

РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ



Руководство по эксплуатации
Цифровые шахматные часы



Модель AM1401/1401 с

1. ВНЕШНИЙ ВИД ЧАСОВ И ДИСПЛЕЯ С ПОЯСНЕНИЯМИ

Схема 1

- (A) – вход в меню (коррекция времени, включение/выключение звукового сигнала, текущие режимы игры и состояние батареи, возвращение к игре)
- (B) – отмена (возврат последнего выполненного действия)
- (C) **OK** – подтверждение выполненных действий (пуск и остановка часов и подтверждение выполненных действий при программировании)
- (D) – уменьшение мигающих числовых значений
- (E) – увеличение мигающих числовых значений

Схема 2

- 1 – цифровое обозначение часов, минут и секунд
- 2 – обозначение способа игры
- 3 – знак, обозначающий период, в котором часы остановлены и закончен программный режим
- 4 – знак звукового сигнала
- 5 – знак, который показывает, что время истекло ("падение флага")
- 6 – знак, который указывает, следует ли использовать готовый или программируемый режим
- 7 – знак, указывающий, какой игрок имеет белые фигуры
- 8 – знак, который показывает период игры
- 9 – знак, который показывает состояние батареи
- 10 – отметка, которая разделяет часы и минуты (минуты и секунды)

2. ВВЕДЕНИЕ

Измерение времени и следовательно шахматные часы являются неотъемлемой частью каждой игры в шахматы. Надежность шахматных часов уменьшает любой риск нарушений в процессе игры или снижения уровня концентрации игроков. Цифровые шахматные часы "Шахматы плюс" являются результатом многолетней работы специалистов в области электроники, информатики, шахматного арбитража и организации турниров. Мы убеждены, что высокое качество и многие инновации обеспечивают простоту и надежность использования этих часов. Будем благодарны всем пользователям, которые направят нам свои комментарии и предложения.

3. ВСТРОЕННЫЕ ПРОГРАММНЫЕ МОДУЛИ (параметры M00 – M22)

- 00. Последняя регистрация состояния, режима и модулей перед выключением часов
- 01. BONUS (b): 1. 90 мин + 30 сек/ход
- 02. BONUS (b, c): 1. 90 мин для 40 ходов / 2. 30 мин + 30 сек/ ход, начиная с первого хода
- 03. BONUS (b, nc): 1. 90 мин для 40 ходов / 2. 30 мин + 30 сек/ ход, начиная с первого хода
- 04. BONUS (F): 30 мин + 30 сек/ход
- 05. BONUS (b, c): 1. 100 мин для 40 ходов / 2. 50 мин для 20 ходов / 3. 15 мин + 30 сек/ ход, начиная с первого хода
- 06. BONUS (b, c): 1. 90 мин для 40 ходов / 2. 60 мин + 10 сек/ ход, начиная с 41 хода
- 07. BONUS (b,c): 1. 2ч для 40 ходов / 2. 1ч для 20 ходов / 3. 15 мин + 30 сек/ ход, начиная с 61 хода
- 08. TIME (b,c): 1. 2ч для 40 ходов / 2. 30 мин
- 09. TIME (F, nc): 1. 2ч для 40 ходов / 2. 30 мин
- 10. TIME (F, c): 1. 2ч для 40 ходов / 2. 1ч для 20 ходов / 3. 30 мин
- 11. TIME (F): 5 мин
- 12. TIME (F): 15 мин
- 13. TIME (F): 30 мин
- 14. TIME (F): 60 мин
- 15. BONUS (b): 3 мин + 2 сек/ход
- 16. BONUS (b): 5 мин + 2 сек/ход
- 17. BONUS (b): 15 мин + 5 сек/ход
- 18. BONUS (b): 25 мин + 10 сек/ход
- 19. TIME (b): 5 мин белые – 4 мин черные
- 20. DELAY: 90 мин + 10 сек/ход „перерыв”
- 21. DELAY: 1. 100 мин для 40 ходов / 2. 50 мин для 20 ходов / 3. 15 мин + 10 сек/ход, начиная с первого хода – „перерыв”
- 22. GONG: 10 сек

