFF (son et lumières éteints).

En position OFF, tous les contenus mémoire sont préservés.

En sélectionnant à nouveau GO, vous rallumerez l'appareil et vous reviendrez à l'état où il était avant que vous ayez sélectionné STOP.

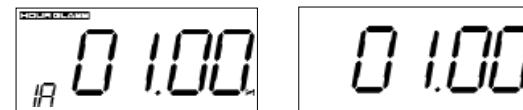
En passant en mode SOUND OFF (son désactivé), vous déconnecterez la sonnerie. Les autres fonctions resteront inchangées, comme dans le mode GO.

En déplaçant le commutateur à glissière en position SOUND AND LIGHTS OFF (son et lumières désactivés), les voyants LED sont éteints (OFF). Le son est également éteint (OFF) dans cette position.

SELECTIONNER LE MODE

Mettez l'horloge sous tension (ON).

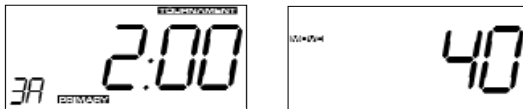
Imaginez par exemple que le mode Minuterie est 1a (Sablier, 1 minute)



Affichage pour le mode 1a, mode sablier (Hourglass), 1 minute.

Cliquez à GAUCHE et à DROITE sur le pavé directionnel à 4 voies pour sélectionner le MODE requis. Par exemple, pour choisir le mode Tournoi 3A - FIDE 1, appuyez sur DROITE, DROITE pour afficher TOURNAMENT (tournoi). L'indicateur de référence de mode devrait afficher le symbole - et les écrans LCD devraient afficher --:- | --:- une fois dans le niveau supérieur du menu de mode dans les modes Tournament (tournoi) et User (utilisateur).

Appuyez à nouveau sur BAS et l'indicateur de référence de mode devrait afficher 3A, ce qui correspond au mode désiré. L'affichage devrait apparaître comme ci-dessous :



Affichage pour RETARD, mode Tournoi 3A

Pour commencer la partie, appuyez sur l'un des deux boutons Time Control sur le dessus de l'horloge Saitek Competition Pro Game Clock.

NB : L'horloge de jeu affiche {Hour:Minute}. Lorsqu'il reste 20 minutes (ou moins), l'affichage passe alors en {Minute.Seconde}. L'indicateur des secondes {s} est également affiché en bas à droite de l'heure.

Affichage des réglages d'un mode préréglé

En affichant un mode horaire, il est possible d'afficher les réglages en appuyant sur les touches GAUCHE et DROITE. L'affichage va faire défiler les réglages.

Par exemple, pour FIDE 1 (mode 3A), l'affichage par défaut va indiquer 2:00 | 40. Ceci signifie que 40 déplacements doivent être effectués en 2 heures pour la phase de temps PRIMARY (primaire).

Appuyez à nouveau sur DROITE pour afficher -- | 0.00s. Ceci signifie que 0 seconde sera ajoutée par déplacement en phase de temps PRIMARY.

Appuyez à nouveau sur DROITE pour afficher 01:00 | 20. L'indicateur de phase passe alors à SECONDARY (secondaire). Ceci signifie que 20 déplacements doivent être effectués en 1 heure.

Appuyez à nouveau sur DROITE pour afficher -- | 0:00s. Ceci signifie que 0 seconde sera ajoutée par déplacement en phase de temps SECONDARY.

Appuyez à nouveau sur DROITE pour afficher 00:30 | 0. L'indicateur de phase passe alors à TERTIARY (tertiaire). Cela signifie qu'il reste 30 minutes et qu'un nombre minimum de mouvements n'est pas requis.

Appuyez à nouveau sur DROITE pour afficher -- | 0:00s. Ceci signifie que 0 seconde sera ajoutée par déplacement en phase de temps TERTIARY.

Veillez trouver ci-dessous un tableau pour FIDE1 - Mode 3B :

| Phase | Temps permis dans la phase | Déplacements requis | Temps permis par déplacement |
|------------|----------------------------|---------------------|------------------------------|
| Primaire | 2:00:00 (heures:min:sec) | 40 | 0.00 (mins:secs) |
| Secondaire | 1:00 (heures:min:sec) | 20 | 0.00 (mins:secs) |
| Tertiaire | 0:30 (heures:min:sec) | 0 | 0.00 (mins:secs) |

Ajustement des réglages d'un mode préréglé

1. Pour ajuster un mode préréglé, sélectionnez d'abord le mode requis en utilisant les commandes haut, bas, gauche et droite du pavé directionnel à 4 voies.
2. Appuyez sur EDIT pour accéder au mode d'édition.
3. Le chiffre le plus à gauche sur le LCD de gauche va clignoter en indiquant où se situe le curseur.
5. En mode EDIT, le pavé directionnel à 4 voies change de fonction et passe de la fonction de sélection de mode à celle de déplacement du curseur et d'ajustement des valeurs.
6. En appuyant sur HAUT ou BAS, vous augmenterez ou vous diminuerez la valeur sur l'emplacement où se trouve le curseur.
7. Utilisez GAUCHE et DROITE pour faire défiler les réglages du mode horaire. Chaque mode possède un nombre différent de réglages pouvant être ajustés.
8. Une fois les nouveaux réglages entrés, appuyez sur EDIT pour quitter et appuyez sur l'un des boutons de contrôle horaire sur le dessus de la Game Clock pour commencer la partie.

Stocker des réglages minuterie personnalisés dans la mémoire utilisateur

1. Ajustez les réglages d'un mode donné comme décrit ci-dessus.
2. Restez en mode EDIT.
3. Appuyez sur STORE pour dire à l'ordinateur que vous voulez sélectionner un emplacement dans la banque de mémoire utilisateur.
4. L'indicateur STORE est surligné sur le LCD gauche et l'indicateur de mode minuterie affiche le symbole - clignotant.
5. En appuyant sur HAUT ou BAS, vous ferez défiler les emplacements de banque de mémoire utilisateur. Veuillez noter que pour certains

modos modifiés, deux ou trois réglages utilisateur peuvent être enregistrés.

6. En appuyant plusieurs fois de suite sur BAS, vous faites défiler l'affichage --, 7A, 7B, (et 7C pour certains modes), puis retour à --.
7. Lorsque l'emplacement de mémoire requis est affiché, appuyez à nouveau sur STORE pour enregistrer ces valeurs dans la mémoire. La mémoire est mise à jour et l'horloge est prête à démarrer dans ce nouveau mode lorsque vous appuyez sur l'un des boutons de contrôle horaire sur le dessus de la Game Clock.
8. Pour quitter sans stocker, surlignez -- et appuyez sur STORE pour revenir au mode EDIT.

NB :

- a. Un maximum de trois réglages définis par l'utilisateur peuvent être stockés en même temps, même si l'utilisateur peut définir des réglages horaires personnalisés pour les six modes minuterie.
- b. Lorsque les réglages horaires sont en train d'être modifiés, le panneau LCD va d'abord afficher {Heure:Minute} pour que l'utilisateur puisse l'ajuster. Après cela, l'utilisateur ajustera le dernier chiffre des minutes et appuiera sur DROITE. L'affichage passera alors à {Minutes.Secondes}, de façon à ce que l'utilisateur puisse ajuster les secondes. Lorsque minutes:secondes s'affiche, l'indicateur s'apparaît sur l'affichage LCD.
- c. L'utilisateur peut régler différents temps de départ des deux côtés, à l'exception du mode Tournoi (Tournoi). Par exemple, l'horloge peut commencer avec {1:30} sur le côté gauche mais {2:35} sur le côté droit en mode Blitz.

Signification des diodes LED

Le bouton Time Control (sur le dessus de la Competition Pro Game Clock) est équipé de deux diodes LED vertes pour indiquer l'horloge qui est activée. L'une d'elle s'allumera pour indiquer le côté activé.

Si un joueur dépasse le temps imparti, une diode LED rouge s'allume pour indiquer le joueur pour qui le temps est écoulé. Les diodes LED peuvent être désactivées en mettant le commutateur à glissière situé sur la base de l'horloge en position LIGHTS OFF.

Mettre en pause la minuterie et ajuster le temps / nombre de déplacements

Pendant une partie, un utilisateur peut arrêter temporairement la minuterie en appuyant sur la touche PAUSE. Les affichages LCD clignotent. L'utilisateur peut appuyer sur la touche EDIT pour modifier le temps affiché et/ou le nombre de déplacements, ou appuyer sur un des boutons Time Control pour redémarrer la minuterie de son adversaire.

Pour modifier le temps et/ou le nombre de déplacements, le nombre des dizaines de l'heure clignote sur l'écran LCD gauche pour indiquer l'emplacement où la modification sera faite. Le processus d'ajustement est le même que celui décrit ci-dessus. Après l'ajustement, l'utilisateur peut appuyer sur le bouton Time Control pour démarrer la minuterie de leur adversaire.

L'interrupteur à glissière MODIFY / LOCK à la base de l'horloge Competition Pro Game Clock commande cette fonction. En le mettant en position LOCK, l'utilisateur ne pourra pas modifier l'heure et le nombre de déplacements en cours de partie.


Veillez noter les points suivants en redémarrant la minuterie :

- a. Un utilisateur peut démarrer la minuterie d'un côté comme de l'autre après une pause.
- b. Si le côté de la minuterie redémarré (côté A ou B) est le même qu'avant la pause, la valeur du nombre de mouvements ne changera pas.
- c. Si le côté de la minuterie redémarré (côté A ou B) est le côté opposé à celui d'avant la pause, la valeur du nombre de mouvements ajoutera 1 " pli " (demi-mouvement). Ainsi, en cas de retrait (1 pli), l'utilisateur devra mettre la minuterie en pause, moins 1 pour le nombre de mouvements, puis recommencer la minuterie sur le côté opposé.
- d. Quelle que soit la minuterie redémarrée après la pause, le temps d'affichage ne changera pas (même si le nombre de mouvements peut être modifié à un autre stade dans l'horloge Tournoi).

Afficher le nombre de déplacements en cours de partie

Pendant une partie, un utilisateur peut vérifier le nombre de déplacements en maintenant le bouton MOVES enfoncé. Le nombre de mouvements sera affiché dans l'écran LCD gauche tant que le bouton est maintenu enfoncé. L'horloge continuera à avancer pendant la vérification du nombre de mouvements. En relâchant le bouton MOVES, l'affichage du décompte reprend dans l'écran LCD gauche.

Temps écoulé


Lorsque le temps a expiré pour l'un des joueurs, le symbole d'expiration  et les chiffres LCD 00.00 clignotent sur le côté expiré. La diode LED clignote également sur le bouton Time Control. Si le son est activé (ON), cinq [BIPS] courts retentissent également.

Si le mode de minuterie Game (Jeu) a été sélectionné, l'utilisateur pourra toujours utiliser l'un des boutons Time Control pour démarrer l'horloge de l'adversaire.

Mouvements non atteints pendant la limite de temps

Si le nombre de mouvements n'est pas atteint dans la limite de temps donné, MOVE sera affiché sur les deux écrans et l'horloge entre en état PAUSE, avec les deux affichages LCD clignotant. L'horloge peut être redémarrée en appuyant sur PAUSE ou sur le bouton Time Control.

Indicateur de limite de temps écoulée

Le symbole de temps expiré  apparaît sur l'écran LCD du côté qui passe le premier à la prochaine phase de temps, par exemple lorsque le premier joueur passe de Primary à Secondary. Les côtés icônes et LCD sont mis à jour pour la première horloge passant de la phase Secondary à la phase Tertiary.

Redémarrer / re-sélectionner l'horloge après avoir terminé une partie

Après avoir terminé une partie, maintenez PAUSE enfoncé pendant 3 secondes et l'horloge reviendra au stade de sélection 'pré-réglages minuterie', en affichant le réglage de l'heure qui vient d'être utilisé. L'utilisateur peut appuyer sur un des boutons Time Control pour démarrer l'horloge de son adversaire ou sélectionner un autre réglage horaire en suivant les procédures décrites ci-dessus.

Effets sonores

Pour faire une distinction entre les boutons Time Control, l'horloge Competition Pro Game Clock émet un son peu élevé lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton Time Control droit et un son plus élevé pour le bouton Time Control gauche.

Le commutateur à glissière STOP / GO / SOUND OFF / SOUND AND LIGHTS OFF situé sous les interrupteurs de l'unité permet d'activer (ON) et de désactiver (OFF) le son.

SELECTIONNER UNE OPTION DE MINUTERIE

Après avoir sélectionné votre option de minuterie préférée, il vous suffit de décider de qui va jouer en premier. Si vous jouez en premier, appuyez sur le bouton Time Control de votre adversaire pour démarrer votre horloge. Une diode LED s'allume sur le bouton Time Control correspondant pour vous rappeler quel côté est en train de jouer. Dès que votre tour est terminé, appuyez sur votre bouton Time Control.

C'est maintenant au tour de votre adversaire. (Inversez cette procédure si votre adversaire joue en premier.) Continuez la partie. Chaque joueur appuie sur son bouton Time Control lorsqu'il/elle a effectué son déplacement. Pour vérifier le nombre de déplacements en cours, maintenez le bouton MOVES enfoncé. Pour arrêter les horloges de façon temporaire, appuyez à tout moment sur PAUSE. Appuyez sur l'un des deux boutons Time Control pour redémarrer les horloges à partir du mode Pause sans ajouter de temps bonus ou temps supplémentaire (pour le prochain stade).

Dès que le temps est écoulé pour un des joueurs, 00.00 clignote dans l'écran LCD correspondant, et la diode LED clignote également sur le bouton Time Control du joueur concerné. Si le son est activé, vous entendrez également une séquence de bips pour vous rappeler que votre temps est terminé. Le gagnant est le joueur qui a encore du temps restant.

Pour rejouer, maintenez PAUSE enfoncé pendant au moins 3 secondes. Vous pouvez alors choisir de jouer une partie avec la même option de minuterie ou choisir une autre option. Pour choisir une autre option de minuterie, utilisez les touches Timing Option. Le joueur qui joue en premier appuie sur le bouton Time Control de son adversaire pour démarrer

l'horloge. Si le symbole Low Battery (piles déchargées) s'affiche à tout moment, nous vous recommandons de changer les piles (voir Section **Mise Sous Tension**)

MODES MINUTERIE

HOURLASS (SABLIER)

En utilisant la mesure du temps par sablier, le temps de réflexion de votre adversaire augmente au fur et à mesure que vous utilisez votre propre temps de réflexion. Ceci rend la partie deux fois plus excitante car vous devez jouer le mieux possible et le plus rapidement pour éviter de donner plus de temps à votre adversaire. Si votre compteur atteint zéro, vous avez perdu la partie.

BLITZ

Si vous voulez jouer une partie en mode Blitz, appuyez simplement sur le bouton Time Control de votre adversaire pour démarrer l'horloge. Dans une partie en mode Blitz, chaque joueur dispose d'un nombre donné de minutes pour jouer son tour. En Blitz, vous avez le choix entre 5 modes minuterie pré-réglés, avec des temps différents pour terminer votre tour. Les modes pré-réglés sont donnés dans la liste ci-dessous :

Le premier affichage que vous voyez indique 5 minutes sur chaque horloge. Pour choisir une autre option de minuterie pré-réglée, appuyez sur BAS sur le pavé directionnel à 4 voies pour faire défiler les modes de minuterie. La quantité de temps dont vous disposez à l'horloge pour chaque option de minuterie s'affiche sur les écrans LCD. Après avoir sélectionné votre option, appuyez sur le bouton Time Control correspondant pour démarrer votre horloge ou celle de votre adversaire, en fonction de qui joue en premier.

TOURNAMENT (TOURNOI)

Dans une partie en mode Tournament, chaque joueur dispose d'un nombre donné de minutes pour compléter un nombre de déplacements donné. Si un joueur ne remplit pas le nombre requis de déplacements dans la période de temps donné, il/elle perd la partie. (NB : un joueur peut effectuer un nombre de déplacements supérieur au nombre requis dans la période de temps donnée).

Pour les parties en mode tournoi, les joueurs ont plus d'un niveau à compléter. Certaines parties ont jusqu'à trois périodes de temps (primaire,

secondaire et tertiaire) dans lesquelles le joueur doit réaliser un certain nombre de déplacements contre la montre (voir les détails ci-dessous pour les options minuterie pré-réglées) :

FISCHER

La méthode Fischer permet de mesurer de façon efficace les performances du joueur d'échec, sans avoir à remettre à plus tard la partie ou à utiliser la méthode 'guillotine' pour terminer la partie en une session. Ce mode fournit aux joueurs une quantité de temps pour réaliser tous leurs déplacements, plus une quantité de temps bonus (temps supplémentaire) pour chaque déplacement individuel. Votre temps restant pour toute la partie n'est diminué que si vous dépassez le temps supplémentaire qui vous est imparti pour chaque déplacement individuel.

Les joueurs peuvent également gagner plus de temps de réflexion général en effectuant un déplacement plus rapidement que dans le temps imparti pour chaque mouvement. Vous pouvez décider de la quantité de temps supplémentaire qui sera ajoutée à votre temps général pour toute la partie en programmant la Competition Pro Game Clock avant de commencer la partie. Ce temps est alors ajouté soit 'avant' soit 'après' (voir explication ci-dessous).

Si les écrans LCD indiquent ADD BEFORE (ajouter avant) le temps supplémentaire pour chaque déplacement individuel (x) sera ajouté à l'horloge de votre adversaire dès que vous aurez effectué votre déplacement et appuyé sur le bouton Time Control, c'est-à-dire avant que votre adversaire n'effectue un déplacement. Si votre adversaire effectue ensuite un déplacement dans un temps inférieur au temps supplémentaire disponible pour chaque déplacement, il/elle obtiendra alors un gain net de temps sur son horloge.

Lorsque les écrans LCD indiquent ADD AFTER (ajouter après) le temps disponible pour chaque déplacement individuel, (x) sera ajouté à votre horloge dès que vous aurez effectué votre déplacement et appuyé sur le bouton Time Control, c'est-à-dire après avoir effectué votre déplacement. Si vous effectuez un déplacement dans un temps inférieur au temps supplémentaire (x) disponible pour chaque déplacement, vous obtiendrez alors un gain net de temps sur votre horloge.

BRONSTEIN

La méthode Bronstein est similaire à la méthode Fischer : vous recevez au début de la partie une quantité de temps fixe et celle-ci diminue au fur et à mesure que vous réfléchissez. Le temps supplémentaire maximum est attribué après chaque déplacement. Il n'est ajouté au temps restant une fois le déplacement effectué que si le temps utilisé pour effectuer ce déplacement est supérieur ou égal au temps supplémentaire maximum. Cependant, contrairement à la méthode Fischer, il n'est pas possible d'augmenter le temps restant en jouant chaque déplacement plus rapidement que le temps supplémentaire. Si le temps utilisé pour effectuer ce déplacement est inférieur ou égal au temps supplémentaire maximum, seul la durée exacte utilisée pour ce mouvement sera ajoutée au temps restant une fois le déplacement effectué. Cela signifie que le temps restant sera le même que celui avant le déplacement si le temps utilisé était inférieur ou égal au temps bonus.

Avec la méthode de minutage Bronstein, le temps est toujours ajouté à la fin. Ceci signifie que le temps supplémentaire (y) pour chaque mouvement sera ajouté à votre horloge dès que vous aurez effectué votre déplacement et appuyé sur le bouton Time Control, c'est-à-dire après avoir effectué un mouvement. Cependant, contrairement à la méthode Fischer, vous ne pouvez pas gagner de temps supplémentaire maximum (x) (parce que y est inférieur ou égal à x) :

Supposons par exemple que (x) = 10 secondes (temps supplémentaire maximum) :

Le Joueur A réfléchit, effectue un mouvement et appuie sur le bouton Time Control en 5 secondes. Seules 5 secondes seront ajoutées à l'horloge de compte à rebours du Joueur A une fois le déplacement effectué.

OU

Le Joueur A réfléchit, effectue un mouvement et appuie sur le bouton supérieur en 10 secondes ou plus. Seules 10 secondes seront ajoutées à l'horloge de compte à rebours du Joueur A une fois le déplacement effectué.

PARTIE + RETARD

Chaque joueur reçoit un temps de retard calculé avant que l'horloge du joueur ne commence son compte à rebours. La valeur par défaut est de

30 minutes de jeu pour la partie, avec un Retard de 5 secondes. Lorsque c'est le tour du joueur, son horloge prend d'abord en compte le temps de retard avant de commencer le compte à rebours du temps du joueur. Le temps de retard non utilisé ne peut pas être accumulé. Pendant le compte à rebours du temps de retard, l'affichage devrait indiquer le compte à rebours de ce temps de retard, puis passer automatiquement au temps de jeu restant, si le temps de retard est entièrement utilisé. Il y a un temps de retard pour chaque déplacement.

Cette variante de mode peut également être enregistrée dans la mémoire utilisateur.