Обозначения (рабочие режимы):

TIME – классический режим, в котором всю партию или все ходы в течение одного периода необходимо сыграть в отведенное время (которое не изменяется);

BONUS – режим, в котором в течение одного периода или всей партии после каждого сделанного хода игроку добавляется определенное заранее отведенное время;

DELAY – режим, в котором к заданному основному времени игроку добавляется дополнительное время на каждый ход;

GONG – режим, в котором звуковой сигнал обозначает интервал времени в одну секунду до истечения времени на ход;

B ("заблокирован") – часы блокируются, когда у одного из игроков падает флажок;

F ("свободный") – когда у одного из игроков падает флажок, часы другого игрока продолжают работать до падения его флажка, с тем чтобы было видно у какого, игрока флажок упал первым;

C ("подсчет") – когда игрок делает последний ход перед контролем времени, ему автоматически добавляется время, предусмотренное для следующего периода;

NC ("без подсчета") – когда у первого игрока падает флажок, обоим игрокам добавляется время, отведенное для следующего периода.

3. ОПЕРАЦИИ

1. Установка/замена батарей

Перед началом работы необходимо установить батарейки в предназначенное для них отделение (находится в нижней части часов). Отделение открывается одновременным нажатием на обе кнопки.

Для работы часов необходимы две стандартные "AA" батарейки. Рекомендуется, чтобы они были щелочными. Схема размещения батареек показана графически внизу отделения. Если предполагается, что часы не будут использоваться в течение длительного времени, рекомендуется извлечь батарейки из отделения. Две щелочные батарейки обеспечивают непрерывную работу в течение 18 месяцев. Часы характеризуются чрезвычайно низким энергопотреблением.

2. Включение/выключение часов

Часы имеют кнопку включения, расположенную в их нижней части. Положение «ON» означает, что часы включены, а "OFF" означает, что часы выключены. В начале новой партии или переходе на новый режим игры, не обязательно выключать часы (подробнее см. пункты 15 и 16).

3. Выбор между программированием режима работы и готовыми модулями

Когда часы включены, после первых сообщений (модель часов и версии программного обеспечения) на экране появятся обозначения "P" и "M"

(мигающие). Выбор режима встроенных модулей подтверждается нажатием кнопки **OK**, а если нужно запрограммировать специальный режим, перейдите с помощью кнопки ← на обозначение "P" и для подтверждения нажмите кнопку **OK**.

4. Выбор встроенных модулей

После подтверждения выбора работы в режиме "M" – встроенные модули (см. пункт 3), на экране появятся мигающие цифры "00". С помощью кнопки устанавливается номер, обозначающий желаемый модуль, затем выбор режима подтверждается нажатием кнопки **OK**.

5. Настройка цвета фигур и функций часов

При выборе встроенного режима или программировании иного режима на экране появляется выбранное время начала игры и мигающие обозначения белых и черных пешек. Белая пешка расположена на стороне, в которой на данный момент находится переключатель рычага часов, и предусмотрено, что его нажмет игрок, играющий белыми фигурами. Если положение соответствует предусмотренному цвету фигур, то это следует подтвердить нажатием кнопки **OK**. Если это положение не соответствует предусмотренному цвету фигур, положение переключателя рычага должно быть изменено и подтверждено нажатием кнопки **OK**.

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Когда часы временно останавливаются, а затем продолжают партию, могут появиться мигающие обозначения белых и черных пешек, и при этом нет возможности вновь включить часы. В таком случае следует изменить положение рычага так, чтобы ход делал тот игрок, который имел право хода перед остановкой часов.

6. Начало партии

Когда дисплей показывает время начала партии, другие обозначения не мигают, а обозначение "END" активно, это означает, что часы готовы к началу игры. Начало партии и отсчет времени осуществляется нажатием кнопки **OK**.