GAME + WORD (PARTIE + MOT)

Dans ce mode, il y a une durée de jeu fixe de 30 minutes. Cependant, lorsque l'horloge atteint zéro, l'indicateur de temps écoulé s'affiche sur le premier côté à atteindre zéro, mais l'horloge se remet à compter le temps. L'horloge ne s'arrête pas mais continue. L'horloge est mise en pause par l'utilisateur à la fin de la partie et le temps supplémentaire est utilisé pour calculer un score. Ce mode est utilisé dans les parties Word (Mot) lorsqu'une durée de temps fixe est permise (par ex. 30 minutes), mais lorsque le temps supplémentaire est déduit du score final. Cette variante de mode peut également être enregistrée dans la mémoire utilisateur.

USER (UTILISATEUR)

Pour créer votre propre mode horaire personnalisé, sélectionnez l'une des touches Timing Option (HOUR GLASS, BLITZ, TOURNAMENT, FISCHER, BRONSTEIN, GAME) après avoir réinitialisé les horloges (en appuyant sur PAUSE pendant au moins 3 secondes).

Appuyez sur le pavé directionnel à 4 voies pour l'option que vous avez sélectionnée (par ex., TOURNAMENT), et appuyez plusieurs fois de suite pour faire défiler les options de minuterie préétablies. La quantité de temps dont vous disposez à l'horloge (et pour les mouvements, si cela s'applique) pour chaque option de minuterie s'affiche sur les écrans LCD.

Après avoir sélectionné l'option Preset Timer (minuterie préétablie), suivez les procédures Edit (Modifier) et Store (Enregistrer) décrites ci-dessus pour créer et sauvegarder vos propres modes personnalisés.

MODES DE MINUTERIE

Mode 1 : Hour Glass (Sablier)

| | |
|---|--|
| 1 | Une durée de temps fixe est spécifiée et le contrôle du temps expire lorsque la différence entre les deux horloges atteint cette valeur. |
| 1 | a) 1 minutes. |
| 1 | b) 10 minutes. |
| 1 | *) Contrôle horaire personnalisé, défini dans les réglages Utilisateur |

Mode 2: Blitz

| | | |
|---|--|--------------------------------------|
| 2 | Horloge avec compte à rebours sur les durées suivantes. | |
| 2 | a) Blitz | 5 minutes. |
| 2 | b) Rapide | 15 minutes. |
| 2 | c) PCA Active | 25 minutes. |
| 2 | d) US Active | 30 minutes. |
| 2 | e) Action | 60 minutes. |
| | *) Contrôle horaire personnalisé, défini dans les réglages Utilisateur | Réglage Blitz personnalisé 1 (temps) |

Mode 3 : Tournament (Tournoi)

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| 3 | Avec phases de temps primaire, secondaire et tertiaire. | | | |
| | | Primaire | Secondaire | Tertiaire |
| 3 | a) RETARD | 40 déplacements en 120 minutes + un retard de 5 seconds | 20 déplacements/ 60 minutes + un retard de 5 seconds | Tous les déplacements en 30 minutes + un retard de 5 seconds |
| 3 | b) FIDE 2 | 40 déplacements en 90 minutes +30 secondes par déplacement ADD BEFORE (ajouter avant) | 15 minutes +30 secondes par déplacement ADD BEFORE (ajouter avant) | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| 3 | c) ECU | 40 déplacements en 100 minutes, +30 sec. par déplacement, ADD BEFORE (ajouter avant) | Tous les déplacements en 50 minutes, + 30 sec. par déplacement, ADD BEFORE (ajouter avant) | |
| 3 | d) Standard | 40 déplacements en 120 minutes | Tous les déplacements en 60 minutes | |
| 3 | e) Amateur/ Guillotine | 30 déplacements en 90 minutes | Tous les déplacements en 60mins | |
| 3 | f) Traditional | 40 déplacements en 120 minutes | 20 déplacements en 60 minutes (avec répétition) | |
| 3 | g) Club | 30 déplacements en 30 minutes (avec répétition). | | |
| | *) Contrôle horaire personnalisé, défini dans les réglages Utilisateur | Custom Tournament 1 (déplacements/ temps disponible/ temps ajouté par déplacement avant/après) | Custom Tournament 2 (déplacements/ temps disponible/ temps ajouté par déplacement avant/après) | Custom Tournament 3 (déplacements/ temps disponible/ temps ajouté par déplacement avant/après) |

| Mode 4: Fischer/Bonus | |
|------------------------------|--|
| 4 | Le temps est ajouté à l'horloge du joueur quand elle est activée (ajouter avant) ou une fois le déplacement effectué et l'horloge de l'adversaire activée (ajouter après). |
| 4 | a) 3 minutes + 2 secondes / déplacement (ajouter avant). |
| 4 | b) 50 minutes + 2 secondes / déplacement (ajouter avant). |
| 4 | c) 1 minute + 1 minute / déplacement (ajouter avant). |
| 4 | d) 1 minute + 1 minute / déplacement (ajouter avant). |
| | *) Contrôle horaire personnalisé, défini dans les réglages Utilisateur |

Mode 5: Bronstein

| | |
|---|--|
| 5 | Similaire au mode Fischer, mais le temps ajouté n'excède pas le temps utilisé par l'utilisateur dans le déplacement précédent. Par conséquent, le temps restant d'un utilisateur ne sera jamais plus important que le temps initial. Le temps ajouté sera toujours ajouté après. |
| 5 | a) 5 minutes, 3 secondes / déplacement disponibles. |
| 5 | b) 20 minutes, 10 secondes / déplacement disponibles. |
| | *) Contrôle horaire personnalisé, défini dans les réglages Utilisateur |

Mode 6: Game

| | |
|---|--|
| 6 | a) Temps par défaut est 30 minutes + 5 sec. retard GAME AND DELAY |
| 6 | b) Word (temps par défaut est 30 minutes) |
| | *) Contrôle horaire personnalisé, défini dans les réglages Utilisateur |

Mode 7: User (Utilisateur)

| | |
|---|--|
| 7 | L'utilisateur peut rappeler les 'réglages définis par l'utilisateur' à partir de 3 emplacements mémoire. |
| 7 | a) User Memory réglage 1 |
| 7 | b) User Memory réglage 2 |
| 7 | c) User Memory réglage 3 Mode Style non-FIDE? |
| | *) Au démarrage, le réglage par défaut est FIDE (Objet 3.b1). |

Caractéristiques

| | |
|--|---------------------------------|
| Piles : | 2 piles de type C |
| Dimensions : | 170 x 83 x 55 mm. |
| Poids : | TBD (à déterminer) |
| Durée de vie des piles : | Pour une utilisation normale |
| : | : Environ 600 heures. |
| Si un déchargement des piles est détecté : | 20 heures restantes au minimum. |
| Tension de détection 'piles déchargées' : | 2.4 0,15 Volt. |

SUPPORT TECHNIQUE

Je ne peux pas démarrer. Ne vous inquiétez pas, nous sommes là pour vous aider !

La plupart des produits qui nous sont retournés comme étant défectueux ne le sont pas du tout en réalité : ils n'ont tout simplement pas été installés correctement.

Si vous rencontrez la moindre difficulté avec ce produit, merci de vous rendre tout d'abord sur notre site web www.saitek.com. La section "Support Technique" vous fournira toute l'information dont vous avez besoin pour tirer le meilleur parti de votre produit, et devrait vous aider à résoudre tous les problèmes que vous pourriez éventuellement rencontrer.

Si vous n'avez pas accès à Internet, ou si vous ne trouvez pas de réponse à votre question sur notre site web, merci de bien vouloir contacter l'équipe locale du Support Technique Saitek. Notre objectif consiste à offrir un support technique complet et approfondi à tous nos utilisateurs, donc, avant de nous appeler, merci de bien vouloir vérifier que vous avez toute l'information requise à portée de main.

Conditions de garantie

- 1 La période de garantie est de deux ans à compter de la date d'achat, avec soumission d'une preuve d'achat.
- 2 Les instructions de fonctionnement doivent être correctement suivies.
- 3 Sont exclus spécifiquement tous les dommages dus à une fuite des piles.

NB : Les piles risquent de fuir si elles sont laissées trop longtemps à l'intérieur d'un appareil. Il est donc recommandé d'inspecter les piles de façon régulière.

- 4 Le produit ne doit pas avoir été endommagé par une dégradation, une utilisation non conforme, une négligence, un accident, une destruction ou une altération du numéro de série, l'utilisation de voltages ou courants électriques inadaptés, la réparation, la modification ou la maintenance par toute personne ou tiers autre que notre propre Service Après Vente ou un centre de réparation agréé, l'utilisation ou l'installation de pièces de remplacement qui ne soient pas des pièces Saitek, ou la modification du produit de quelque manière que ce soit, ou l'introduction de ce produit dans n'importe quel autre produit, ou des dommages causés au produit par un accident, le feu, des inondations, la foudre, les catastrophes naturelles, ou toute utilisation allant à l'encontre des instructions fournies par Saitek PLC.
- 5 Les obligations de Saitek sont limitées à la réparation ou au remplacement par un produit identique ou similaire, à notre convenance. Afin d'obtenir la réparation d'un produit sous cette garantie, veuillez présenter le produit et sa preuve d'achat (c'est à dire le ticket de caisse ou une facture) au Centre de Support Technique Saitek agréé (la liste vous est fournie sur une feuille séparée se trouvant également dans l'emballage du produit), en ayant au préalable payé les frais d'envoi. Toute condition en contradiction avec des lois, règles et/ou obligations fédérales ou étatiques ne pourra pas être appliquée dans ce territoire spécifique et Saitek adhèrera à ces lois, règles et/ou obligations.
- 6 Lors du renvoi du produit en vue d'une réparation, veuillez s'il vous plaît à l'emballer soigneusement, en utilisant de préférence l'emballage d'origine. Merci également de bien vouloir inclure une note explicative.
IMPORTANT : afin de vous permettre d'éviter des coûts et des désagréments inutiles, merci de vérifier soigneusement que vous avez lu et suivi les instructions figurant dans ce manuel.
Cette garantie agit en lieu et place de toutes les autres garanties, obligations et responsabilités. TOUTES GARANTIES, OBLIGATIONS OU RESPONSABILITES IMPLICITES, INCLUANT SANS RESTRICTION LES GARANTIES ET CONDITIONS IMPLICITES DE QUALITE OU D'ADAPTABILITE A UN USAGE SPECIFIQUE, SONT LIMITEES, EN DUREE, A LA DUREE DE CETTE GARANTIE LIMITEE ECRITE. Certains Etats n'autorisent pas de restrictions de durée de la garantie, auquel cas les restrictions décrites ci-dessus ne

vous sont pas applicables. EN AUCUN CAS NOUS NE POURRONS ETRE TENUS POUR RESPONSABLES POUR DES DEGATS SPECIFIQUES OU RESULTANT D'UNE INFRACTION A CETTE GARANTIE OU A TOUTE AUTRE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, QUELLE QU'ELLE SOIT. Certains Etats n'autorisent pas l'exclusion ou la restriction des dégâts accidentels, indirects, spéciaux ou induits, auquel cas la restriction ci-dessus ne vous est pas applicable. Cette garantie vous accorde des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également bénéficier d'autres droits variant d'un Etat à l'autre.



Ce symbole sur le produit ou dans le manuel signifie que votre équipement électrique et électronique doit être, en fin de vie, jeté séparément de vos déchets ménagés. Il existe en France des systèmes de collecte différents pour les déchets recyclables. Pour plus d'information, veuillez contacter les autorités locales ou le revendeur chez qui vous avez acheté le produit.

EINLEITUNG

Die Saitek Competition Pro Spieluhr ist eine multifunktionale digitale Spieluhr mit sieben Timervoreinstellungen (Stundenglas (Hourglass), Blitz, Turnier, Fischer, Bronstein, Spiel und Benutzer) und einer benutzerdefinierten Einstellung. Die Timerbetriebsarten verfügen über ihre eigenen Unterauswahlen mit insgesamt 22 Timer-Untereinstellungsarten und bis zu 3 USER-(Benutzer)-Zeiteinstellungen.

Der Timermodus wird ausgewählt, indem man 3 Sekunden lang PAUSE gedrückt hält und danach auf dem 4-Wege-Steuerpad LEFT (LINKS) oder RIGHT (RECHTS) zur Auswahl des Timermodus (Stundenglas (Hourglass), Blitz usw.) drückt. Die Unterkategorien des Timermodus werden durch Drücken von UP (AUFWÄRTS) und DOWN (ABWÄRTS) auf dem 4-Wege-Steuerpad ausgewählt. Die aktuell eingestellte Betriebsart erscheint unten links auf der LCD-Anzeige.

Informationen zu den Zeitbetriebsarten erscheinen auf dem Modusdiagramm auf der Unterseite der Uhr bzw. am Ende dieses Benutzerhandbuchs.

Die Competition Pro Game Uhr verfügt über zwei große LCD-Anzeigen mit einem großen Sichtwinkel und über zwei beleuchtete Zeitsteuerungsschalter an der Oberseite des Geräts, mit deren Hilfe Spieler und Zuseher problemlos Spielerinformationen ansehen können.

EINSCHALTEN

Den Batteriedeckel auf der Unterseite der Spieluhr abnehmen und zwei C-Batterien in der angegebenen Richtung in das Fach einlegen. Den Batteriedeckel wieder aufsetzen.



Zum Einschalten des Geräts den Schalter auf der Geräteunterseite von der Position "OFF (Aus)" auf "GO (Start)/SOUND OFF (Ton aus)/SOUND AND LIGHTS OFF (Ton und Beleuchtung aus)" umstellen.

Wenn sich das Gerät in der OFF-(Aus)-Position befindet, bleiben alle Speichereinstellungen erhalten. Das Umschalten des Geräts auf GO (Start) versetzt das Gerät in den vorherigen Zustand vor OFF (Aus).

Durch die Auswahl von SOUND OFF (Ton aus) wird der Summer abgeschaltet, alle anderen Funktionen entsprechen dem GO (Start)-Modus.

Durch die Auswahl von LIGHTS OFF AND SOUNDS OFF (Beleuchtung und Ton aus) werden LED-Betrieb und Summer abgeschaltet.

(Wenn ACL gedrückt wird oder die Batterien für länger als 5 Sekunden entfernt werden, wird die vorherige Speichereinstellung inklusive der benutzerdefinierten Einstellungen gelöscht. Wenn ACL gedrückt wird oder neue Batterien eingelegt werden, wechselt die Uhreinstellung auf die Standardeinstellung Hourglass (Stundenglas) Betriebsart 1a.)

FUNKTIONEN

Zeitsteuerungsschalter

Die zwei Schaukelhebel-Zeitsteuerungsschalter auf der Oberseite der Saitek Competition Pro Spieluhr verfügen über einen Bewegungsraum von 10 mm und eine grüne Randleiste zur Anzeige des Spielerzuges. Die Zeitsteuerungsschalter werden zum Starten der Uhr nach Auswahl der vorgegebenen Zeiteinstellung, nach der Veränderung der Zeiteinstellung oder der Anzahl der Züge bzw. zum Umschalten aus dem PAUSE-Zustand verwendet.

Die Hebelkolben verfügen über eine wechselseitige Wirkung, d. h. sie befinden sich entweder oben oder unten, und jeder Kolben verfügt über eine rote und eine grüne LED-Anzeige. Grün zeigt an, welche Spieleruhr aktiv ist, und Rot zeigt die abgelaufene Zeit an.

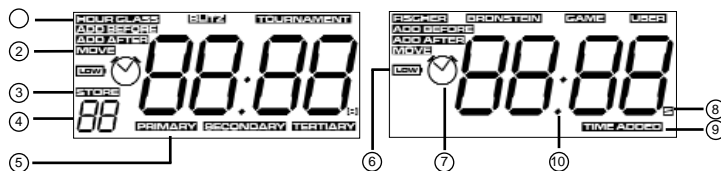
LCD-Anzeigen

Informationen zu allen Betriebsarten und Abläufen werden auf den LCD-Anzeigen dargestellt, u. a.:

- Timermodus und Unterauswahl
- Die Anzahl der von den beiden Spielern absolvierten Züge (wird durch Drücken von MOVE NO (Anzahl der Züge) angezeigt).

- Verbleibende Zeit
- Abgelaufene Zeit für jeden Spieler
- Batteriewarnung. Bei niedriger Batteriespannung erscheint auf den beiden LCD-Anzeigen ein Symbol zur Anzeige des Batteriestands. Das bedeutet, dass die Batterien nur noch 20 weitere Stunden halten und daher so bald wie möglich ersetzt werden sollten.
- 3 benutzerprogrammierbare Speichereinstellungen für maßgeschneiderte Timerbetriebsarten

LCD-DARSTELLUNG - DARSTELLUNG ANPASSEN



1. Timermodusanzeige
2. a. Anzeige davor hinzufügen/danach hinzufügen
b. Anzahl der Züge (wird sowohl im Anzeige- als auch im Programmiermodus verwendet). Im Lauf des Spiels weist diese Anzeige auch darauf hin, dass die erforderliche Anzahl an Zügen in einem bestimmten Zeitabschnitt nicht erreicht wurde.
3. Speicheranzeige
4. Timermodusanzeige, z. B. Hourglass (Stundenglas)/10 min = Betriebsart/Feld 1B)
5. Zeitetappenanzeige
6. Batteriewarnungsanzeige
7. Anzeige der abgelaufenen Zeit/der ersten Person, bei der die Zeit im aktuellen Zeitabschnitt zuerst ablaufen wird.
8. Sekundenanzeige (erscheint zur Angabe von Sekunden - für Zeitabschnitte, die kürzer sind als 20 Minuten)
9. Anzeige der hinzugefügten Zeit, erscheint bei der Programmierung von Zeitbetriebsarten oder bei der Überprüfung einer Betriebsart

10. Stunden-/Minuten-/Sekunden-Trennung. Blinkt mit einer Frequenz von 1Hz auf der aktiven Uhranzeige.

Die Uhr kann vorübergehend angehalten und die Zeit und/oder die Anzahl der Züge bei Bedarf durch Drücken von PAUSE abgeändert werden (z. B. bei einem unerlaubten Zug). Auf der Unterseite befindet sich ein Schiebeschalter zur Aktivierung oder Deaktivierung der Abänderungsfunktion.

TASTEN

Die Frontblende der Saitek Competition Pro Spieluhr verfügt über vier Funktionstasten und ein 4-Wege-Steuerpad, mit dessen Hilfe Menüoptionen auf den LCD-Anzeigen nach oben und unten bzw. links und rechts ausgewählt werden können.

FUNKTIONSTASTEN

Die Funktionstasten sind STORE (Speichern), EDIT (Bearbeiten), MOVES (Züge), PAUSE/RESET (Pause/Zurücksetzen)

EDIT (BEARBEITEN)

Zum Wechseln in den/Verlassen des EDIT-Modus. Im EDIT-Modus kann die Anzahl der Züge und Timereinstellungen für jede Phase vor dem Spielbeginn abgeändert werden. Änderungen können auch bei Bedarf während eines Spiels durchgeführt werden. Während eines Spiels muss die Uhr PAUSIERT werden, bevor Werte BEARBEITET werden können. Der Schalter MODIFY (Abändern)/LOCK (Sperrern) muss auf "Abändern" eingestellt sein. Während eines Spiels können nur die abgelaufene Zeit und die Anzahl der Züge bearbeitet werden.

Zeitänderungen und Cusornavigation erfolgen über das 4-Wege-Steuerpad.

STORE (SPEICHERN)

Wird im EDIT-Modus verwendet, um:

- die Auswahl des Speicherplatzes für Benutzerdaten zu aktivieren.
- die aktuellen Einstellungen nach der Auswahl des Speicherplatzes abzusichern.

Wenn STORE (Speichern) gedrückt wird, blinkt die Speicherplatzanzeige auf.

Durch Drücken von UP (aufwärts) und DOWN (abwärts) auf dem 4-Wege-Steuerpad wird der für die Speicherung zu verwendende Speicherplatz ausgewählt. Mögliche Optionen sind: --, 7A, 7B und 7C.

Durch erneutes Drücken von STORE (Speichern) werden die Einstellungen im ausgewählten Speicherplatz gesichert. Nach der Bestätigung des Speicherplatzes wird die Bezugsstelle laufend angezeigt, z. B. 7A. Die Saitek Competition Pro Spieluhr piepst 0,5 Sekunden lang, schaltet danach wieder zum "Ready-(Bereitschafts-)"-Modus und wartet, bis eine der Zeitsteuerungstasten gedrückt wird.

Zum Verlassen des STORE (Speichern)-Betriebsmodus ohne Speichern auf STORE (SPEICHERN) drücken, wenn auf der Anzeige -- zu sehen ist.

PAUSE/RESET (ZURÜCKSETZEN)

Diese Taste wird verwendet, um die Uhr vorübergehend zu stoppen. Die beiden LCD-Konsolen leuchten auf, um anzuzeigen, dass die Uhr angehalten wird. Um den PAUSE-Modus zu verlassen, entweder erneut auf PAUSE oder auf eine der Zeitsteuerungstasten drücken.

Wenn die Zeitsteuerungstaste der aktiven Uhr gedrückt wird, um den PAUSE-Modus zu verlassen, endet der Zug. Wenn die Zeitsteuerungstaste der nicht aktiven Uhr gedrückt wird, dann läuft die Uhr weiter, als ob PAUSE gedrückt worden wäre.

ZURÜCKSETZEN: Die PAUSE/RESET (Pause/Zurücksetzen)-Taste 3 Sekunden lang gedrückt halten, um die aktuelle Betriebsart erneut zu starten. Anschließend mit dem 4-Wege-Steuerpad einen anderen Modus wählen.

MOVES (ZÜGE)

Durch Drücken dieser Taste während des Spiels erscheint die Anzahl der Züge auf dem linken LCD. Wenn die Taste losgelassen wird, erscheint auf dem LCD wieder die Uhr.

Die Uhr bleibt während der Anzeige der Züge nicht stehen.

4-WEGE STEUERPAD

Das 4-Wege-Steuerpad dient zur Auswahl der voreingestellten Betriebsart des aktiven Timers und zur Bearbeitung der Timerangaben. Die verschiedenen verfügbaren Betriebsarten sind:



HOURLASS (STUNDENGLAS), BLITZ, TOURNAMENT, FISCHER, BRONSTEIN, GAME und USER (BENUTZER)

Wird auf dem 4-Wege-Steuerpad rechts gedrückt, springt die Menümarkierung nach rechts, wird links gedrückt, wechselt die Markierung nach links. Wenn eine Hauptmodus-kategorie auf dem Menü markiert ist, wird beim Drücken von Aufwärts oder Abwärts auf dem 4-Wege-Steuerpad ein Menüuntermodus ausgewählt. Beim

Blättern durch die Unteroptionen können durch Drücken von Links oder Rechts auf dem 4-Wege-Steuerpads weitere Einstellungen ausgewählt werden, je nachdem, welcher Hauptmodus ausgewählt ist.

Um einen anderen Hauptmodus auszuwählen, ist zuerst das Umschalten auf die höchste Ebene erforderlich, bevor zur Auswahl LEFT (LINKS) oder RIGHT (RECHTS) gedrückt werden.

Der voreingestellte Timermodus beim Einschalten ist Hourglass (Stundenglas), Betriebsart 1a. Um z. B. von Hourglass (Stundenglas), Betriebsart 1a beim Einschalten auf Turnierbetriebsart 3b zu wechseln, auf dem 4-Wege-Steuerpad RIGHT (RECHTS), RIGHT (RECHTS), DOWN (ABWÄRTS), DOWN (ABWÄRTS) drücken.

MODUSNAVIGATIONS-DIAGRAMM

| Hour Glass | Blitz | Tournament | Fischer | Bronstein | Game | User |
|------------|-------|------------|---------|-----------|------|------|
| 1A | 2A | 3A | 4A | 5A | 6A | 7A |
| 1B | 2B | 3B | 4B | 5B | 6B | 7B |
| | 2C | 3C | 4C | | | 7C |
| | 2D | 3D | 4D | | | |
| | 2E | 3E | | | | |
| | | 3F | | | | |
| | | 3G | | | | |
| | | 3H | | | | |
| | | 3I | | | | |

MODUSAUSWAHL - NAVIGATION UP (AUFWÄRTS)

Bei der Auswahl des TIMERMODUS: Blättert AUFWÄRTS durch die Liste der Untereinstellungen des Timermodus. Im EDIT-(Bearbeitungs-)Modus: erhöht den Wert beim Cursor.

DOWN (ABWÄRTS)

Bei der Auswahl des TIMERMODUS: Blättert ABWÄRTS durch die Liste der Untereinstellungen des Timermodus. Im Bearbeitungsmodus: mindert den Wert beim Cursor.

LEFT (LINKS)

Bei der Auswahl der BETRIEBSART auf höchster Ebene: Blättert LINKS durch die Aufstellung der Timerbetriebsarten. In einem Untermenü der BETRIEBSART: Blättert LINKS durch die Einstellungen der ausgewählten Betriebsart. Im Bearbeitungsmodus: Bewegt den Cursor nach LINKS.

RIGHT (RECHTS)

Bei der Auswahl der BETRIEBSART auf höchster Ebene: Blättert RECHTS durch die Aufstellung der Timerbetriebsarten. In einem Untermenü der BETRIEBSART: Blättert RECHTS durch die Einstellungen der ausgewählten Betriebsart. Im Bearbeitungsmodus: Bewegt den Cursor nach RECHTS.

SCHIEBESCHALTER

MODIFIZIEREN / SPERREN

Mit dem Schiebeschalter unten an der Spieluhr können die Anzeigzeit und die Anzahl der Züge gesperrt werden um zu verhindern, dass sie während eines Spiels abgeändert werden.

STOP / GO (STOP/START) / SOUND OFF (TON AUS) / LIGHTS OFF (BELEUCHTUNG AUS)/SOUND AND LIGHTS OFF (TON UND BELEUCHTUNG AUS)

Der zweite Schiebeschalter unten an der Saitek Competition Pro Spieluhr dient dazu, das Gerät auf OFF (Aus), GO (Start), SOUND OFF (Ton aus), LIGHTS OFF (Beleuchtung aus), SOUND AND LIGHTS OFF (Ton und Beleuchtung aus) einzustellen.

In der OFF (Aus)-Position bleiben alle Speichereinstellungen erhalten.

Das erneute Umschalten des Geräts auf GO (Start) "weckt" das Gerät auf und versetzt es in den vorherigen Zustand vor STOP (Aus).

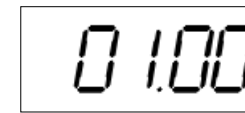
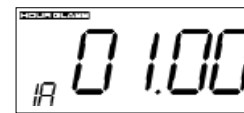
Durch Auswahl von SOUND OFF (Ton aus) werden der Summer und alle anderen Funktionen abgeschaltet wie beim GO (Start)-Modus.

Durch Einstellung des Schalters auf LIGHTS OFF AND SOUNDS OFF (Beleuchtung und Ton aus) werden sowohl LED-Betrieb als auch Ton abgeschaltet.

BETRIEBSART AUSWÄHLEN

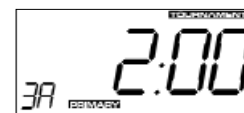
Die Uhr EIN-Schalten.

Angenommen, der Timermodus ist auf 1a (Hourglass (Stundenglas), 1 Minute) eingestellt.



Das 4-Wege-Steuerpad LINKS und RECHTS anklicken, um die gewünschte Betriebsart auszuwählen. Um zum Beispiel die Turnierbetriebsart 3A - FIDE 1 auszuwählen, RIGHT (RECHTS), RIGHT (RECHTS) drücken. Daraufhin sollte TOURNAMENT (TURNIER) angezeigt werden. Die Modusverweisanzeige sollte -- anzeigen und die LCD-Anzeige sollte --:-- | --:-- im Modusmenü auf höchster Ebene in den Turnier- und Benutzerbetriebsarten anzeigen.

Drücken Sie nochmals auf DOWN (ABWÄRTS), und auf der Modusverweisanzeige sollte 3A erscheinen, also die gewünschte Betriebsart. Die Anzeige sollte folgendermaßen aussehen:



Anzeige für VERZÖGERUNG, Turniermodus 3A

Zum Starten des Spiels eine der Zeitsteuerungstasten auf der Oberseite der Competition Pro Spieluhr drücken.

Hinweis: Die Spieluhr zeigt {Stunde:Minute} an. Wenn 20 Minuten oder weniger verbleiben, schaltet die Anzeige auf {Minute.Sekunde}, wobei die {s}-(Sekunden)-Anzeige ebenfalls rechts unten in der Zeitanzeige dargestellt wird.

Anzeige der Einstellungen eines voreingestellten Modus

Bei der Ansicht eines Zeitmodus können die Einstellungen durch Drücken der Tasten = LEFT (LINKS) und RIGHT (RECHTS) angezeigt werden. Die Anzeige blättert durch die Einstellungen.

Z. B. erscheint in FIDE 1 (Betriebsart 3A) die Grundanzeige 2:00 | 40. Das bedeutet, dass 40 Züge innerhalb von 2 Stunden für den PRIMARY (primären) Zeitabschnitt absolviert werden müssen.

Bei erneutem Drücken auf RIGHT (RECHTS) erscheint -- | 0.00s. Das bedeutet, dass 0 Sekunden pro Zug im PRIMARY (primären) Zeitabschnitt hinzugefügt werden.

Bei erneutem Drücken auf RIGHT (RECHTS) erscheint 01:00 | 20. Die Zeitabschnittanzeige wechselt auf SECONDARY (sekundär). Das bedeutet, dass 20 Züge innerhalb von 1 Stunde absolviert werden müssen.

Bei erneutem Drücken auf RIGHT (RECHTS) erscheint -- | 0.00s. Das bedeutet, dass 0 Sekunden pro Zug im SEKUNDÄREN Zeitabschnitt hinzugefügt werden.

Bei erneutem Drücken auf RIGHT (RECHTS) erscheint 00:30 | 0. Die Zeitabschnittanzeige wechselt auf TERTIARY (tertiär). Das bedeutet, dass 30 Minuten verbleiben und kein Minimum an Zügen vorgeschrieben ist.

Bei erneutem Drücken auf RIGHT (RECHTS) erscheint -- | 0.00s. Das bedeutet, dass 0 Sekunden pro Zug im TERTIÄREN Zeitabschnitt hinzugefügt werden.

Eine Tabelle zu FIDE1 - Modus 3B finden Sie im Anschluss:

| Zeitabschnitt | Für den Zeitabschnitt zulässige Zeit | Erforderliche Züge | Genehmigte Zeit pro Zug |
|---------------|--------------------------------------|--------------------|-------------------------|
| Primär | 2:00:00 (heures:min:sec) | 40 | 0.00 (mins:secs) |
| Sekundär | 1:00 (heures:min:sec) | 20 | 0.00 (mins:secs) |
| Tertiär | 0:30 (heures:min:sec) | 0 | 0.00 (mins:secs) |

Änderung der Einstellungen eines voreingestellten Modus

1. Zur Änderung eines voreingestellten Modus zunächst die gewünschte Betriebsart unter Verwendung von Up (aufwärts), Down (abwärts), Left (links) und Right (rechts) auf dem 4-Wege-Steuerpad wählen.
2. Auf EDIT (BEARBEITEN) drücken, um in den EDIT-Modus zu wechseln.
3. Die Ziffer ganz links auf dem linken LCD blinkt, um anzuzeigen, wo sich der Cursor befindet.
5. Im Bearbeitungsmodus wechselt die Funktion des 4-Wege-Steuerpad von Modusauswahl auf Cursorbewegung und Änderung der Werte.
6. Durch Drücken auf UP (aufwärts) oder DOWN (abwärts) wird der Wert an der Cursorstelle entweder erhöht oder gemindert.
7. Mit LEFT (LINKS) und RIGHT (RECHTS) durch die Einstellungen für den Zeitmodus wechseln. Jeder Modus verfügt über eine unterschiedliche Anzahl an anpassbaren Einstellungen.
8. Nach Eingabe der neuen Einstellungen zum Verlassen dieses Modus auf EDIT (BEARBEITEN) drücken. Danach auf eine der Zeitsteuerungstasten auf der Oberseite der Spieluhr drücken, um das Spiel zu beginnen.

Abspeichern von abgeänderten Timereinstellungen im Benutzerspeicher

1. Die Einstellungen einer beliebigen Betriebsart wie oben beschrieben abändern.
2. Im EDIT-Modus bleiben.
3. Auf STORE (SPEICHERN) drücken, um dem Computer mitzuteilen, dass Sie einen Benutzerspeicherbankplatz auswählen wollen.
4. Die STORE (SPEICHERN)-Anzeige ist auf dem linken LCD markiert, und die Timerbetriebsartanzeige leuchtet auf.

5. Durch Drücken der UP (Aufwärts)- oder DOWN (Abwärts)-Taste können Sie durch die Benutzerspeicherbankplätze blättern. Bitte beachten Sie, dass bei manchen bearbeiteten Betriebsarten zwei und bei anderen drei Benutzereinstellungen abgespeichert werden können.
6. Durch wiederholtes Drücken auf DOWN (Abwärts) blättert die Anzeige durch --, 7A, 7B, (und 7C bei manchen Betriebsarten) und wieder zurück zu --.
7. Sobald der gewünschte Speicherplatz angezeigt wird, zum Speichern der Werte erneut auf STORE (SPEICHERN) drücken. Der Speicherinhalt wird aktualisiert und die Uhr kann im neuen Modus starten, sobald eine der Zeitsteuerungstasten oben auf der Spieluhr gedrückt wird.
8. Um das Menü ohne Speichern zu verlassen, -- markieren und auf STORE (SPEICHERN) drücken, um wieder in den EDIT-Modus zurückzukehren.

Hinweise:

- a. Nur drei benutzerdefinierte Einstellungen können gleichzeitig gespeichert werden, obwohl der Benutzer abgeänderte Zeiteinstellungen für alle sechs Timerbetriebsarten festlegen kann.
- b. Bei der Bearbeitung der Zeiteinstellungen erscheint auf der LCD-Anzeige zuerst {Stunde:Minute} zur Änderung durch den Benutzer. Daraufhin stellt der Benutzer die letzte Stelle der Minutenanzeige ein und drückt auf RIGHT (RECHTS). Die Anzeige schaltet dann auf {Minute.Sekunde}, damit der Benutzer die Sekundenstellen einstellen kann. Wenn Minuten:Sekunden angezeigt wird, erscheint "s" auf der LCD-Anzeige.
- c. Der Benutzer kann mit der Ausnahme von Turnier verschiedene Startzeiten auf beiden Seiten einstellen, z. B. kann die Uhr in "Blitz" auf der linken Seite bei {1:30} und auf der rechten Seite bei {2:35} beginnen.

LED-ANZEIGE

Es gibt zwei grüne LEDs, die im Zeitsteuerungsschalter oben auf der Competition Pro Spieluhr zur Anzeige der aktivierten Uhr untergebracht sind. Eine der beiden leuchtet auf, um die aktivierte Seite anzuzeigen.

Falls ein Spieler die Zeit überschreitet, leuchtet eine rote LED auf um anzuzeigen, welcher Spieler die Zeit überschritten hat. Die LEDs können abgeschaltet werden, indem der Schalter unten am Gerät auf LIGHTS OFF (BELEUCHTUNG AUS) gestellt wird.

Timer pausieren und Änderung der Zeit/Anzahl der Züge

Während eines Spiels kann ein Benutzer durch Drücken der PAUSE-Taste den Timer vorübergehend stoppen. Die LCD-Anzeigen leuchten auf. Der Benutzer kann die EDIT-(BEARBEITEN)-Taste drücken, um die angezeigte Zeit und/oder die Anzahl der Züge anzupassen; oder einfach auf eine der Zeitsteuerungstasten drücken, um den Timer des Gegners neu zu starten.

Beim Einstellen der Zeit und/oder der Anzahl der Züge leuchtet die Zehnerstelle der Stunde auf der linken LCD-Anzeige auf und zeigt somit an, wo die Abänderung durchgeführt wird. Der Einstellungsvorgang erfolgt wie oben beschrieben. Nach der Einstellung kann der Benutzer die Zeitsteuerungstaste zum Starten des gegnerischen Timers drücken.

Die Schiebetaste MODIFY (ABÄNDERN)/LOCK (SPERREN) auf der Unterseite der Competition Pro Spieluhr steuert diese Funktion. Wenn sich die Taste in der LOCK (SPERREN)-Position befindet, kann der Benutzer die Zeit und die Anzahl der Züge während des Spiels nicht abändern.


Bitte beachten Sie folgende Punkte beim Neustarten des Timers:

- a. Nach einer Pause kann der Benutzer auf einer beliebigen der beiden Seiten den Timer neu starten.
- b. Falls es sich beim neu gestarteten Timer (Seite A oder B) um den Timer der Seite handelt, die vor der Pause am Zug war, ändert sich die Anzahl der Züge nicht.
- c. Falls der neu gestartete Timer (Seite A oder B) nicht derjenige ist, der vor der Pause am Zug war, wird die Anzahl der Züge um 1 Ply (halber Zug) erhöht. Aus diesem Grund sollte der Benutzer im Falle einer Rücknahme (1 Ply) den Timer pausieren, einen Zug abziehen und danach den gegnerischen Timer neu starten.
- d. Egal, welcher Timer nach der Pause gestartet wird, die angezeigte Zeit ändert sich nicht (obwohl die Anzahl der Züge zu einem anderen Zeitpunkt in der Turnieruhr abgeändert werden kann).

Ansicht der Anzahl der Züge während des Spiels

Während eines Spiels kann ein Spieler die Anzahl der Züge überprüfen, indem er die MOVES (ZÜGE)-Taste gedrückt hält. Die Uhr läuft weiter, während die Anzahl der Züge überprüft wird. Sobald die MOVES (ZÜGE)-Taste losgelassen wird, zählt die Anzeige links auf der LCD-Anzeige weiter.

Abgelaufene Zeit


Sobald die Zeit für einen der beiden Spieler abgelaufen ist, erscheint das Symbol "Zeit abgelaufen"  und die LCD-Ziffern 00.00 des Spielers, dessen Zeit abgelaufen ist, leuchten auf, ebenso wie das LED auf der Zeitsteuerungstaste. Falls der Ton eingeschaltet ist, ertönen zusätzlich fünf kurze [PIEP]-Töne.

Wenn der Timingmodus Spiel (Game) lautet, kann der Benutzer weiterhin eine der Zeitsteuerungstasten zum Starten der gegnerischen Uhr verwenden.

Innerhalb eines Zeitlimits nicht vervollständigte Züge

Falls eine voreingestellte Anzahl von Zügen nicht innerhalb eines Zeitlimits erreicht wird, erscheint MOVE (ZUG) auf beiden Anzeigen, und die Uhr wechselt in den PAUSE-Modus, wobei beide LCD-Anzeigen blinken. Die Uhr kann durch Drücken der PAUSE- oder der Zeitsteuerungstaste neu gestartet werden.

Fahnenanzeige für überschrittenes Zeitlimit

Das Symbol "Zeit abgelaufen"  erscheint auf der LCD-Anzeige auf jener Seite, die zuerst in den nächsten Zeitabschnitt gelangt, z. B. wenn der erste Spieler von den primären in die sekundären Abschnitt wechselt. Die Symbole und die LCD-Seite werden für die erste Uhr aktualisiert, die vom sekundären in den tertiären Abschnitt wechselt.

Neustart/Neuauswahl der Uhr nach Beendigung eines Spiels

Nach dem Spielende 3 Sekunden lang PAUSE gedrückt halten, und die Uhr wechselt wieder zur Timervoreinstellungsauswahl über, wobei die soeben verwendete Zeiteinstellung dargestellt wird. Der Benutzer kann eine der Zeitsteuerungstasten zum Starten der gegnerischen Uhr

verwenden oder eine andere Zeiteinstellung entsprechend der oben erwähnten Vorgangsweise auswählen.

Soundeffekte

Um die Unterscheidung zwischen den verschiedenen Tasten der Zeitsteuerung zu erleichtern, gibt die Competition Pro Spieluhr beim Drücken der rechten Zeitsteuerungstaste einen tiefen Ton und beim Drücken der linken Zeitsteuerungstaste einen hohen Ton von sich.

Mit dem Schieberegler STOP / GO (Stop/Start) / SOUND OFF (Ton aus) / SOUND AND LIGHTS OFF (Ton und Beleuchtung aus) auf der Gehäuseunterseite kann der Ton EIN- und AUS-geschaltet werden.

AUSWAHL EINER ZEITOPTION

Nach Auswahl Ihrer bevorzugten Zeitoption bestimmen Sie einfach, wer mit der Partie beginnt. Falls Sie den ersten Zug machen, drücken Sie die Zeitsteuerungstaste Ihres Gegners, um Ihre Uhr zu starten. Eine LED leuchtet auf der entsprechenden Zeitsteuerungstaste auf, um Sie daran zu erinnern, welche Seite am Zug ist. Drücken Sie Ihre Zeitsteuerungstaste, sobald Sie Ihren Zug abgeschlossen haben.

Nun ist Ihr Gegner am Zug. (Kehren Sie den Ablauf um, falls Ihr Gegenspieler den ersten Zug macht.) Setzen Sie das Spiel fort, wobei jeder Spieler seine Zeitsteuerungstaste nach einem Zug drückt. Zur Überprüfung der aktuellen Anzahl von Zügen die Taste MOVES (ZÜGE) gedrückt halten. Um die Uhren kurzfristig zu stoppen, auf Sie PAUSE drücken. Zum Neustart der Uhren aus dem Pause-Zustand eine der Zeitsteuerungstasten drücken, ohne verfügbare Zeit oder Zusatzzeit (für den nächsten Zeitabschnitt) hinzuzufügen.

Sobald eine der beiden Seiten die Zeit überschreitet, blinkt 00.00 auf der entsprechenden LCD-Anzeige zusätzlich zum entsprechenden LED auf der Zeitsteuerungstaste des Spielers. Wenn der Ton eingeschaltet ist, vernehmen Sie eine Reihe von Pieptönen, die Sie darauf aufmerksam machen, dass die Zeit abgelaufen ist. Sieger ist der Spieler, bei dem auf der Uhr noch Zeit verbleibt.