7. Возвращение к прежнему состоянию в случае незапланированного выключения часов

Существует вероятность того, из-за технической ошибки, "человеческого фактора" или ослабления батарей часы будут незапланированно или принудительно отключены во время работы. У нас нет информации о том, что существуют аналоги, способные в таком случае сохранить все данные.

Часы "Шахматы плюс" способны продолжать работу после сохранения последнего зафиксированного времени. Для этого необходимо выбрать во встроенном пакете программных режимов опцию "00", как описано в пунктах 3 и 4. При выборе опции "00", на дисплее будет указано не только время, но и знаки и обозначения, которые были на экране до внеочередного отключения часов.

8. Внеочередное (принудительное) выключение часов

Часы, находящиеся в режиме работы, можно остановить нажатием кнопки **OK**. Активное обозначение "END" означает, что часы временно остановились.

9. Подсчет количества ходов

Количество сделанных ходов можно узнать при временной остановке часов нажатием кнопки **OK**. Возвращение к предыдущему состоянию выполняется нажатием на кнопку **OK**.

10. Коррекция времени

Когда часы временно остановлены, коррекцию времени возможно выполнить с помощью нажатия кнопки **↓**. Тогда на экране отобразится текущее состояние времени, а первая цифра при этом будет мигать. Цифра, которая не изменяет значение подтверждается нажатием на кнопку **OK**, а цифра, которая меняет значение настраивается до требуемого значения нажатием кнопки **←** или **→**. После подтверждения последней цифры, которая обозначает секунды, на экране появится мигающее обозначение "END". При подтверждении, нажатием кнопки **OK**, "END" прекратит мигать и часы будут готовы к работе, как описано в пункте 6.

11. Включение / выключение звукового сигнала

Звуковой сигнал может быть активирован двойным нажатием кнопки **↓**. Тогда на экране появиться мигающее обозначение звукового сигнала. Он включается нажатием кнопки **OK**.

Звуковой сигнал выключается аналогичным способом. Вход в меню осуществляется двойным нажатием кнопки **↓**. Тогда на экране появиться мигающее обозначение звукового сигнала. Нажать кнопку **OK** для его подтверждения. После на дисплее появиться мигающее обозначение "END". Тогда нажатием кнопки **←** удаляется обозначение звукового сигнала.

Продолжение работы описано в пункте 10.

12. Коррекция количества ходов

Когда часы временно остановлены, коррекцию количества ходов можно активировать нажатием кнопки три раза **↓**. Желаемое значение числа ходов корректируется нажатием кнопки **←** или **→**.

Продолжение работы описано в пункте 10.

13. Текущий режим и состояние батарей



Во время паузы возможно просмотреть текущий игровой режим и состояния батарей, для чего следует четыре раза нажать на кнопку **↓**.

Значения состояния батарей находится в пределах от 0 до 100. Если значение менее 30, то рекомендуется заменить батарею после окончания партии. Не следует избегать замены батареи во время партии, если в этом есть необхо-

димось. Часы запоминают последние зафиксированные данные, как описано в пункте 7.

Продолжение работы описано в пункте 10.

14. Возврат к предыдущему ходу

Когда отозван неверный ход или сделан ход, который из-за какой то причины нужно вернуть, то необходимо временно остановить часы, нажать кнопку , значение числа ходов уменьшить на 1, нажав кнопку . Нажатием кнопки **OK** показание времени возвращается на предыдущее, сделанное перед отозванным ходом. Необходимо изменить положение переключателя рычага для того, чтобы право на ход имел игрок, который отозвал неправильный ход.

Продолжение работы описано в пункте 10.



15. Переход к следующей игре в том же режиме

Когда партия окончена, часы можно подготовить для начала новой партии без их выключения:

а) После падения флага



Когда партия заканчивается падением флага, перейти к новой игре в том же режиме возможно простым нажатием кнопки **OK**. Прочие действия, описаны в в пункте 5 и 6.

б) После завершения партии любым иным способом

Когда партия окончена любым другим способом, кроме падения флага, перейти к новой игре в том же режиме возможно одновременным нажатием кнопок  и . При нажатии двух кнопок, когда часы остановлены, всегда происходит возвращение к режиму, в котором игралась предыдущая игра.