Um erneut zu spielen, die PAUSE 3 Sekunden oder länger gedrückt halten. Sie können dann entweder ein Spiel mit denselben Zeiteinstellungen spielen oder eine andere Option auswählen. Zur Auswahl

einer anderen Zeitoption verwenden Sie die Zeitoptionstasten. Der Spieler, der den ersten Zug macht, drückt einfach die gegnerische Zeitsteuerungstaste zum Starten der Uhr. Falls die Batteriewarnung erscheint, empfehlen wir, die Batterien zu ersetzen (siehe Abschnitt **Enschalten**).

TIMERBETRIEBSARTEN STUNDENGLAS (HOURGLASS)

Bei einem Spiel unter Verwendung der Stundenglas-(Hourglass)-Zeitnahmemethode erhöht sich die Bedenkzeit Ihres Gegners, während Sie Ihre eigene Bedenkzeit verbrauchen. Dadurch wird das Spiel doppelt spannend, da Sie Ihre besten Züge so schnell wie möglich absolvieren müssen, um Ihrem Kontrahenten keine zusätzliche Zeit zuzugestehen. Falls Ihre Zeit auf Null zurückgeht, haben Sie das Spiel verloren.

BLITZ

Wenn Sie ein Spiel unter Verwendung der Blitz-Zeitnahmemethode bestreiten möchten, drücken Sie einfach auf die Zeitsteuerungstaste Ihres Gegners, um die Uhr zu starten. Bei einem Blitz-Spiel steht jedem Spieler eine bestimmte Anzahl von Minuten zur Vollendung aller seiner Züge zur Verfügung. Bei der Blitz-Methode haben Sie die Auswahl zwischen 5 voreingestellten Timerbetriebsarten mit unterschiedlichen Zeiten zur Absolvierung der Züge. Die voreingestellten Betriebsarten finden Sie unten:

Auf der ersten Anzeige erscheinen je 5 Minuten auf jeder Uhr. Um eine andere voreingestellte Zeitnahmeoption auszuwählen, drücken Sie auf dem 4-Wege-Steuerpad auf DOWN (abwärts), um durch die Zeitbetriebsarten zu blättern. Die jeweils für jede Zeitnahmeoption verfügbare Zeit erscheint auf den LCD-Anzeigen. Sobald Sie sich für eine Option entschlossen haben, drücken Sie die entsprechende Zeitsteuerungstaste, um entweder Ihre eigene oder die Uhr des Kontrahenten zu starten - je nachdem, wer den ersten Zug macht.

TURNIER

Im Turnier-Modus verfügt jeder Spieler über eine gewisse Zeit zur Vollendung einer vorgegebenen Anzahl von Zügen. Wenn ein Spieler nicht die benötigte Anzahl von Zügen in der vorgegebenen Zeitperiode absolviert, verliert er das Spiel. (Hinweis: Ein Spieler darf mehr als die vorgeschriebenen Züge innerhalb eines Zeitabschnitts absolvieren.)

Turnierspiele bestehen aus mehr als einem Zeitabschnitt, die vom Spieler zu absolvieren sind. Manche Spiele verfügen über bis zu drei Zeitabschnitte (primär, sekundär und tertiär), in denen eine bestimmte Anzahl von Zügen gegen die Zeit (unten finden Sie Details zu vorgegebenen Zeitnahmevarianten) absolviert werden müssen.

FISCHER

Die Fischermethode ermöglicht die erfolgreiche Leistungsmessung der Schachspieler, ohne das Spiel zu unterbrechen oder sich auf die Fallklappenmethode zur Unterbrechung des Spiels in einer Sitzung verlassen zu müssen. Zu diesem Zweck wird den Spielern eine bestimmte Zeit zur Vollendung aller Züge und zusätzlich eine Bonuszeit (freie Zeit) für jeden einzelnen Zug zugestanden. Ihre restliche Zeit für das gesamte Spiel wird nur dann reduziert, falls Sie die Ihnen für jeden einzelnen Zug zugestandene freie Zeit überschreiten.

Spieler können auch mehr Bedenkzeit erhalten, indem sie einen Zug in weniger Zeit absolvieren, als für jeden Zug erlaubt ist. Sie können durch Einstellung der Competition Pro Spieluhr vor dem Spielstart entscheiden, wie viel Zusatzzeit Ihrer Gesamtzeit für das gesamte Spiel hinzugefügt wird. Die Zeit wird dann entweder "davor" oder "danach" (Erklärung unten) hinzugefügt.

Wenn auf den LCD-Anzeigen ADD BEFORE (DAVOR HINZUFÜGEN) erscheint, wird die verfügbare Zeit für jeden einzelnen Zug (x) der Uhr Ihres Gegners hinzugefügt, sobald Sie Ihren Zug abgeschlossen haben und Ihre Zeitsteuerungstaste gedrückt haben, d. h. bevor Ihr Gegner einen Zug macht. Falls Ihr Gegner dann einen Zug in weniger als der genehmigten freien Zeit pro Zug macht, verbucht er einen Nettozeitgewinn auf der Uhr.

Wenn auf den LCD-Anzeigen ADD AFTER (DANACH HINZUFÜGEN) erscheint, wird die verfügbare Zeit für jeden einzelnen Zug (x) Ihrer Uhr hinzugefügt, sobald Sie Ihren Zug gemacht und Ihre Zeitsteuerungstaste gedrückt haben, d.h. nachdem Sie einen Zug gemacht haben. Wenn Sie einen Zug in weniger als der erlaubten freien Zeit pro Zug (x) durchführen, verbuchen Sie einen Nettozeitgewinn auf Ihrer Uhr.

BRONSTEIN

Die Bronsteinmethode ähnelt der Fischermethode, da Sie zu Beginn des Spiels eine festgelegte Zeit erhalten und die restliche Zeit während Ihrer Bedenkzeit verringert wird. Die maximale freie Zeit wird nach der Absolvierung eines Zuges zugewiesen, u. zw. nur dann, wenn die für einen Zug verwendete Zeit gleich der oder mehr als die maximale freie Zeit ist, wird die maximale freie Zeit der übrigen Zeit nach Absolvierung eines Zuges hinzugefügt. Anders als bei der Fischermethode ist es allerdings nicht möglich, die restliche Zeit zu erhöhen, indem man jeden Zug schneller als die freie Zeit spielt. Falls die für einen Zug verwendete Zeit weniger als die maximale freie Zeit beträgt, wird nur genau die für den Zug verwendete Zeit zur restlichen Zeit hinzugefügt, nachdem ein Zug gemacht wurde. Das bedeutet, dass die restliche Zeit gleich der vor dem Zug ist, falls die verwendete Zeit gleich oder weniger als die freie Zeit beträgt.

Bei der Bronstein-Zeitnahmemethode wird Zeit immer danach hinzugefügt. Das bedeutet, dass die freie Zeit für jeden Zug (y) Ihrer Uhr hinzugefügt wird, sobald Sie Ihren Zug durchgeführt und die Zeitsteuerungstaste gedrückt haben, d. h. nach Abschluss eines Zuges. Anders als bei der Fischermethode können Sie allerdings keine maximale freie Zeit (x) dazugewinnen (d. h. weil y kleiner oder gleich x ist):

Nehmen wir an, dass (x) = 10 Sekunden (maximale freie Zeit):

Spieler A denkt nach, macht einen Zug und drückt die Zeitsteuerungstaste in 5 Sekunden. Nur 5 Sekunden werden der Countdownuhr von Spieler A nach dem Zug hinzugefügt.

ODER

Spieler A denkt nach, macht seinen Zug und drückt die obere Taste nach 10 Sekunden oder mehr. Nur 10 Sekunden werden der Countdownuhr von Spieler A nach dem Zug hinzugefügt.

GAME + DELAY (SPIEL + VERZÖGERUNG)

Jedem Spieler wird eine Verzögerungszeit zugewiesen, die rückwärts zählt, bevor die Uhr des Spielers mit dem Countdown beginnt. Damit beträgt die Voreinstellung 30 Minuten Spielzeit mit 5 Sekunden Verzögerung. Wenn der Spieler an die Reihe kommt, zählt dessen Timer die Verzögerungszeit rückwärts, bevor der Countdown der Zeit des

Spielers beginnt. Nicht verwendete Verzögerungszeit kann nicht angespart werden. Während des Verzögerungscountdowns sollte die Anzeige die rückwärts gezählte Verzögerungszeit alleinstehend anzeigen und danach zur übrigen Spielzeit umschalten, wenn die Verzögerungszeit aufgebraucht ist. Es gibt für jeden Zug Verzögerungszeit.

Diese Modusvariation sollte auch im Benutzerspeicher vermerkt werden.

GAME + WORD (SPIEL + WORT)

In dieser Betriebsart gibt es eine festgelegte Spielzeit (30 Minuten), aber sobald die Uhren Null erreichen, erscheint die Anzeige "Zeit abgelaufen" auf der Seite, die zuerst Null erreicht. Danach aber zählt die Uhr VORWÄRTS. Die Uhr hält nicht an, sondern läuft weiter. Die Uhr wird zum Ende des Spiels vom Spieler angehalten, und die Überzeit wird zur Berechnung einer Punktezahl verwendet. Diese Betriebsart wird bei Wortspielen verwendet, bei denen eine bestimmte Zeit vorgegeben wird, z. B. 30 Minuten, aber zusätzlich verwendete Zeit vom Endergebnis abgezogen wird. Diese Modusartvariation sollte auch im Benutzerspeicher vermerkt werden.

USER (BENUTZER)

Um Ihren eigenen persönlich eingestellten Zeitnahmemodus zu erstellen, wählen Sie nach dem Zurücksetzen der Uhren eine der Zeitnahmeoptionstasten (Stundenglas (Hourglass), BLITZ, TURNIER, FISCHER, BRONSTEIN, SPIEL (GAME)) aus (PAUSE 3 Sekunden oder länger gedrückt halten).

Für die von Ihnen ausgewählte Option (z. B. TOURNAMENT (TURNIER)) wiederholt das 4-Wege-Steuerpad drücken, um durch die vorgegebenen Timeroptionen zu blättern. Die Zeiteinstellungen (und falls zutreffend die Züge), die Ihnen für jede voreingestellte Timeroption auf der Uhr zur Verfügung stehen, erscheint auf den LCDs.

Sobald Sie beschlossen haben, welche voreingestellte Timeroption Sie auswählen, befolgen Sie die Edit (Bearbeiten)- und Store (Speichern)-Vorgänge wie oben beschrieben und speichern Sie Ihre persönlich erstellten Betriebsarten ab.

TIMERBETRIEBSARTEN

Betriebsart 1: Stundenglas (Hourglass)

| | |
|---|--|
| 1 | Eine festgelegte Zeit ist angegeben und die Zeitsteuerung läuft ab, wenn der Unterschied zwischen den beiden Uhren diesen Wert erreicht. |
| 1 | a) 1 minute |
| 1 | b) 10 minuten |
| 1 | *) Benutzereingestellte Zeitsteuerung in der benutzerdefinierten Einstellung |

Betriebsart 2: Blitz

| | | | |
|---|--|---|--|
| 2 | Countdown-Uhr für folgende Zeiträume | | |
| 2 | a) Blitz | 5 minuten | |
| 2 | b) Rapide | 15 minuten | |
| 2 | c) PCA Active | 25 minuten | |
| 2 | d) US Active | 30 minuten | |
| 2 | e) Action | 60 minuten | |
| | *) Benutzereingestellte Zeitsteuerung in der benutzerdefinierten Einstellung | Réglage Blitz Benutzereingestellte Blitz Einstellung 1 (Zeit) | |

Betriebsart 3: Turnier

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| 3 | Mit primären, sekundären und tertiären Zeitabschnitten. | | | |
| | | Primär | Sekundär | Tertiär |
| 3 | a) VERZÖGERUNG | 40 Züge in 120 Minuten +5 Minuten Verzögerung | 20 Züge/60 Minuten +5 Minuten Verzögerung | Alle Züge in 30min +5 Minuten Verzögerung |
| 3 | b) FIDE 2 | 40 Züge in 90 Minuten, +30 Sekunden pro Zug DAVOR HINZUFÜGEN | 15 Minuten +30 Sekunden pro Zug déplacement DAVOR HINZUFÜGEN | |

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| 3 | c) ECU | 40 Züge in 100 Minuten, + 30 Sekunden pro Zug, DAVOR HINZUFÜGEN | Alle Züge in 50 Minuten, + 30 Sekunden pro Zug, DAVOR HINZUFÜGEN | |
| 3 | d) Standard | 40 Züge in 120 Minuten | Alle Züge in 60 Minuten | |
| 3 | e) Amateur/Falkklappe | 30 Züge in 90 Minuten | Alle Züge in 60 Minuten | |
| 3 | f) Traditionell | 40 Züge in 120 Minuten | 20 Züge in 60 Minuten (wiederholt) | |
| 3 | g) Club | 30 Züge in 30 Minuten (wiederholt) | | |
| | *) Benutzereingestellte Zeitsteuerung benutzerdefinierten Einstellung | Benutzereingestelltes Turnier 1 (Züge/verfügbare Zeit/Zeit pro Zug hinzugefügt: davor/danach) | Benutzereingestelltes Turnier 2 (Züge/verfügbare Zeit/Zeit pro Zug hinzugefügt: davor/danach) | Benutzereingestelltes Turnier 3 (Züge/verfügbare Zeit/Zeit pro Zug hinzugefügt: davor/danach) |

Betriebsart 4: Fischer/Bonus

| | | | | |
|---|---|---|--|--|
| 4 | Zeit wird der Spieleruhr bei der Aktivierung (davor hinzufügen) oder nach der Vollendung des Zuges und der Aktivierung der Uhr des Gegners (danach hinzufügen) hinzugefügt. | | | |
| 4 | a) | 3 Minuten + 2 Sekunden / Zug (davor hinzufügen). | | |
| 4 | b) | 50 Minuten + 2 Sekunden / Zug (davor hinzufügen). | | |
| 4 | c) | 1 Minute + 1 Minute / Zug (davor hinzufügen). | | |
| 4 | d) | 1 Minute + 1 Minute / Zug (danach hinzufügen). | | |
| | *) | Benutzereingestellte Zeitsteuerung in der benutzerdefinierten Einstellung | | |

Betriebsart 5: Bronstein

| | | |
|---|--|---|
| 5 | Ähnlich wie Fischer, aber die hinzugefügte Zeit überschreitet nicht die vom Benutzer im vorherigen Zug benötigte Zeit. Deshalb ist die verbleibende Zeit eines Benutzers nie größer als die ursprüngliche Zeit. Die hinzugefügte Zeit wird immer danach addiert. | |
| 5 | a) | 5 Minuten, 3 Sekunden / ohne Zug |
| 5 | b) | 20 Minuten, 10 Sekunden / ohne Zug. |
| | *) | Benutzereingestellte Zeitsteuerung in der benutzerdefinierten Einstellung |

Betriebsart 6: Speil

| | | |
|---|----|--|
| 6 | a) | Die vorgegebene Zeit ist 30 min + 5 Sekunden Verzögerung SPIEL UND VERZÖGERUNG |
| 6 | b) | WORT (vorgegebene Zeit ist 30 min) |
| | *) | Benutzereingestellte Zeitsteuerung in der benutzerdefinierten Einstellung |

Betriebsart 7: Benutzer

| | | |
|---|---|---|
| 7 | Benutzer können die "benutzerdefinierten Einstellungen" aus 3 Speicherplätzen aufrufen. | |
| 7 | a) | Benutzerspeichereinstellung 1 |
| 7 | b) | Benutzerspeichereinstellung 2 |
| 7 | c) | Benutzerspeichereinstellung 3 Non-FIDE ähnliche Betriebsart? |
| | *) | Kaltstartgrundeinstellung ist FIDE (Punkt 3.b1). |

Technische Angaben

| | |
|---|--|
| Batterie: | 2 x C-Batterien |
| Abmessungen: | 170 x 83 x 55 mm. |
| Gewicht: | nicht festgelegt |
| Batteriedauer: | bei normalem Betrieb ungefähr 600 Stunden |
| Wenn niedriger Batteriestand festgestellt wurde: mindestens 20 Stunden Betriebsdauer verbleiben | |
| Erkennung der Batterieniedrigspannung: | 2.4 0.15 Volt. |
| Tension de détection 'piles déchargées' : | 2.4 0,15 Volt. |

Technischer Support

Probleme - keine Angst, wir lassen Sie nicht im Stich!

Wussten Sie, dass fast alle Produkte, die als fehlerhaft an uns zurückgeschickt werden, überhaupt nicht defekt sind? Sie wurden einfach nicht richtig installiert!

Sollten Sie Probleme mit diesem Produkt haben, besuchen Sie bitte zuerst unsere Website www.saitek.de. Unsere Website, speziell der Bereich Technischer Support, wurde erstellt, damit Sie von Ihrem Saitek-Produkt die bestmögliche Leistung erhalten.

Sollten Sie trotzdem noch Probleme haben oder kein Internetanschluss haben, dann stehen Ihnen unsere Produktspezialisten im Saitek Technical Support Team zur Verfügung, die Sie telefonisch um Rat und Hilfe bitten können.

Wir möchten, dass Sie viel Freude an Ihrem Gerät haben. Bitte rufen Sie uns an, falls Sie Probleme oder Fragen haben. Bitte stellen Sie auch sicher, dass Sie alle relevanten Informationen zu Hand haben, bevor Sie anrufen.

Garantiebedingungen

- 1 Die Garantiezeit beträgt 2 Jahre ab dem nachgewiesenen Kaufdatum.
- 2 Die Bedienungsanleitung ist zu beachten.
- 3 Schäden im Zusammenhang mit dem Auslaufen von Batterien sind spezifisch aus dem Garantiebegriff ausgenommen.

Hinweis: Batterien können auslaufen, wenn sie über einen längeren Zeitraum ungenutzt in einem Gerät verbleiben. Es ist daher ratsam, die Batterien regelmäßig zu überprüfen.

- 4 Die Garantie ist ausgeschlossen bei Verunstaltung des Geräts, unsachgemäßer oder missbräuchlicher Benutzung, mangelnder Sorgfalt, Unfall, Beseitigung oder Änderung der Seriennummer; Anschluss an eine falsche Spannung oder Stromart; Reparatur, Umbau oder Wartung des Geräts durch fremde Personen außerhalb unserer Serviceeinrichtung oder eines autorisierten Servicecenters; Verwendung oder Einbau von nicht von Saitek stammenden Ersatzteilen in das Gerät oder sonstigen

Veränderungen: Einbau in andere Geräte; Beschädigung des Geräts durch höhere Gewalt (z.B. Unfall, Brand, Hochwasser oder Blitzschlag) oder eine den Anweisungen von Saitek zuwider laufende Benutzung des Geräts.

- 5 Die Garantiepflicht beschränkt sich darauf, dass Saitek das Gerät nach eigener Wahl entweder repariert oder durch ein gleiches oder ähnliches Gerät ersetzt. Zur Inanspruchnahme der Garantie sind dem autorisierten Saitek Technical Support Center (Anschrift liegt dem Gerät in der Verpackung bei) Gerät und Kaufbeleg (z.B. Kassenzettel oder Rechnung) frachtfrei zu übersenden.
- 6 Bei Einsendung des Geräts zur Reparatur ist eine angemessene Verpackung (vorzugsweise die Originalverpackung) zu wählen und eine Schilderung des Problems beizufügen.
- 7 **WICHTIGER HINWEIS:** Achten Sie zur Vermeidung unnötiger Kosten und Unannehmlichkeiten darauf, die Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung sorgfältig durchzulesen und zu beachten.



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

INTRODUZIONE

Il Saitek Competition Pro Game Clock è un orologio digitale multifunzione per giochi, con sette timer preimpostati (Clessidra, Blitz, Torneo, Fischer, Bronstein, Partita e Utente) e un'impostazione definita dall'utente. I modi del timer comprendono le relative selezioni secondarie, con un totale di 22 modi secondari preimpostati e fino a 3 modi impostati dall'UTENTE.

Il modo Timer viene selezionato premendo e tenendo premuto PAUSA per 3 secondi, premendo quindi SINISTRA o DESTRA della pulsantiera di comando a 4 vie per selezionare il modo Timer (Clessidra, Blitz ecc). La categoria secondaria del modo Timer viene poi selezionata premendo SU e GIÙ della pulsantiera a 4 vie. Il modo attuale viene visualizzato a sinistra in basso dello schermo LCD.

Le informazioni sui modi del tempo sono fornite nella tabella stampata sul lato inferiore dell'orologio o al termine di questo manuale.

Il Competition Pro Game Clock è dotato di due grandi display a cristalli liquidi con ampio angolo di visualizzazione, e di due pulsanti illuminati di controllo del tempo sulla parte superiore dell'unità, che consentono ai giocatori e al pubblico di vedere facilmente i dati sulla partita.

ACCENSIONE

Rimuovere il coperchio della batteria nel lato inferiore del Game Clock e inserire due batterie C nella direzione indicata nel vano portabatterie. Rimontare il coperchio del vano portabatterie.



Per accendere l'unità spostare l'interruttore sotto l'unità da OFF a GO / SOUND OFF /SOUND AND LIGHTS OFF (Vai / Suono spento / Suono e luci spente).

Quando l'unità è spenta (OFF) viene conservato tutto il contenuto della memoria. Se si riaccende l'unità nuovamente a GO, l'unità ritorna allo stato precedente.

Se si seleziona SOUND OFF (Suono spento), si scollega il cicalino e tutte le altre funzioni rimangono come nel modo GO.

Selezionando LIGHTS OFF AND SOUNDS OFF (Luci e suono spenti) si spengono l'operazione del LED e il cicalino.

(Quando si preme ACL o quando si rimuovono le batterie per più di 5 secondi, viene cancellata la memoria precedente, comprese le impostazioni definite dall'utente. Se si preme ACL o si installano nuove batterie, l'impostazione iniziale dell'orologio torna per default al Modo Clessidra 1a).

FUNZIONALITÀ

Pulsanti di controllo del tempo

I due pulsanti a leva di controllo del tempo sulla parte superiore del Saitek Competition Pro Game Clock si spostano di 10 mm e utilizzano fasce di colore verde per indicare visivamente il turno dei giocatori. Si utilizzano i pulsanti di controllo del tempo per far partire l'orologio dopo aver selezionato un tempo preconfigurato, o dopo aver modificato i tempi o i numeri delle mosse, e dal modo PAUSA.

Gli stantuffi della leva hanno un'azione positiva e si trovano in alto o in basso; ciascuno è dotato di LED rosso e verde. Il verde indica l'orologio attivo e il rosso indica che il tempo del giocatore è scaduto.

Display a cristalli liquidi

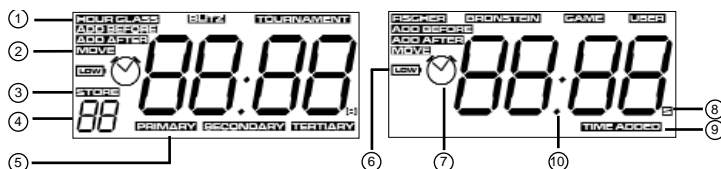
Tutti i dati sui modi e sull'operazione sono visualizzate nei display a cristalli liquidi, compresi:

- Modo Timer e relative selezioni secondarie
- Il numero di mosse effettuate dai due giocatori (visualizzato premendo MOVE NO - numero mosse).
- Tempo rimasto
- Tempo scaduto per ciascun giocatore
- Rilevamento di batteria parzialmente scarica. Quando la tensione della batteria scende ad un livello basso, si illumina il simbolo della batteria parzialmente scarica sui due display a cristalli liquidi per indicarlo. Questo indica che la carica delle batterie è solo sufficiente

per altre 20 ore di funzionamento e che le batterie devono essere sostituite appena possibile.

- 3 impostazioni della memoria programmabili dall'utente, per i modi Timer personalizzati

GRAFICA DEL DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI



1. Indicatore Modo Timer
2. a. Indicatore Aggiungi prima/Aggiungi dopo
b. Numero di Mosse (utilizzato sia nel modo Display che nel modo Programmazione). Durante una partita, questo indica anche se il numero di mosse richiesto non è stato raggiunto in una fase.
3. Indicatore Memorizza
4. Indicatore Modo Timer, ad es. Clessidra/10min. = Modo/Cella 1B
5. Indicatore stadio tempo
6. Indicatore di batteria scarica o insufficiente
7. Indicatore del tempo scaduto/prima persona per cui il tempo scadrà nella fase attuale.
8. Indicatore dei secondi (compare quando si visualizzano i secondi - per tempi inferiori a 20 minuti)
9. Indicatore del tempo aggiunto, visualizzato quando si programmano i modi del tempo o quando si rivede un modo.
10. Separatore Ora/Minuti/Secondi. Questo lampeggia a 1 Hz, sul display dell'orologio attivo.

L'orologio può essere fermato temporaneamente e il tempo e/o il numero di mosse può essere modificato, se necessario, (ad es. durante una mossa illegale) premendo PAUSA. Sul lato inferiore si trova un interruttore scorrevole per abilitare o disabilitare la funzione di modifica.

TASTI

Il pannello frontale del Saitek Competition Pro Game Clock comprende quattro tasti di funzione e una pulsantiera di comando a 4 vie che seleziona le opzioni del menu verso l'alto, il basso, sinistra e destra sui display a cristalli liquidi.

TASTI DELLE FUNZIONI

I tasti delle funzioni sono STORE (Memorizza), EDIT (Modifica), MOVES (Mosse), PAUSE/RESET (Pausa/Reset).

MODIFICA

Utilizzato per entrare/uscire dal modo MODIFICA. Nel modo MODIFICA, i numeri delle mosse e le impostazioni del timer per ciascuno stadio possono essere modificati prima di iniziare una partita. Se necessario, le modifiche possono essere apportate anche durante una partita. Durante una partita l'orologio deve essere messo in pausa prima di poter modificare i valori. L'interruttore MODIFY/LOCK (Modifica/Blocca) deve essere impostato per apportare la modifica. Durante una partita è possibile modificare soltanto il tempo trascorso e il numero di mosse.

Le modifiche del tempo e la navigazione del cursore sono effettuate con la pulsantiera di comando a 4 vie.

MEMORIZZA

Utilizzato nel modo MODIFICA per:

- Abilitare la scelta della posizione nella memoria UTENTE
- Scrivere le impostazioni attuali nella memoria dopo la selezione della posizione nella memoria.

Quando si preme STORE (Memorizza), lampeggia l'indicatore della posizione nella memoria.

Premendo SU e GIÙ sulla pulsantiera di comando a 4 vie si seleziona la posizione nella memoria per memorizzare l'impostazione attuale; le opzioni sono: --, 7A, 7B e 7C.

Premendo STORE (Memorizza) di nuovo si memorizzano le impostazioni nello slot di memoria selezionato. Quando la posizione nella memoria è confermata, la sede di riferimento viene visualizzata continuamente, ad

esempio 7A. Il Saitek Competition Pro Game Clock emette un bip per 0,5 secondi e poi ritorna al modo 'ready', in attesa della prima premuta di uno dei tasti di Controllo Tempo.

Per uscire dal modo STORE senza salvare, premere STORE quando si visualizza --.

PAUSA/RESET

Questo è utilizzato per fermare l'orologio temporaneamente, e i due pannelli a LCD lampeggiano per indicare che l'orologio è in pausa. Per rilasciare lo stato di PAUSA, premere o PAUSA nuovamente, o premere uno dei pulsanti di Controllo Tempo.

Se si preme il pulsante di Controllo Tempo dell'orologio attivo per uscire dalla PAUSA, la mossa si conclude. Se si preme il pulsante di Controllo Tempo dell'orologio non attivo, l'orologio riprende come se fosse stato premuto PAUSA.

Per il RESET: Tenere premuto il tasto PAUSE/RESET per 3 secondi per riavviare il modo attuale e poi usare la pulsantiera di comando a 4 vie per selezionare un altro modo.

MOSSE

Tenendo premuto questo tasto durante una partita, si visualizza il numero attuale di mosse sul display a cristalli liquidi sinistro.

Quando si rilascia il tasto, il display a cristalli liquidi ritorna alla visualizzazione dell'orologio.

L'orologio non si ferma mentre visualizza il numero di mosse.

PULSANTIERA DI COMANDO A 4 VIE

La pulsantiera di comando a 4 vie viene utilizzata per selezionare il modo preconfigurato del timer attivo e per modificare i valori del timer. I modi diversi disponibili sono: HOURGLASS (Clessidra), BLITZ, TOURNAMENT (Torneo), FISCHER, BRONSTEIN, GAME (Partita) e USER (Utente).



Premendo la pulsantiera di comando a 4 vie a destra, si sposta l'evidenziazione del menu a destra, e spostandola a sinistra, si sposta l'evidenziazione del menu a sinistra. Quando è evidenziata una categoria di modo di livello superiore sul menu, spostando la pulsantiera di comando a 4 vie SU e GIÙ si selezionano i modi secondari del menu e, quando si scorrono le opzioni secondarie, spostando la pulsantiera di comando a 4 vie a sinistra o a destra si possono selezionare ulteriori impostazioni, a seconda del modo di livello superiore selezionato.

Per scegliere un altro modo di livello superiore, l'utente deve prima scorrere al livello superiore, prima di premere SINISTRA o DESTRA per selezionare.

Il modo del timer preimpostato all'accensione è il Modo Clessidra 1a. Come esempio, per passare dal Modo Clessidra 1a all'accensione, al Modo Torneo 3b, premere la pulsantiera di comando a 4 vie, DESTRA, DESTRA, GIÙ, GIÙ.

NAVIGAZIONE PER LA SELEZIONE DEI MODI

| Hour Glass | Blitz | Tournament | Fischer | Bronstein | Game | User |
|------------|-------|------------|---------|-----------|------|------|
| 1A | 2A | 3A | 4A | 5A | 6A | 7A |
| 1B | 2B | 3B | 4B | 5B | 6B | 7B |
| | 2C | 3C | 4C | | | 7C |
| | 2D | 3D | 4D | | | |
| | 2E | 3E | | | | |
| | | 3F | | | | |
| | | 3G | | | | |
| | | 3H | | | | |
| | | 3I | | | | |

SU

Durante la selezione MODO TIMER: scorre VERSO L'ALTO l'elenco delle impostazioni secondarie del Modo Timer.

Nel modo EDIT (Modifica): Aumenta il valore al cursore.

GIÙ

Durante la selezione MODO TIMER: scorre VERSO IL BASSO l'elenco delle impostazioni secondarie del Modo Timer.

Nel modo EDIT (Modifica): Riduce il valore al cursore.

SINISTRA

Durante la selezione MODO livello superiore: scorre a SINISTRA l'elenco dei Modi Timer.

Quando si trova in un menu secondario MODO: scorre a SINISTRA le impostazioni del modo selezionato.

Nel modo EDIT (Modifica): sposta il cursore a SINISTRA.

DESTRA

Durante la selezione del MODO di livello superiore: scorre a DESTRA l'elenco dei Modi Timer.

Quando si trova in un menu secondario MODO: scorre a DESTRA le impostazioni del modo selezionato.

Nel modo EDIT (Modifica): sposta il cursore a DESTRA.

INTERRUTTORI SCORREVOLI

MODIFICA / BLOCCA

Un interruttore scorrevole sulla base dell'unità del Game Clock può bloccare il tempo di display e il numero delle mosse per prevenirne la modifica durante una partita.

STOP / GO / SOUND OFF / LIGHTS OFF/SOUND AND LIGHTS OFF (Stop / Vai / Suono spento / Luci spente / Suono e luci spenti)

Si utilizza il secondo interruttore scorrevole sulla base del Saitek Competition Pro Game Clock per accendere l'unità a OFF, GO (Vai), SOUND OFF (Suono spento), LIGHTS OFF (Luci spente), SOUND AND LIGHTS OFF (Suono e Luci spenti)

Nella posizione OFF, viene conservato tutto il contenuto della memoria.

Riacendendo nuovamente GO, si sveglia l'unità e si riporta l'unità al suo stato prima dell'accensione a STOP.

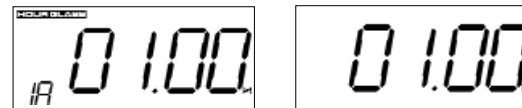
Accendendo il modo SOUND OFF si spengono il cicalino e le altre funzioni come nel modo GO.

Spostando l'interruttore alla posizione SOUND AND LIGHTS OFF si spengono gli indicatori LED. Anche il suono è disattivato in questa posizione.

SELEZIONE DEL MODO

Accendere l'orologio (ON).

Ad esempio, presumere che il modo Timer sia 1a (Clessidra, 1 minuto)



Display per il modo 1a, Modo Clessidra, 1 minuto.

Fare clic su SINISTRA e DESTRA nella pulsantiera di comando a 4 vie per selezionare il MODO richiesto. Ad esempio, per scegliere il Modo Torneo 3A - FIDE 1, premere DESTRA, DESTRA e TOURNAMENT dovrebbe essere visualizzato. Viene visualizzato l'indicatore di riferimento del modo - e i display a cristalli liquidi dovrebbero indicare --:-- | --:-- quando nel Livello Superiore del menu Modo nei modi Torneo e Utente.

Premere GIÙ di nuovo e l'indicatore di riferimento del modo dovrebbe visualizzare 3A, che è il modo desiderato. Il display dovrebbe essere come segue:



Display per DELAY, Modo Torneo 3A

Per iniziare il gioco, premere uno dei pulsanti di Controllo Tempo nella parte superiore del Competition Pro Game Clock.

Nota: L'orologio del gioco visualizza {Hour:Minute}. Quando rimangono 20 minuti o meno, il display cambia per visualizzare {Minute.Second} e anche l'indicatore dei secondi {s} è visualizzato in basso a destra del tempo.

Visualizzazione delle impostazioni di un modo preconfigurato

Quando si visualizza un modo di tempo, le impostazioni possono essere visualizzate premendo il tasto SINISTRA e DESTRA. Il display cicla attraverso le impostazioni.

Ad esempio, in FIDE 1 (modo 3A), il display preimpostato visualizza 2:00 | 40. Ciò significa 40 mosse devono essere effettuate in 2 ore per la fase di tempo PRIMARIA.

Premendo DESTRA di nuovo si visualizza --- | 0:00s. Ciò significa che 0 secondi saranno aggiunti per mossa nella fase di tempo PRIMARIA.

Premendo DESTRA di nuovo si visualizza 01:00 | 20. L'indicatore di fase cambia a SECONDARIA. Ciò significa che 20 mosse devono essere effettuate in un'ora.

Premendo DESTRA di nuovo si visualizza --- | 0:00s. Ciò significa che 0 secondi saranno aggiunti per mossa nella fase di tempo SECONDARIA.

Premendo DESTRA di nuovo si visualizza 00:30 | 0. L'indicatore di fase cambia a TERZIARIA. Ciò significa che rimangono 30 minuti e non è richiesto un numero minimo di mosse.

Premendo DESTRA di nuovo si visualizza --- | 0:00s. Ciò significa che 0 secondi saranno aggiunti per mossa nella fase di tempo TERZIARIA.

Una tabella di FIDE1 - Modo 3B è illustrata sotto:

| Fase | Tempo consentito nella fase | Mosse richieste | Tempo consentito per mossa |
|------------|-----------------------------|-----------------|----------------------------|
| Primaria | 2:00:00 (ore:min:sec) | 40 | 0.00 (min.:sec.) |
| Secondaria | 1:00 (ore:min:sec) | 20 | 0.00 (min.:sec.) |
| Terziaria | 0:30 (ore:min:sec) | 0 | 0.00 (min.:sec.) |

Regolazione delle impostazioni in un modo preconfigurato

1. Per regolare un modo preconfigurato, selezionare prima il modo richiesto utilizzando i comandi su, giù, sinistra e destra della pulsantiera di comando a 4 vie.
2. Premere EDIT (Modifica) per entrare nel modo di modifica.
3. La cifra all'estrema sinistra sul display a sinistra lampeggia per mostrare dove è focalizzato il cursore.
4. Nel modo EDIT (Modifica), la pulsantiera di comando a 4 vie cambia

funzione dalla selezione del modo al movimento del cursore e alla regolazione del valore.

5. Premendo SU o GIÙ si aumenta o riduce il valore nella posizione del cursore.
6. Usare SINISTRA e DESTRA per ciclare attraverso le impostazioni per il modo Tempo. Ciascun modo ha un numero diverso di impostazioni disponibili da regolare.
7. Quando sono state immesse le nuove impostazioni, premere EDIT (Modifica) per uscire e premere uno dei pulsanti di controllo del tempo sulla parte superiore del Game Clock per iniziare il gioco.

Memorizzazione delle impostazioni personalizzate del timer nella memoria utente

1. Regolare le impostazioni per un dato modo come descritto sopra.
2. Rimanere nel modo EDIT (Modifica).
3. Premere STORE (Memorizza) per dire al computer che si desidera selezionare una posizione nel banco di memoria utente.
4. L'indicatore STORE (Memorizza) è evidenziato sul display sinistro e il display dell'Indicatore Modo Timer lampeggia.
5. Premendo SU o GIÙ si cicla attraverso le posizioni del banco di memoria utente. Ricordare che per alcuni modi modificati, si possono salvare due impostazioni utente, mentre per altri modi se ne possono salvare tre.
6. Premendo GIÙ ripetutamente si fa ciclare il display attraverso --, 7A, 7B, (e 7C per alcuni modi) e di nuovo a --.
7. Quando la posizione richiesta della memoria è visualizzata, premere di nuovo STORE (Memorizza) per scrivere i valori nella memoria. La memoria viene aggiornata e l'orologio è pronto a partire nel nuovo modo quando si preme uno dei pulsanti di Controllo Tempo sulla parte superiore del Game Clock.
8. Per uscire senza memorizzare, evidenziare - e premere STORE (Memorizza) per uscire e ritornare al modo EDIT (Modifica).

Note:

- a. Soltanto tre impostazioni definite dall'utente possono essere memorizzate alla volta, anche se l'utente può definire impostazioni del tempo personalizzate per tutti i sei modi Timer.
- b. Quando le impostazioni del tempo sono modificate, il pannello del

display visualizza prima {Hour:Minute} che l'utente può modificare, dopo di che l'utente modifica l'ultima cifra del minuto e preme DESTRA. Il display cambia quindi a {Minute.Second} e l'utente può modificare le cifre dei secondi. Quando sono visualizzati minuti:secondi, l'indicatore s compare sul display.

- c. L'utente può impostare tempi di inizio diversi ai due lati, ad eccezione di Torneo, cioè l'orologio può iniziare con {1:30} sul lato sinistro, ma {2:35} sul lato destro in Blitz.

Indicazione LED

Due LED verdi si trovano nel pulsante di Controllo Tempo nella parte superiore del Competition Pro Game Clock per indicare l'orologio attivato. Uno di questi si illumina per indicare il lato attivato.

Se il tempo di un giocatore scade, un LED rosso si illumina per indicare che il tempo è scaduto. I LED possono essere spenti spostando l'interruttore sulla base dell'unità a LIGHTS OFF (Luci spente).

Pausa del timer e regolazione del tempo / del numero di mosse

Durante una partita, un utente può fermare il timer temporaneamente premendo il tasto PAUSA. I display a cristalli liquidi lampeggiano. L'utente può premere il tasto EDIT (Modifica) per modificare il tempo visualizzato e/o il numero di mosse; oppure può premere uno dei pulsanti di Controllo Tempo per riavviare il timer dell'avversario.

Per modificare il tempo e /o il numero di mosse, la cifra delle decine dell'ora sul display a cristalli liquidi sinistro lampeggia per mostrare dove sarà apportata la modifica. Il processo di regolazione è come quello descritto sopra. Dopo la regolazione, l'utente può premere il pulsante di Controllo Tempo per far partire il timer dell'avversario.

L'interruttore scorrevole MODIFY/LOCK (Modifica/Blocco) sulla base del Competition Pro Game Clock controlla questa funzione. Spostando l'interruttore alla posizione LOCK (Blocca) si previene la modifica da parte dell'utente del tempo e del numero di mosse durante una partita.

Notare i seguenti punti quando si riavvia il timer:


- a. Un utente può avviare il timer ad entrambi i lati dopo la pausa.

- b. Se il timer riavviato (lato A o B) è il lato attivo poco prima della pausa, il valore del numero di mosse non cambia.
- c. Se il timer riavviato (lato A o B) è l'opposto del lato attivo poco prima della pausa, il valore del numero di mosse aggiunge 1 ply (mezza mossa). Pertanto, in caso di takeback (ritiro mossa) (1 ply), l'utente deve mettere il timer in pausa, meno il numero di mosse per uno, e poi riavviare il timer del lato opposto.
- d. A prescindere dal timer riavviato dopo la pausa, il tempo di visualizzazione non cambia (anche se il numero di mosse può essere modificato in un altro stadio nell'orologio Torneo).

Visualizzazione del numero di mosse durante una partita

Durante una partita, un utente può controllare il numero di mosse tenendo premuto il pulsante MOVES (Mosse). Il numero di mosse sarà visualizzato sul display a cristalli liquidi sinistro mentre si tiene premuto il pulsante. L'orologio continua a funzionare mentre si controlla il numero di mosse. Quando si rilascia il pulsante MOVES (Mosse), il display del conteggio riprende sul display a cristalli liquidi sinistro.

Tempo scaduto


Quando il tempo è scaduto per uno dei giocatori, lampeggiano il simbolo del tempo scaduto  e 00.00 sul lato scaduto, e il LED sul pulsante di Controllo Tempo. Se il suono è acceso, si sentono anche cinque brevi bip [BEEP].

Se il modo di tempo è Game, l'utente può sempre usare uno dei pulsanti di Controllo Tempo per far partire l'orologio dell'avversario.

Mosse non raggiunte entro il limite di tempo

Se il numero impostato di mosse non viene raggiunto entro il limite di tempo, MOVE (Mossa) viene visualizzato su entrambi gli schermi e l'orologio entra nello stato di PAUSA, con entrambi i display a cristalli liquidi che lampeggiano. L'orologio può essere poi riavviato premendo PAUSA o il pulsante di Controllo Tempo.

Indicatore della scadenza del limite di tempo

Il simbolo del tempo scaduto  è visualizzato sul display a cristalli liquidi sul lato che entra per primo nella fase di tempo successiva, ad esempio quando il primo giocatore passa dalla fase Primaria a quella Secondaria. Le icone e il lato del display a cristalli liquidi sono aggiornati per il primo orologio che passa dalla fase Secondaria alla fase Terziaria.

Riavvio /riselezione dell'orologio dopo il completamento di una partita

Dopo aver completato una partita, tenere premuto PAUSA per 3 secondi e l'orologio ritorna allo stadio di selezione delle preimpostazioni del timer, visualizzando il tempo appena utilizzato. L'utente può premere uno dei pulsanti di Controllo Tempo per far partire l'orologio dell'avversario, o selezionare un'impostazione diversa del tempo seguendo le istruzioni fornite sopra.

Effetti sonori

Per differenziare le premute dei pulsanti di Controllo Tempo, il Competition Pro Game Clock emette un suono basso quando l'utente preme il pulsante di Controllo Tempo destro e un suono più alto per il pulsante di Controllo Tempo sinistro.

L'interruttore scorrevole STOP / GO / SOUND OFF / SOUND AND LIGHTS OFF sotto il cabinet inferiore accende e spegne il suono.

SELEZIONE DI UN'OPZIONE DI TEMPO

Quando è stata selezionata l'opzione di tempo preferita, decidere semplicemente chi farà la prima mossa. Il giocatore che fa la prima mossa preme il pulsante di Controllo Tempo dell'avversario per far partire l'orologio. Un LED si accende sul pulsante di Controllo Tempo appropriato per ricordare ai giocatori chi sta giocando. Premere il pulsante di Controllo Tempo appena è stata completata la propria mossa.

È quindi il turno dell'avversario. (Invertire il procedimento se l'avversario fa la prima mossa.) Continuare il gioco con ciascun giocatore che preme il proprio pulsante di Controllo Tempo dopo aver effettuato una mossa. Per controllare il numero corrente di mosse, premere e tenere premuto il pulsante MOVES (Mosse). Per arrestare gli orologi temporaneamente in qualsiasi momento, premere PAUSA. Premere uno dei pulsanti del Controllo Tempo per far ripartire gli orologi da Pausa senza aggiungere tempo libero o tempo addizionale (per lo stadio successivo).

Appena scade il tempo di un giocatore, 00.00 lampeggia sul display a

cristalli liquidi corrispondente, con il pertinente LED sul pulsante di Controllo Tempo di quel lato. Se il suono è acceso, si sente anche una sequenza di bip per ricordare che il tempo è scaduto. Vince il giocatore che ha ancora tempo nell'orologio.

Per giocare di nuovo, premere e tenere premuto PAUSA per almeno 3 secondi. È anche possibile scegliere se giocare una partita con la stessa opzione di tempo o sceglierne una diversa. Per selezionarne una diversa, usare i tasti Timing Optino (Opzione Tempo). Il giocatore che gioca per primo preme semplicemente il pulsante di Controllo Tempo dell'avversario per far partire l'orologio. Se il simbolo di carica insufficiente della batteria compare in qualsiasi momento, consigliamo di sostituire le batterie (vedere Sezione **Accensione**).

MODI TEMPO CLESSIDRA

In una partita che utilizza il metodo di tempo della clessidra, il tempo di riflessione dell'avversario aumenta man mano che diminuisce il tempo di un giocatore. Questo rende il gioco doppiamente entusiasmante quando uno dei giocatori deve effettuare le sue mosse migliori nei tempi più veloci possibili per evitare di dare tempo addizionale all'avversario. Se il conteggio di un giocatore si azzerà, quel giocatore ha perso la partita.

BLITZ

Per giocare una partita con il metodo Blitz, premere semplicemente il pulsante di Controllo Tempo per far partire l'orologio. In una partita con il metodo Blitz, ciascun giocatore ha a disposizione un certo numero di minuti per completare tutte le sue mosse. Con il metodo Blitz si possono selezionare 5 modi di timer preimpostati con tempo variabile per completare le mosse. I modi preimpostati sono elencati sotto:

Il primo display mostra 5 minuti su ciascun orologio. Per scegliere un'altra delle opzioni preimpostate del timer, premere GIÙ sulla pulsantiera a 4 vie per scorrere tra i modi di tempo. La quantità di tempo disponibile sull'orologio per ciascuna opzione di tempo sarà visualizzata sui display a cristalli liquidi. Appena si sceglie l'opzione, premere il relativo pulsante di Controllo Tempo per far partire il proprio orologio o quello dell'avversario, a seconda di chi giochi per primo.

TORNEO

Quando si utilizzano i modi Torneo, ciascun giocatore dispone di una certa quantità di tempo per completare un numero fisso di mosse. Se un giocatore non effettua il numero richiesto di mosse nel periodo di tempo prestabilito, perde la partita. (Ricordare che un giocatore può effettuare un numero di mosse superiore a quello richiesto entro il periodo di tempo stabilito).

Nelle partite secondo il modo Torneo, i giocatori devono completare più di uno stadio. Alcune partite prevedono fino a tre periodi di tempo (primario, secondario e terziario) in cui devono effettuare un certo numero di mosse contro l'orologio (vedere sotto i dati sulle opzioni del timer preimpostate):

FISCHER

Il metodo Fischer consente la misurazione con successo delle prestazioni degli scacchisti, senza dover aggiornare il gioco, o fare affidamento sul metodo a ghigliottina come mezzo per concludere la partita in una sessione. Il metodo fornisce ai giocatori una quantità di tempo per effettuare tutte le mosse, più una quantità di tempo di abbuono (tempo libero) per ciascuna singola mossa. Il tempo rimanente per l'intera partita è solo ridotto se un giocatore va oltre il tempo libero assegnato per ciascuna singola mossa.

I giocatori possono inoltre guadagnare altro tempo complessivo di riflessione quando completano una mossa più rapidamente del tempo consentito per ciascuna mossa. È possibile decidere quanto tempo addizionale sarà aggiunto al tempo complessivo del giocatore per l'intera partita, programmando il Competition Pro Game Clock prima di iniziare il gioco. Il tempo viene poi aggiunto "prima" o "dopo" (spiegato sotto).

Quando i display a cristalli liquidi mostrano ADD BEFORE (Aggiungi Prima), il tempo libero per ciascuna singola mossa (x) sarà aggiunto all'orologio dell'avversario appena il primo giocatore avrà effettuato la propria mossa e premuto il relativo pulsante di Controllo Tempo, cioè, prima che l'avversario effettui una mossa. Se effettua poi una mossa in un tempo inferiore al tempo libero assegnato per mossa, l'avversario ottiene un netto guadagno di tempo sull'orologio.

Quando i display a cristalli liquidi mostrano ADD AFTER (Aggiungi Dopo), il tempo disponibile per ciascuna singola mossa (x) sarà aggiunto all'orologio appena effettuata la mossa e premuto il relativo pulsante di

Controllo Tempo, cioè dopo aver effettuato una mossa. Se si effettua una mossa in un tempo inferiore al tempo libero assegnato per la mossa (x), si ottiene un netto guadagno di tempo sull'orologio.

BRONSTEIN

Il metodo Bronstein è simile al metodo Fischer, nel senso che si dispone di un tempo fisso di tempo all'inizio del gioco e il tempo rimanente diminuisce durante la riflessione. Il tempo libero massimo viene assegnato dopo l'effettuazione di ciascuna mossa, e il tempo libero massimo viene aggiunto al tempo rimanente dopo l'effettuazione della mossa, soltanto se il tempo impiegato per effettuare la mossa è pari a o superiore al tempo libero massimo. A differenza dal metodo Fischer, però, non è possibile aumentare il tempo rimanente giocando ciascuna mossa più rapidamente del tempo assegnato. Se il tempo impiegato per una mossa è inferiore al tempo libero massimo, soltanto il tempo esatto utilizzato per la mossa sarà aggiunto al tempo rimanente dopo l'effettuazione della mossa. Ciò significa che il tempo rimanente sarà uguale a quello prima della mossa, se il tempo impiegato era uguale o inferiore al tempo libero.

Con il metodo Bronstein, il tempo viene sempre aggiunto dopo. Ciò significa che il tempo libero per ciascuna mossa (y) sarà aggiunto all'orologio del giocatore appena questo avrà effettuato la mossa e premuto il pulsante di Controllo Tempo, cioè dopo che avrà effettuato la mossa. A differenza però dal metodo Fischer, non si può ottenere il tempo libero massimo (x) (perché y è inferiore a o uguale a x):

Supponendo che $(x) = 10$ secondi (tempo libero massimo):

Il giocatore A riflette, effettua una mossa e preme il pulsante di Controllo Tempo in 5 secondi. Solo 5 secondi sono aggiunti all'orologio del conto alla rovescia del giocatore A dopo l'effettuazione della mossa.

O

Il giocatore A riflette, effettua una mossa e preme il pulsante superiore in 10 secondi o più. Soltanto 10 secondi sono aggiunti all'orologio del conto alla rovescia del giocatore A dopo l'effettuazione della mossa.

GIOCO + RITARDO

Ciascun giocatore riceve un tempo di ritardo che viene contato alla

rovescia prima che l'orologio del giocatore inizi il conto alla rovescia. L'impostazione preconfigurata sarà di 30 minuti di tempo di gioco, con ritardo di 5 secondi. Quando è il turno di un giocatore, il suo timer conta alla rovescia il tempo di ritardo, prima di iniziare il conto alla rovescia del tempo del giocatore. Il tempo di ritardo inutilizzato non può essere accumulato. Durante il conteggio alla rovescia del ritardo, il display mostra il conteggio alla rovescia del tempo di ritardo e poi passa al tempo rimanente di gioco se si utilizza tutto il tempo di ritardo. Esiste un tempo di ritardo per ciascuna mossa.

Anche questa variazione del modo va memorizzata in una memoria utente.

GIOCO + PAROLA

In questo modo è disponibile un tempo di gioco fisso, ma quando gli orologi raggiungono lo zero, compare l'indicatore del tempo scaduto sul primo lato che raggiunge lo zero, ma l'orologio inizia allora a contare a partire dallo zero in su. Invece di fermarsi, l'orologio continua. L'orologio viene messo in pausa dell'utente al termine del gioco, e il tempo addizionale viene utilizzato per calcolare un punteggio. Questo modo viene utilizzato in giochi di parole dove è consentito un tempo fisso, ad esempio 30 minuti, ma il tempo addizionale impiegato viene detratto dal punteggio finale. Anche questa variazione di modo dovrebbe essere memorizzata in una memoria utente.

UTENTE

Per creare un modo di tempo personalizzato personale, selezionare uno dei tasti di Opzione Tempo (HOUR GLASS, BLITZ, TOURNAMENT, FISCHER, BRONSTEIN, GAME) dopo che gli orologi sono stati riconfigurati (premendo PAUSA per almeno 3 secondi).

Premere la pulsantiera di comando a 4 vie per l'opzione selezionata (ad es. TORNEO) ripetutamente per ciclare attraverso le opzioni preconfigurate del timer. La quantità di tempo disponibile nell'orologio (e mosse eventuali) per ciascuna opzione preimpostata del timer viene visualizzata sui display a cristalli liquidi.

Appena si seleziona l'opzione di Timer preimpostata, seguire le istruzioni per la Modifica e Memorizzazione descritte sopra per creare e salvare i modi personalizzati.

MODI TIMER

Modo 1: Hourglass (Clessidra)

| | |
|---|--|
| 1 | La quantità fissa di tempo viene specificata e il controllo del tempo scade quando la differenza fra i due orologi raggiunge quel valore |
| 1 | a) 1 minuto |
| 1 | b) 10 minuti |
| 1 | *) Controllo del tempo definito personalizzato nell'impostazione definita dall'utente |

Modo 2: Blitz

| | |
|---|---|
| 2 | Orologio del conto alla rovescia per le seguenti durate |
| 2 | a) Blitz 5 minuti |
| 2 | b) Rapida 15 minuti |
| 2 | c) PCA Active 25 minuti |
| 2 | d) US Active 30 minuti |
| 2 | e) Azione 60 minuti |
| | *) Controllo del tempo definito personalizzato nell'impostazione definita dall'utente Blitz personalizzato Impostazione 1 (tempo) |

Modo 3: Tournament (Torneo)

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| 3 | Con fasi di tempo primaria, secondaria e terziaria. | | | |
| | | Primaria | Secondaria | Terziaria |
| 3 | a) DELAY | 40 mosse in 120 minuti +ritardo di 5 secondi | 20 mosse/ 60 minuti +ritardo di 5 secondi | Tutte le mosse in 30 minuti +ritardo di 5 secondi |
| 3 | b) FIDE | 40 mosse in 90 minuti, +30 secondi per mossa AGGIUNGI PRIMA | 15 minuti +30 secondi per mossa AGGIUNGI PRIMA | |
| 3 | c) ECU | 40 mosse in 100 minuti, + 30 secondi per mossa AGGIUNGI PRIMA | Tutte le mosse in 50 minuti + 30 secondi per mossa AGGIUNGI PRIMA | |

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| 3 | d) Standard | 40 mosse in 120 minuti | Tutte le mosse in 60 minuti | |
| 3 | e) Amateur/ Guillotine | 30 mosse in 90 minuti | Tutte le mosse in 60 minuti | |
| 3 | f) Tradizionale | 40 mosse in 120 minuti | 20 mosse in 60 minuti (ripetendo). | |
| 3 | g) Club | 30 mosse in 30 minuti (ripetendo) | | |
| | *) Controllo del tempo definito personalizzato nell'impostazione definita dall'utente | Torneo personalizzato 1 (mosse/ tempo/disponibile/ tempo aggiunto per mossa: prima/dopo) | Torneo personalizzato 2 (mosse/ tempo disponibile/ tempo aggiunto per mossa: prima/dopo) | Torneo personalizzato 3 (mosse/ tempo disponibile/ tempo aggiunto per mossa: prima/dopo) |

Modo 4: Fischer/Bonus (Fischer/Abbuono)

| | | |
|---|---|--|
| 4 | Il tempo viene aggiunto all'orologio del giocatore quando si attiva l'orologio (aggiungi prima) o dopo aver completato la mossa e attivato l'orologio dell'avversario (aggiungi dopo) | |
| 4 | a) | 3 minuti + 2 secondi / mossa (aggiungi prima). |
| 4 | b) | 50 minuti + 2 secondi / mossa (aggiungi dopo). |
| 4 | c) | 1 minuti + 1 minute / mossa (aggiungi prima). |
| 4 | d) | 1 minuti + 1 minute / mossa (aggiungi dopo). |
| | *) | Controllo del tempo definito personalizzato nell'impostazione definita dall'utente |

Modo 5: Bronstein

| | | |
|---|--|--|
| 5 | Simile al Fischer, ma il tempo aggiunto non è superiore al tempo utilizzato dall'utente nella mossa precedente. Il tempo rimanente di un utente non sarà mai superiore al tempo iniziale. Il tempo aggiunto sarà sempre aggiunto dopo. | |
| 5 | a) | 5 minuti, 3 secondi / mossa libera. |
| 5 | b) | 20 minuti, 10 secondi / mossa libera. |
| | *) | Controllo del tempo definito personalizzato nell'impostazione definita dall'utente |

Modo 6: Game (Partita)

| | | |
|---|----|--|
| 6 | a) | Il tempo preimpostato è 30 minuti + ritardo di 5 secondi GAME AND DELAY |
| 6 | b) | Word (Parole) (Tempo preimpostato è 30 minuti) |
| | *) | Controllo del tempo definito personalizzato nell'impostazione definita dall'utente |

Modo 7: User (Utente)

| | | |
|---|--|--|
| 7 | L'utente può richiamare la "impostazione definita dall'utente" dalle 3 posizioni della memoria | |
| 7 | a) | Impostazione memoria utente 1 |
| 7 | b) | Impostazione memoria utente 2 |
| 7 | c) | Impostazione memoria utente 3 Modo sitle Non-FIDE? |
| | *) | L'impostazione preconfigurata di inizio a freddo è FIDE (Articolo 3.b1). |

Specifiche

Batteria: 2 batterie dimensioni C
 Dimensioni: 170 x 83 x 55 mm
 Peso: Da determinare
 Durata batteria: In funzionamento normale: Circa 600 ore.
 Quando si rileva l'indicazione di batterie parzialmente scariche: minimo di 20 ore rimaste

Tensione rilevamento batteria parzialmente scarica: 2,4 0,15 Volt

ASSISTENZA TECNICA

Avvio impossibile? Non preoccupatevi, siamo qui per aiutarvi!

Quasi tutti i prodotti che ci vengono resi come difettosi non sono affatto difettosi - non sono stati semplicemente installati correttamente.

Se avete delle difficoltà con questo prodotto, visitate prima di tutto il nostro sito Web www.saitek.com. L'area dell'assistenza tecnica vi fornirà tutte le informazioni che vi occorrono per ottenere il meglio dal vostro prodotto e per risolvere qualsiasi problema da voi riscontrato.

Se non avete accesso all'Internet o il sito Web non è in grado di rispondere alla vostra domanda, rivolgetevi al vostro Team Assistenza Tecnica Saitek locale. Offriamo l'assistenza tecnica rapida, vasta e completa a tutti i nostri utenti. Prima di chiamarci accertatevi di avere tutte le informazioni pertinenti a portata di mano.

Condizioni della garanzia

- 1 Il periodo di garanzia è di 2 anni dalla data d'acquisto con presentazione della prova d'acquisto.
- 2 Seguire le istruzioni per il funzionamento.
- 3 Esclude espressamente qualsiasi danno associato alla perdita delle batterie.
NB: le batterie possono perdere se sono lasciate inutilizzate in un prodotto per un periodo di tempo prolungato, e per questo è consigliabile controllarle regolarmente.
- 4 Il prodotto non deve essere stato danneggiato a causa di deturpazione, uso errato, abuso, negligenza, incidente, distruzione o alterazione del numero di serie, incorrette tensioni o correnti elettriche, riparazione, modificazione o manutenzione effettuata da qualsiasi persona o parte eccetto dal nostro servizio di manutenzione o un centro di manutenzione autorizzato, utilizzo o installazione di parti di ricambio non Saitek nel prodotto o la modifica di questo prodotto in qualsiasi modo, o l'incorporazione di questo prodotto in qualsiasi altro prodotto, o danni al prodotto provocato da incidente, incendio, inondazione, fulmini o forza maggiore, o qualsiasi uso che contravviene alle istruzioni fornite da Saitek plc.
- 5 Gli obblighi di Saitek saranno limitati alla riparazione o sostituzione con la stessa unità o con un'unità simile, a scelta di Saitek. Per

ottenere le riparazioni ai sensi della presente garanzia, presentare il prodotto e la prova d'acquisto (ad es. la ricevuta o la fattura) al Centro Assistenza Tecnica Saitek (elencato nel foglio separato contenuto nella confezione di questo prodotto), con le spese di trasporto prepagate. Qualsiasi requisito che è in conflitto con qualsiasi legge, regolamento e/o obbligo statale o federale non sarà applicabile in quel territorio particolare e Saitek aderirà a quelle leggi, regole e/o obblighi.

- 6 Quando il prodotto viene reso per la riparazione, imballarlo molto attentamente, preferibilmente utilizzando i materiali d'imballaggio iniziali. Includere inoltre una nota esplicativa.
- 7 **IMPORTANTE:** per risparmiare costi e inconvenienti inutili, controllare attentamente di aver letto e seguito le istruzioni in questo manuale.
- 8 Questa garanzia sostituisce tutte le altre garanzie, gli obblighi o le responsabilità esplicite. LA DURATA DI QUALSIASI GARANZIA, OBBLIGO, O RESPONSABILITÀ IMPLICITI, COMPRESI MA NON LIMITATI ALLE GARANZIE IMPLICITE DI RESPONSABILITÀ E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, SARÀ LIMITATA ALLA DURATA DELLA PRESENTE GARANZIA LIMITATA SCRITTA. Alcuni Stati non consentono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita, perciò le suddette limitazioni possono non essere pertinenti nel vostro caso. **NON SAREMO MAI RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO SPECIALE O CONSEGUENTE PER VIOLAZIONE DI QUESTA O DI QUALSIASI ALTRA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, DI QUALSIASI TIPO.** Alcuni Stati non consentono l'esclusione o la limitazione di danni speciali, incidentali o conseguenti, per cui la suddetta limitazione può non applicarsi nel vostro caso. La presente garanzia vi conferisce diritti legali speciali, e potete avere anche altri diritti che variano da uno Stato all'altro.



Questo simbolo riportato sul prodotto o nelle istruzioni indica che, al termine della loro vita, le apparecchiature elettriche ed elettroniche devono essere smaltite separatamente dai rifiuti domestici. Nell'Unione Europea sono disponibili sistemi per la raccolta separata e il riciclaggio dei rifiuti.

Per richiedere ulteriori informazioni contattare le autorità locali o il rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto del prodotto.

INTRODUCCIÓN

El reloj Pro Game de competición de Saitek es un reloj de juegos digital multifuncional con siete configuraciones predeterminadas de temporizador (Reloj de arena, Blitz, Torneo, Fischer, Bronstein, Juego y Usuario) y una configuración definida por el usuario. Los modos de temporizador tienen sus subselecciones propias, con un total de 22 modos de temporizador subpredeterminados y hasta 3 configuraciones de tiempo del USUARIO.

El modo de temporizador se selecciona pulsando y manteniendo pulsado PAUSA durante 3 segundos y pulsando luego IZQUIERDA o DERECHA en el teclado de control de 4 vías para seleccionar el modo de temporizador (Reloj de arena, Blitz, etc.). Luego se selecciona la subcategoría de modo de temporizador pulsando ARRIBA y ABAJO en el teclado de control de 4 vías. El modo activo se muestra en la parte inferior izquierda de la pantalla LCD.

En el gráfico de modos impreso en la parte inferior del reloj o al final de este manual se muestra información acerca de los modos de tiempo.

El reloj Pro Game de competición presenta dos visualizaciones grandes de LCD con un amplio ángulo de visualización, así como dos botones de control de tiempo iluminados encima de la unidad, permitiendo a los jugadores y al público ver fácilmente la información de la partida.

ENERGIZACIÓN

Quite la tapa del compartimiento de las pilas de la parte de abajo del reloj de juego e instale dos pilas tamaño C en el sentido mostrado en el compartimiento. Vuelva a colocar la tapa del compartimiento de las pilas.



Para encender la unidad, desplace el conmutador de la parte inferior de la unidad de "OFF to GO / SOUND OFF /SOUND AND LIGHTS OFF [APAGADO a INICIO / SIN SONIDO / SIN SONIDO NI ILUMINACIÓN]

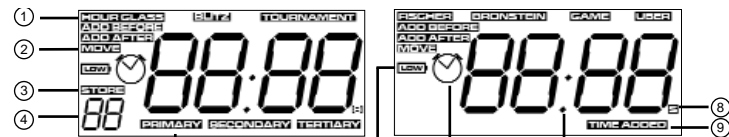
Cuando se APAGA la unidad, todo el contenido de la memoria se conserva. Volviendo a ENCENDER la unidad se regresará al estado de antes de APAGAR.

Si se selecciona SIN SONIDO se desconectará el zumbador y el resto de las funciones permanecerán igual que en el modo de INICIO.

Si se selecciona SIN SONIDO NI ILUMINACIÓN se desactiva la operación LED y también el zumbador.

(Cuando se pulsa ACL o cuando se quitan las pilas durante más de 5 segundos, se despejará la memoria anterior, incluyendo las

GRAFICA DEL DISPLAY A CRISTALLI LIQUIDI



⑤ configuraciones definidas por el usuario. Si pulsa ACL o instala pilas nuevas, la configuración de reloj inicial irá por defecto al modo de Reloj de arena 1a).

CARACTERÍSTICAS

Botones de control de tiempo

Los botones de control de tiempo vinculados a dos palancas en la parte superior del Reloj Pro Game de competición de Saitek tienen una carrera de 10 mm y utilizan tonalidad de banda de color verde para indicar visualmente el turno del jugador. Los botones de control de tiempo se utilizan para iniciar el reloj tras seleccionar una configuración de tiempo predefinido o después de modificar los tiempos o número de jugadas, y desde el modo de PAUSA.

Los émbolos de palanca tienen una acción positiva, así que están o bien arriba o abajo y cada émbolo tiene un LED rojo y verde. El verde indica el reloj del jugador que está activo y el rojo el tiempo que ha transcurrido.

Visualizaciones LCD

Toda la información de modos y operación se visualiza en las pantallas LCD, incluyendo:

- Modo de temporizador y subselecciones

- El número de jugadas realizadas por los dos jugadores (visualizado pulsando MOVE NO [NÚM. JUGADA]).
- Tiempo restante
- Tiempo transcurrido por cada jugador
- Detección de pilas con poca carga. Cuando el voltaje de las pilas llega a un nivel bajo, se iluminará un símbolo de pilas bajas en los dos LCD para indicar la detección de pilas con poca carga. Esto significa que las pilas durarán 20 horas más de funcionamiento solamente y que se deberían cambiar lo antes posible.
- 3 configuraciones de memoria programables por el usuario, para los modos de temporizador personalizado.

Gráfico de visualizador de LCD

1. Indicador de modo de temporizador
 - a. Indicador de Añadir antes/Añadir después
 - b. Número de jugadas (utilizado tanto en los modos de visualización como de programación). Durante una partida, también indica que no se haya llegado al número de jugadas requeridas en una fase.
3. Indicador de almacenamiento
4. Indicador de modo de temporizador, p. ej., Reloj de arena/10 minutos Modo/Célula 1B
5. Indicador de fase de tiempo
6. Indicador de pilas con poca carga
7. Indicador de tiempo expirado / primera persona a la que se le agota el tiempo en la fase en curso.
8. Indicador de segundos (aparece cuando se visualizan los segundos: para tiempos inferiores a los 20 minutos)
9. Indicador de tiempo añadido: aparece cuando se programan modos de tiempo o cuando se revisa un modo.
10. Separador de horas/minutos/segundos. Este indicador destella a 1 Hz en la visualización del reloj activo.

El reloj se puede detener temporalmente y se puede modificar el tiempo y/o el número de jugadas si fuese necesario (p. ej., durante una jugada no permitida) pulsando PAUSA. Hay un conmutador de deslizamiento en la parte inferior para activar o desactivar la función de modificación.

TECLAS

El panel frontal del reloj Pro Game de competición de Saitek incorpora cuatro teclas de función, así como un teclado de control de 4 vías con el que se seleccionan las opciones de menú de arriba, abajo, derecha e izquierda en las visualizaciones LCD.

Teclas de función

Las teclas de función son STORE, EDIT, MOVES, PAUSE/RESET [ALMACENAR, EDITAR, JUGADAS, PAUSA/REPOSICIÓN]

EDITAR

Se utiliza para entrar a/salir del modo de EDITAR. En el modo de EDITAR se puede ajustar la configuración de número de jugadas y del temporizador por cada fase antes de iniciar un juego. También se pueden hacer, de ser necesario, ajustes durante una partida. Durante una partida, se debe PAUSAR el reloj antes de que se puedan EDITAR los valores. El conmutador de MODIFY/LOCK [MODIFICAR/ENCLAVAR] debe ponerse en modificar. Durante una partida solamente se pueden editar el tiempo transcurrido y el número de jugadas.

Con el teclado de control de 4 vías se realizan los ajustes de tiempo y la navegación del cursor.

ALMACENAR

Se utiliza en el modo de EDITAR para:

- Posibilitar la elección de la ubicación de almacenamiento de la memoria del USUARIO
- Grabar la configuración actual en la memoria después de haber seleccionado la ubicación de memoria.

Cuando se pulsa ALMACENAR, destella el indicador de ubicación de la memoria.

Pulsando ARRIBA y ABAJO en el teclado de control de 4 vías se selecciona la ubicación de memoria en la que almacenar la configuración actual. Las opciones son: --, 7A, 7B y 7C.



Pulsando ALMACENAR de nuevo se almacena la configuración en el segmento de memoria. Cuando se confirma la ubicación de memoria, se visualiza continuamente la ubicación de referencia, p. ej., 7A. El reloj Pro Game de competición de Saitek suena durante 0,5 segundos y luego regresa el modo de "listo" en espera de que se pulse uno de los botones de control de tiempo.

Para salir del modo de ALMACENAR sin guardar nada, pulse ALMACENAR cuando se visualice --.

PAUSA/REPOSICIÓN

Esto se utiliza para detener el reloj temporalmente y los dos paneles LCD destellarán para indicar que el reloj se ha detenido. Para salir del estado de PAUSA, pulse PAUSA de nuevo o pulse uno de los botones de control de tiempo.

Si se pulsa el botón de control de tiempo activo para salir de PAUSA, la jugada finaliza. Si se pulsa el botón de control de tiempo no activo, entonces el reloj vuelve a operar como si se hubiese pulsado PAUSA.

Para REPONER: Mantenga pulsado el botón de PAUSA/REPONER por espacio de 3 segundos para reiniciar el modo actual y luego utilice el teclado de control de 4 vías para seleccionar otro modo.

JUGADAS

Manteniendo pulsada esta tecla durante el curso de una partida se visualizará el número actual de jugadas en el LCD izquierdo.

Si se suelta la tecla, el LCD regresará a la visualización del reloj.

El reloj no se detiene mientras se visualiza el número de jugadas.

TECLADO DE CONTROL DE 4 VÍAS

El teclado de control de 4 vías se utiliza para seleccionar el modo predeterminado de temporizador activo y editar los valores del temporizador. Los diferentes modos disponibles son:

RELOJ DE ARENA, BLITZ, TORNEO, FISCHER, BRONSTEIN, JUEGO y USUARIO

Si se pulsa Derecha en el teclado de control de 4 vías, se resalta el siguiente componente de menú de la derecha y si se desplaza a la izquierda se resalta el componente de la izquierda. Cuando se resalta una categoría de modo de nivel superior en el menú, si se mueve el teclado de control de 4 vías ARRIBA o ABAJO, se seleccionan los submodos de

menú y al desplazarse a través de las subopciones, moviendo el teclado de control de 4 vías a la izquierda o a la derecha se pueden seleccionar más valores, en función del modo de nivel superior que se seleccione.

Para elegir otro modo de nivel superior, el usuario deberá antes desplazarse hasta el nivel superior antes de pulsar IZQUIERDA o DERECHA para seleccionar.

Al energizar, el modo de temporizador por defecto es el modo Reloj de arena 1a. A modo de ejemplo, para pasar del modo de Reloj de arena 1a de la energización al modo de Torneo 3b, pulse el teclado de control de 4 vías DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO.

Gráfico de navegación de modos

| Hour Glass | Blitz | Tournament | Fischer | Bronstein | Game | User |
|------------|-------|------------|---------|-----------|------|------|
| 1A | 2A | 3A | 4A | 5A | 6A | 7A |
| 1B | 2B | 3B | 4B | 5B | 6B | 7B |
| | 2C | 3C | 4C | | | 7C |
| | 2D | 3D | 4D | | | |
| | 2E | 3E | | | | |
| | | 3F | | | | |
| | | 3G | | | | |
| | | 3H | | | | |
| | | 3I | | | | |

NAVEGACIÓN PARA LA SELECCIÓN DE MODO ARRIBA

Durante la selección de MODO DE TEMPORIZADOR: Desplazamiento hacia ARRIBA a través de la lista de subconfiguraciones de modos de temporizador. En el modo de EDITAR: Incrementa el valor del cursor.

ABAJO

Durante la selección de MODO DE TEMPORIZADOR: Desplazamiento hacia ABAJO a través de la lista de subconfiguraciones de modos de temporizador. En el modo de EDITAR: Reduce el valor del cursor.

IZQUIERDA

Durante la selección de MODO de nivel superior: Desplazamiento hacia la IZQUIERDA a través de la lista de modos de temporizador.

Cuando se está en un submenú de MODO: Desplazamiento hacia la IZQUIERDA a través de los valores del modo seleccionado.

En el modo de EDITAR: Mueve el cursor hacia la IZQUIERDA.

DERECHA

Durante la selección de MODO de nivel superior: Desplazamiento hacia la DERECHA a través de la lista de modos de temporizador.

Cuando se está en un submenú de MODO: Desplazamiento hacia la DERECHA a través de los valores del modo seleccionado.

En el modo de EDITAR: Mueve el cursor hacia la DERECHA.

CONMUTADORES DE DESLIZAMIENTO MODIFICAR / ENCLAVAR

Un conmutador de deslizamiento en la base de la unidad de reloj de juego puede enclavar el tiempo de visualización y el número de jugadas para evitar que se modifiquen durante el curso de una partida.

PARADA / INICIO / SIN SONIDO / SIN ILUMINACIÓN / SIN SONIDO NI ILUMINACIÓN

El segundo conmutador de deslizamiento de la base del reloj Pro Game de competición de Saitek se utiliza para poner la unidad en APAGADO, INICIO, SIN SONIDO, SIN ILUMINACIÓN, SIN SONIDO NI ILUMINACIÓN

En la posición de APAGADO, se conserva todo el contenido de la memoria.

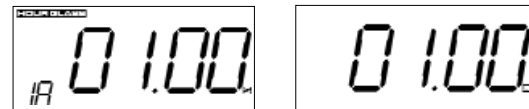
Conmutando a INICIO de nuevo, se activará la unidad y ésta regresará al estado en que se encontraba antes de cambiarla a PARADA.

CONMUTANDO al modo de SIN SONIDO, se desactivará el zumbador y el resto de las funciones seguirán igual que en el modo de INICIO.

Colocando el conmutador en la posición de SIN SONIDO NI ILUMINACIÓN, se APAGAN los indicadores LED. En esta posición, el sonido también está APAGADO.

SELECCIÓN DEL MODO ENCIENDA EL RELOJ

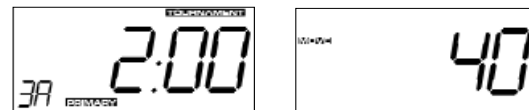
Por ejemplo, supongamos que el modo de temporizador sea 1a (Reloj de arena, 1 minuto)



Visualización del modo 1a, Reloj de arena, 1 minuto.

Haga clic en IZQUIERDA y DERECHA del teclado de control de 4 vías para seleccionar el MODO requerido. Por ejemplo, para elegir modo de Torneo 3A - FIDE 1, pulse DERECHA, DERECHA y se debería visualizar TORNEO. El indicador de referencia de modo debería visualizar --:-- | --:-- cuando se esté en el nivel superior del menú de modo de los modos de Torneo y Usuario.

Vuelva a pulsar ABAJO y el indicador de referencia de modo debería visualizar 3A, que es el modo deseado. La visualización debería ser como sigue:



Visualización de DELAY, modo de Torneo 3A

Para iniciar el juego, pulse uno de los botones de control de tiempo del reloj Pro Game de competición.

Nota: El reloj de juego visualiza {Hora:Minuto}. Cuando queden 20 minutos o menos de tiempo restante, la visualización cambiará para mostrar {Minuto.Segundo} con un cero antes de los minutos y el indicador de {s} segundos se visualiza en la parte inferior derecha del tiempo.

Visualización de la configuración de un modo predeterminado

Cuando se visualiza un modo de tiempo, la configuración se puede ver pulsando las teclas de IZQUIERDA y DERECHA. La visualización se moverá cíclicamente a través de los valores.

Por ejemplo, en FIDE 1 (modo 3A), la visualización por defecto mostrará 2:00 | 40. Esto significa que se deben hacer 40 jugadas en 2 horas para la fase de tiempo PRIMARIA.

Pulsando DERECHA de nuevo se mostrará -- | 0.00s. Esto significa que se agregarán 0 segundos por jugada en la fase de tiempo PRIMARIA.

Pulsando DERECHA de nuevo se mostrará 01:00 | 20. El indicador de fase cambia a SECUNDARIA. Esto significa que se deberán hacer 20 jugadas en 1 hora.

Pulsando DERECHA de nuevo se mostrará -- | 0.00s. Esto significa que se agregarán 0 segundos por jugada en la fase de tiempo SECUNDARIA.

Pulsando DERECHA de nuevo se mostrará 00:30 | 0. El indicador de fase cambia a TERCIA. Esto significa que quedan 30 minutos y que no hay requisitos de jugadas mínimas.

Pulsando DERECHA de nuevo se mostrará -- | 0.00s. Esto significa que se agregarán 0 segundos por jugada en la fase de tiempo TERCIA.

A continuación se muestra una tabla de FIDE1 - Modo 3B:

| Fase | Tiempo permitido en la fase | Jugadas requeridas | Tiempo permitido por jugada |
|------------|-----------------------------|--------------------|-----------------------------|
| Primaria | 2:00:00 (horas:min:seg) | 40 | 0.00 (min:segs) |
| Secundaria | 1:00 (horas:min:seg) | 20 | 0.00 (min:segs) |
| Terciaria | 0:30 (horas:min:seg) | 0 | 0.00 (min:segs) |

Ajuste de la configuración de un modo predeterminado

1. Para ajustar un modo predeterminado, seleccione primeramente el modo requerido utilizando los mandos de Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda del teclado de control de 4 vías.
2. Pulse EDITAR para entrar en el modo de editar.
3. El dígito más a la izquierda del LCD izquierdo destellará mostrando dónde se enfoca el cursor.
5. En el modo de EDITAR el teclado de control de 4 vías cambia la función de selección de modo a ajuste valor y de movimiento del cursor.
6. Pulsando ARRIBA o ABAJO se incrementa o reduce el valor en la ubicación del cursor.
7. Use las teclas de IZQUIERDA y DERECHA para desplazarse a través de los valores del modo de tiempo. Cada modo tiene un número de valores diferente que se puedan ajustar.

8. Una vez introducidos los valores nuevos, pulse EDITAR para salir y pulse uno de los botones de control de tiempo de la zona superior del reloj de juego para iniciar la partida.

Almacenamiento en la memoria del usuario de la configuración de temporizador personalizada

1. Ajuste los valores de un modo dado según se describe anteriormente.
2. Permanezca en el modo de EDITAR.
3. Pulse ALMACENAR para indicar al ordenador que desea seleccionar una ubicación del banco de memoria del usuario.
4. Se ilumina el indicador de ALMACENAR del LCD izquierdo y el indicador de modo de temporizador visualiza - destellando.
5. Pulsando los ciclos de tecla de ARRIBA o ABAJO se desplaza a través de las ubicaciones del banco de memoria del usuario. Téngase en cuenta que en algunos modos editados se pueden guardar dos configuraciones de usuario y en otros tres.
6. Pulsando ABAJO repetidamente la visualización se desplaza a través de --, 7A, 7B, (y 7C para algunos modos) y de regreso a --.
7. Cuando se visualiza la ubicación de memoria requerida, pulse ALMACENAR de nuevo para grabar los valores en la memoria. La memoria se actualiza y el reloj queda listo para iniciarse en el modo nuevo una vez que se pulse uno de los botones de control de tiempo de la parte superior del reloj de juego.
8. Para salir sin almacenar, resalte - y pulse ALMACENAR para regresar al modo de EDITAR.

Notas:

- a. Solamente se pueden almacenar tres configuraciones definidas por el usuario de cada vez, aunque el usuario puede definir valores de tiempo personalizados para todos los seis modos de temporizador.
- b. Cuando se modifican los valores de tiempo, el panel LCD visualizará primeramente {Hora:Minuto} para que el usuario ajuste, tras lo cual el usuario ajustará el último dígito del minuto y pulsará DERECHA. Luego la visualización cambiará a {Minuto.Segundo} para que el usuario ajuste los dígitos de los segundos. Cuando se visualizan

minutos:segundos, aparecerá la letra s en el LCD.

- c. El usuario puede configurar tiempos de inicio diferentes en los dos lados, excepto en el modo de Torneo. Por ejemplo, el reloj puede comenzar con {1:30} en el lado izquierdo pero con {2:35} en el lado derecho en el modo de Blitz.

Indicación LED

Hay dos LED verdes alojados en el botón de control de tiempo de la parte superior del reloj Pro Game de competición para indicar el reloj activado. Uno de ellos se iluminará para indicar el lado activado.

Si un jugador se pasa del tiempo, se ilumina un LED rojo para indicar que ya se ha agotado el tiempo del jugador. Los LED se pueden apagar colocando el conmutador de la base de la unidad en SIN ILUMINACIÓN

Pausa del temporizador y ajuste del tiempo / número de jugadas

Durante una partida un usuario puede detener el temporizador momentáneamente pulsado la tecla de PAUSA. Las visualizaciones de LCD destellarán. El usuario puede pulsar la tecla de EDITAR para modificar el tiempo y/o el número de jugadas visualizados o simplemente pulsar uno de los botones de control de tiempo para reiniciar el temporizador del oponente.

Para modificar el tiempo y/o el número de jugadas, el dígito de decenas de la hora de la pantalla LCD izquierda destellará para mostrar dónde se realizará la modificación. El proceso de ajuste es igual que el descrito anteriormente. Tras el ajuste el usuario puede pulsar el botón de control de tiempo para iniciar el temporizador del oponente.

El conmutador de deslizamiento de MODIFICAR / ENCLAVAR de la base de la unidad del reloj de juego Pro Game de competición controla esta función. Si se pone el conmutador en la posición de ENCLAVAR se prevendrá que el usuario modifique el tiempo y el número de jugadas durante una partida.

Ténganse en cuenta los siguientes puntos cuando se reinicie el temporizador:


- a. Un usuario puede iniciar el temporizador de cada lado tras una pausa.

- b. Si el temporizador reiniciado (lado A o B) es el mismo que el del lado en activo justo antes de la pausa, el valor del número de jugadas no cambiará.
- c. Si el temporizador reiniciado (lado A o B) es opuesto al del lado en activo justo antes de la pausa, el valor del número de jugadas añadirá 1 capa (media jugada). Consiguientemente, en el caso de sustraer (1 capa), el usuario deberá detener momentáneamente el temporizador, menos el número de jugadas reducida en una y luego reiniciar el temporizador del lado opuesto.
- d. Cualquiera que sea el temporizador que se reinicie después de la pausa, el tiempo visualizado no cambiará (aunque el número de jugadas se podría modificar en otra fase del reloj de Torneo).

Visualización del número de jugadas durante una partida

En el transcurso de una partida, un usuario puede comprobar el número de jugadas sosteniendo pulsado el botón de JUGADAS. El número de jugadas se visualizará en el LCD izquierdo mientras se mantiene pulsado el botón. El reloj continuará funcionando mientras se comprueban las jugadas. Cuando se suelte el botón de JUGADAS, se reanudará la visualización de conteo en la pantalla LCD izquierda.

Tiempo expirado

Cuando haya expirado el tiempo de alguno de los jugadores, el símbolo de expirado  y los dígitos 00.00 del LCD del lado expirado destellarán, así como el LED del botón de control de tiempo. Si el sonido está en INICIO, también se oirá cinco sonidos cortos [pitidos].

Si el modo de temporización está en Juego, el usuario todavía podrá usar uno de los botones de control de tiempo para iniciar el reloj del oponente.

Jugadas no llegadas a realizar en el límite temporal

Si no se llega al número determinado de jugadas en el límite de tiempo, se visualizará JUGADA en ambas pantallas y el reloj entrará en estado de PAUSA, con ambas pantallas LCD destellando. El reloj se puede reiniciar pulsando PAUSA o el botón de control de tiempo.

Indicador de agotado el límite de tiempo

El símbolo de tiempo expirado  aparece en la pantalla LCD en el lado que primero pasa a la fase de tiempo siguiente; por ejemplo, cuando el

primer jugador pasa de primaria a secundaria. Los iconos y el lado LCD se actualizan para el primer reloj que pase de la fase secundaria a la terciaria.

Reinicio / reselección del reloj tras acabar una partida

Tras acabar una partida, mantenga pulsado PAUSA durante 3 segundos y el reloj regresará a la fase de selección de preconfiguraciones de temporizador con visualización de los valores de tiempo que se acaben de usar. El usuario puede pulsar uno de los botones de control de tiempo para reiniciar el reloj del oponente o seleccionar una configuración de tiempo diferente siguiendo los procedimientos anteriores.

Efectos de sonido

Para distinguir entre la pulsación de los botones de control de tiempo, la unidad de reloj de juego Pro Game de competición emitirá un sonido bajo cuando el usuario pulse el botón de control de tiempo del lado derecho y un sonido más elevado cuando pulse el botón de control de tiempo del lado izquierdo.

El conmutador de deslizamiento de PARADA / INICIO / SIN SONIDO / SIN SONIDO NI ILUMINACIÓN debajo de la cabina inferior conmuta el sonido entre ENCENDIDO y APAGADO.

SELECCIÓN DE UNA OPCIÓN DE TEMPORIZACIÓN

Cuando haya seleccionado la opción de temporización preferida solamente le quedará por decidir quién jugará primero. Si es usted el primero en jugar, pulse el botón de control de tiempo del oponente para iniciar el reloj. Se ilumina un LED en el botón de control de tiempo correspondiente para recordarle qué lado está jugando. Pulse su botón de control de tiempo tan pronto como haya completado la jugada.

Ahora es el turno del oponente. (Revierta este procedimiento si el oponente juega primero.) Continúe la partida con cada jugador pulsando su botón de control de tiempo tras hacer una jugada. Para comprobar el número actual de jugadas, pulse y mantenga pulsado el botón de JUGADAS. Para detener el reloj temporalmente en cualquier momento, pulse PAUSA. Pulse alguno de los botones de control de tiempo para reiniciar los relojes desde Pausa sin agregar tiempo libre o extra (para la fase siguiente).

Tan pronto como se le agote el tiempo a un lado, destella 00.00 en el LCD correspondiente, conjuntamente con el LED relevante del botón de control de tiempo de dicho lado. Si el sonido está encendido, también oírás una secuencia de pitidos para recordarle que se ha acabado el tiempo. El ganador es el jugador al que todavía le queda tiempo en el reloj.

Para jugar de nuevo, pulse y mantenga pulsado PAUSA durante 3 segundos o más. Puede elegir si jugar una partida con la misma opción de temporización o si elegir otra opción de temporización. Para elegir otra opción de temporización, utilice la teclas de opción de temporización. Quien quiera que juegue el primero pulsa el botón de control de tiempo del oponente para iniciar el reloj. Si aparece en algún momento el símbolo de pilas con poca carga, recomendamos que instale una nuevas (véase la sección **Energización**)

MODOS DE TEMPORIZACIÓN

RELOJ DE ARENA

En una partida en la que se utilice el método de temporización de Reloj de arena, el tiempo de pensar del oponente se incrementa según se va usando el tiempo propio. Esto convierte al juego en doblemente estimulante, ya que se tienen que hacer las mejores jugadas en el tiempo más rápido posible para evitar dar más tiempo al oponente. Si el contador baja hasta cero, ha perdido el juego.

BLITZ

Si desea jugar una partida utilizando el método de temporización Blitz, pulse simplemente el botón de control de tiempo del oponente para iniciar el reloj. En un juego de Blitz, cada jugador dispone de una serie determinada de minutos para completar todas sus jugadas. En el modo Blitz se dispone de una elección de 5 modos de temporizador predeterminados con tiempos variados para completar las jugadas. A continuación se listan los modos predeterminados:

La primera visualización que ve muestra 5 minutos en cada reloj. Para elegir otras de las opciones de temporizador predeterminadas, pulse ABAJO en el teclado de control de 4 vías para desplazarse a través de los modos de temporización. La cantidad de que dispone en el reloj por cada opción de temporización aparecerá en los LCD. Tan pronto como haya

decido qué opción elegir, pulse el botón de control de tiempo apropiado para iniciar o bien su reloj o el del oponente, dependiendo de quién juegue primero.

TORNEO

Cuando se usan los modos de Torneo cada jugador dispone de una cierta cantidad de tiempo para completar un número fijo de jugadas. Si un jugador no llega al número de jugadas requerido en el período de tiempo fijado, entonces habrá perdido la partida. (Nota: una jugador puede hacer más del número requerido de jugadas dentro del período de tiempo dado).

Los juegos de Torneo tienen más de una etapa que deben completar los jugadores. Algunos juegos tienen hasta tres períodos de tiempo (primario, secundario y terciario) en los que deben jugar un cierto número de jugadas contrareloj (véanse más adelante los detalles sobre las opciones de temporizador predeterminado):

FISCHER

El método Fischer permite poder medir con éxito el rendimiento de los jugadores de ajedrez sin tener que o bien aplazar la partida o confiar en el método guillotina como una manera de acabar el juego en una sesión. Hace esto proporcionando a los jugadores una cantidad de tiempo para completar todas las jugadas más una cantidad de tiempo extra (tiempo libre) para cada jugada individual. El tiempo restante para la totalidad del juego solamente se reduce si se pasa el tiempo libre asignado de cada jugada individual.

Los jugadores también pueden obtener más tiempo de pensar general completando una jugada antes de que transcurra el tiempo asignado a cada jugada. Puede decidir cuánto tiempo extra se añadirá al tiempo general del que dispone para la totalidad del juego programando el reloj Pro Game de competición antes de iniciar el juego. Luego el tiempo se añade "antes" o "después" (se explica más adelante).

Cuando la pantalla LCD muestra AÑADIR ANTES, el tiempo libre para cada jugada individual (x) se agregará al reloj del oponente tan pronto como haya hecho su jugada y pulsado el botón de control de tiempo, es decir, antes de que el oponente haga una jugada. Si entonces el oponente hace una jugada en menos del tiempo libre asignado por jugada, obtendrá una ganancia neta de tiempo en el reloj.

Cuando la pantalla LCD muestra AÑADIR DESPUÉS, el tiempo libre para cada jugada individual (x) se agregará a su reloj tan pronto como haya hecho su jugada y pulsado el botón de control de tiempo, es decir, después de que haya hecho una jugada. Si hace una jugada en menos del tiempo libre asignado por jugada, obtendrá una ganancia neta de tiempo en el reloj.

BRONSTEIN

El método Bronstein es similar al método Fischer en cuanto a que se le da un tiempo fijo de tiempo al inicio de la partida y el tiempo restante disminuye según se piensa en la jugada. Se asigna un tiempo libre máximo después de realizada una jugada y sólo cuando el tiempo usado para hacer la jugada iguala o supera el tiempo libre máximo dicho tiempo máximo libre se agrega al tiempo restante después de haber hecho la jugada. Sin embargo, a diferencia del método Fischer, no es posible incrementar el tiempo restante haciendo la jugada antes de transcurrido el tiempo libre. Si el tiempo empleado para hacer una jugada es inferior al tiempo libre máximo, solamente se utiliza el tiempo exacto usado para la jugada para añadir al tiempo restante después de haber hecho la jugada. Esto quiere decir que el tiempo restante será el mismo que el de antes de hacer la jugada si el tiempo usado fue el mismo o inferior al tiempo libre.

Con el método de temporización Bronstein el tiempo siempre se añade después. Esto significa que el tiempo libre de cada jugada (y) se añadirá al reloj tan pronto como haya hecho la jugada y pulsado el botón de control de tiempo, es decir, tras haber hecho una jugada. No obstante, a diferencia del método Fischer, no puede obtener un tiempo libre máximo (x) (es decir, porque y es inferior o igual a x):

Supongamos que (x) = 10 segundos (tiempo libre máximo):

El jugador A piensa, hace una jugada y pulsa el botón de control de tiempo en 5 segundos. Sólo se añaden 5 segundos al reloj de cuenta atrás del jugador A después de que haya hecho la jugada.

O

El jugador A piensa, hace una jugada y pulsa el botón de control de tiempo en 10 segundos o más. Sólo se añaden 10 segundos al reloj de cuenta atrás del jugador A después de que haya hecho la jugada.

JUEGO + DEMORA

A cada jugador se le da un tiempo de demora que cuenta hacia atrás antes de que el reloj del jugador inicie la cuenta hacia atrás. Así que la configuración por defecto será de 30 minutos de tiempo de juego con 5 segundos de demora. Cuando le llega el turno al jugador, su temporizador contará hacia atrás el tiempo de demora antes de iniciarse la cuenta atrás del tiempo del jugador. El tiempo de demora no usado no se puede acumular. Durante la cuenta atrás de la demora, la visualización debería mostrar la cuenta atrás del tiempo de demora por sí sola y luego cambiar al tiempo de juego restante si se agota el tiempo de demora. En todas las jugadas hay tiempo de demora.

Esta variación de modo también se debería almacenar en una memoria del usuario.

JUEGO + PALABRA

En este modo hay un tiempo de juego fijo de 30 minutos pero cuando los relojes llegan a cero, aparece el indicador de tiempo expirado en el primer lado que llegue a cero pero luego el reloj comienza a contar hacia adelante. El reloj no para sino que sigue contando. El reloj lo detendrá el usuario al final de la partida y se utiliza el tiempo extra para calcular una puntuación. Este modo se utiliza en juegos de palabras en los que se permite un tiempo fijo, p. ej., 30 minutos, pero se utiliza tiempo extra para deducir de la puntuación final. Esta variación de modo también se debería almacenar en una memoria del usuario.

USUARIO

Para crear su propio modo de tiempo personalizado, seleccione una de las teclas de opción de temporización (RELOJ DE ARENA, BLITZ, TORNEO, FISCHER, BRONSTEIN, JUEGO) después de que se hayan repuesto los relojes (pulsando PAUSA durante 3 segundos o más).

Pulse el teclado de control de 4 vías para la opción que haya elegido (p. ej., TORNEO) repetidamente para desplazarse a través de las opciones de temporizador predeterminadas. Los LCD muestran la cantidad de tiempo del que dispone en el reloj (y jugadas, de haberlas) por cada opción de temporizador predeterminado.

Tan pronto como haya decidido qué opción de temporizador predeterminado elegir, siga los procedimientos de Editar y Almacenar descritos anteriormente para crear y guardar sus propios modos personalizados.

MODOS DE TEMPORIZADOR

Modo 1: Reloj de arena

| | | |
|---|---|-------------|
| 1 | Se especifica la cantidad fija de tiempo y el control de tiempo expira cuando la diferencia entre los dos relojes llega a dicha cantidad. | |
| 1 | a) | 1 minutos. |
| 1 | b) | 10 minutos. |
| 1 | *) Control de tiempo personalizado en la configuración definida por el usuario | |

Modo 2: Blitz

| | | |
|---|--|-------------|
| 2 | Reloj de cuenta atrás para las duraciones siguientes. | |
| 2 | a) Blitz | 5 minutos. |
| 2 | b) Rápido | 15 minutos. |
| 2 | c) PCA Activo | 25 minutos. |
| 2 | d) US Activo | 30 minutos. |
| 2 | e) Acción | 60 minutos. |
| | *) Control de tiempo personalizado en la configuración definida por el usuario Configuración de Blitz personalizada 1 (tiempo) | |

Modo 3: Torneo

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| 3 | Con fases primaria, secundaria y terciaria. | | | |
| | | Primaria | Secundaria | Terciaria |
| 3 | a) DEMORA | 40 jugadas en 120 minutos +5 segundos de la demora | 20 jugadas/60 minutos +5 segundos de la demora | Todas las jugadas en 30 minutos +5 segundos de la demora |
| 3 | b) FIDE 2 | 40 jugadas en 90 minutos, +30 segundos por jugada ANADIR ANTES | 15 minutos +30 segundos por jugada ANADIR ANTES | |

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| 3 | c) ECU | 40 jugadas en 100 minutos, +30 segundos por jugada, AÑADIR ANTES | Todas las jugadas en 50 minutos, +30 segundos por jugada, AÑADIR ANTES | |
| 3 | d) Estándar | 40 jugadas en 120 minutos | Todas las jugadas en 60 minutos | |
| 3 | e) Aficionado/ Guillotina | 30 jugadas en 90 minutos | Todas las jugadas en 60 minutos | |
| 3 | f) Tradicional | 40 jugadas en 120 minutos | 20 jugadas en 60 minutos (repitiendo). | |
| 3 | g) Club | 30 jugadas en 30 minutos (repitiendo). | | |
| | *) Control de tiempo personalizado en la configuración definida por el usuario | Torneo personalizado 1 (jugadas/ tiempo disponible/ tiempo añadido por jugada: antes/después) | Torneo personalizado 2 (jugadas/ tiempo disponible/ tiempo añadido por jugada: antes/después) | Torneo personalizado 3 (jugadas/ tiempo disponible/ tiempo añadido por jugada: antes/después) |

Modo 4: Fischer/Extra

| | |
|---|--|
| 4 | Se añadirá tiempo al reloj del jugador cuando éste se active (añadir antes) o después de completada la jugada y activado el reloj del oponente (añadir después). |
| 4 | a) 3 minutos + 2 segundos / jugada (añadir antes). |
| 4 | b) 50 minutos + 2 segundos / jugada (añadir antes). |
| 4 | c) 1 minutos + 1 minuto / jugada (añadir antes). |
| 4 | d) 1 minutos + 1 minuto / jugada (añadir después). |
| | *) Control de tiempo personalizado en la configuración definida por el usuario |

Modo 5: Bronstein

| | |
|---|---|
| 5 | Similar al Fischer pero el tiempo añadido no excederá el tiempo utilizado por el usuario en la jugada anterior. Consiguientemente, el tiempo restante del usuario nunca será superior al tiempo inicial. El tiempo añadido siempre se agregará después. |
| 5 | a) 5 minutos, 3 segundos / jugada libre. |
| 5 | b) 20 minutos, 10 segundos / jugada libre. |
| | *) Control de tiempo personalizado en la configuración definida por el usuario |

Modo 6: Juego

| | |
|---|---|
| 6 | a) El tiempo por defecto es de 30 minutos + 5 segundos de demora JUEGO Y DEMORA |
| 6 | b) Palabra (tiempo por defecto de 30 minutos) |
| | *) Control de tiempo personalizado en la configuración definida por el usuario |

Modo 7: Usuario

| | | |
|---|--|-----------------------|
| 7 | El usuario puede recuperar la "configuración definida por el usuario" de 3 ubicaciones de memoria. | |
| 7 | a) Configuración 1 de la memoria del usuario | |
| 7 | b) Configuración 2 de la memoria del usuario | |
| 7 | c) Configuración 3 de la memoria del usuario | ¿Modo estilo no-FIDE? |
| | *) La configuración por defecto del arranque inicial es FIDE (elemento 3.b1). | |

Especificaciones

Pilas: 2 pilas tamaño C
 Dimensiones: 170 x 83 x 55 mm
 Peso: Por determinar
 Tiempo de duración de las pilas: En funcionamiento normal unas 600 horas

Cuando se detecta poca carga de pilas:

Voltaje de detección de poca carga de pilas: 2,4 0,15 voltios

ASISTENCIA TÉCNICA

¿No puede empezar?: No se preocupe, ¡aquí estamos para ayudarle!

Casi la totalidad de los productos que nos devuelven como averiados no tienen ningún fallo: es simplemente que no se han instalado correctamente.

Si experimenta alguna dificultad con este producto, rogamos que visite primeramente nuestro sitio web: www.saitek.com.

El área de asistencia técnica le proporcionará toda la información que necesita para obtener el mayor rendimiento de su producto y debería resolver cualesquiera problemas que pudiese tener.

Si no dispone de acceso a Internet o si no encuentra en el sitio web respuesta a su pregunta, rogamos que se ponga en contacto con el equipo de asistencia técnica de Saitek. Nuestro objetivo es ofrecer asistencia técnica rápida y completa a todos nuestros usuarios, así que le rogamos que antes de llamar tenga a mano toda la información relevante.

Condiciones de la garantía

- 1 El período de garantía es de 2 años desde la fecha de compra con presentación de comprobante.
- 2 Se deben seguir las instrucciones de funcionamiento.
- 3 Se excluye específicamente cualquier daño asociado con pérdidas de pilas.

Nota: Las pilas pueden perder cuando se dejan en un producto sin usar durante cierto tiempo, por lo que se recomienda inspeccionar las pilas regularmente.

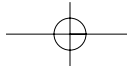
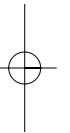
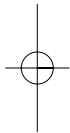
- 4 El producto no se deberá haber dañado como resultado de modificación, uso indebido, abuso, negligencia, accidente, destrucción o alteración del número de serie, tensiones o corrientes eléctricas inadecuadas, reparación, modificación o mantenimiento por parte de cualquier persona que no sea de nuestras instalaciones de servicio o de un centro de servicio autorizado, uso o instalación de piezas de repuesto que no sean de Saitek en el producto o modificación de este producto de cualquier manera o la incorporación de este producto en cualesquiera otros productos o daños causados por accidente, incendio, inundación, rayos o fuerza mayor o por cualquier uso que viole las instrucciones suministradas por Saitek plc.
- 5 Las obligaciones de Saitek se limitarán a reparar o sustituir la unidad por otra igual o similar, según optemos. Para obtener reparaciones de acuerdo a esta garantía, deberá presentar el producto y comprobante de compra (p. ej., una factura o un albarán) al Centro de asistencia técnica de Saitek autorizado (listado en una hoja separada empaquetada con este producto) y pagando los gastos de transporte. Cualesquiera requisitos que entren en conflicto con cualesquiera leyes, normas y/u obligaciones estatales o federales no serán aplicables en dicho territorio en particular y Saitek se atenderá a dichas leyes, normas y/u obligaciones.
- 6 Cuando se devuelva el producto para reparar, rogamos que se empaquete con mucho cuidado, preferentemente utilizando los materiales de envasado originales. Se ruega adjuntar una nota explicativa.
- 7 **IMPORTANTE:** Para ahorrarse costes e inconvenientes innecesarios, rogamos que compruebe cuidadosamente que ha leído y seguido las instrucciones de este manual.
- 8 Esta garantía sustituye a cualesquiera otras garantías, obligaciones o responsabilidades explícitas. CUALESQUIERA GARANTÍAS, OBLIGACIONES O RESPONSABILIDADES IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, SIN LIMITARSE A LO MISMO, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y APTITUD PARA UN FIN PARTICULAR, SE LIMITARÁN EN CUANTO A DURACIÓN AL PERÍODO DE ESTA GARANTÍA LIMITADA ESCRITA. Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto al tiempo de duración de una garantía implícita, así que las limitaciones anteriores podrían no



ser aplicables para usted. EN NINGÚN CASO SEREMOS RESPONSABLES DE NINGÚN DAÑO ESPECIAL O INDIRECTO POR INCUMPLIMIENTO DE ESTA O CUALESQUEIRA OTRAS GARANTÍAS, EXPLÍCITAS O IMPLÍCITAS Y DE LA NATURALEZA QUE FUESEN. Algunos estados no permiten la exclusión o limitación de daños especiales, incidentales o indirectos, así que la limitación anterior podría no aplicarse a usted. Esta garantía le da derechos legales específicos y también podría tener otros derechos, que varían entre estados.



Este símbolo en el producto o en las instrucciones significa que no debería tirar a la basura doméstica el equipo eléctrico o electrónico al final de su vida útil. En los países de la UE existen sistemas de recogida separados para reciclaje. Para más información, rogamos que se ponga en contacto con la autoridad local o con el vendedor al que compró el producto.



Saitek Competition Pro Game Clock

V.1.0 20/12/05

© 2006 Saitek Ltd. Made and printed in China.
All trademarks are the property of their respective owners.

CZ01

www.saitek.com