Другие действия описаны в пунктах 5 и 6.

16. Перезапуск часов


Перезапуск часов можно осуществить с помощью одновременного нажатия кнопок  и .

4. ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Если предполагается, что шахматная игра или турнир проводится в темпе, который не предусмотрен ни одним из 22 встроенных модулей, приступаем к режиму программирования часов. Можно запрограммировать 10 различных режимов, которые могут быть изменены любое количество раз. Переключение на режим программирования разъясняется в §3.

При выборе одного из 10 возможных режимов следует обращать внимание на то, что если речь идет о турнире, то все часы должны быть запрограммированы на одном модуле, чтобы судьи при настройке для следующего раунда не сталкивались с трудностями. Выбор режима программирования идентичен выбору встроенных программных режимов и объясняется в пункте 4 предыдущего раздела. Если выбранный модуль свободен (на нем не запро-

граммирован темп игры), дисплей будет показывать знаки "B", "1", "C", "P" и мигающее обозначение „TIME“.

Если модуль занят, можно перейти к следующему свободному модулю или совершить перепрограммирование на занятом модуле. Для каждой из этих двух операций необходимо нажать на кнопку , и тогда появится номер выбранного режима, который будет мигать. Для выбора модуля следует изменить его номер нажатием кнопок ← или → (и подтвердить выбранный номер с помощью нажатия кнопки ОК).

Если пользователь решит перепрограммировать существующий режим, то эта операция проводится без использования кнопки ОК, а нажатием кнопки ↓.

ПРОЦЕСС ПРОГРАММИРОВАНИЯ

1. Выбор режима

Независимо от того, модуль программируется впервые или перепрограммируется процедура программирования одинаковая. Первый мигающий знак это обозначение режима работы. Нажатием кнопки ← или → проводится выбор нужного режима: "TIME", "BONUS", "DELAY" или "GONG". После выбора нужного режима следует подтвердить его нажатием кнопки ОК.

Описание каждого режима дано в разделе 3.

2. Выбор режима работы при "падении флага" у одного из игроков

Когда режим выбран, на экране появится мигающий знак "B" или "F". Если мигает знак "B", переход на обозначение "F" осуществляется нажатием кнопки →, а если мигает "F", переход на обозначение "B" выполняется нажатием кнопки ←. После выбора нужного режима следует подтвердить его нажатием кнопки ОК.

Описание каждого режима см. в разделе 3.

3. Выбор количества периодов в партии

Когда режим выбран, появятся мигающие знаки между "1" и "4". Выбор требуемого числа периодов партии осуществляется нажатием кнопки ← или →. После выбора нужного режима следует подтвердить его нажатием кнопки ОК.

4. Выбор режима при переходе от одного к другому периоду

Когда выбрано число периодов, появится мигающий знак "C" или "NC". Если мигает знак "C", переход на обозначение "NC" выполняется нажатием кнопки →, а если мигает знак "NC", переход на обозначение "C" выполняется нажатием кнопки ←. После выбора нужного режима следует подтвердить его нажатием кнопки ОК.

Описание каждого режима дано в разделе 3.

5. Выбор времени, дополнительного времени и количества ходов с контролем времени

После того как при переходе с одного на другой период выбран режим, приступают к выбору времени, дополнительного времени и количества ходов с контролем времени.

Дисплей будет показывать цифры, первые из которых мигают и в ниже указанном порядке они имеют значение:

- часы, минуты и секунды первого игрока
- часы, минуты и секунды второго игрока
- дополнительное время для каждого игрока, если выбран **"BONUS"**, или свободное время каждого игрока, если выбран **"DELAY"**
- количество ходов с контролем времени, если партия имеет более одного игрового периода.

Если партия длится более одного периода, для каждого периода процедура выбора периода такая же, как и для первого периода.

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Если данные для двоих игроков одинаковые (время игры, бонус или свободное время), можно сэкономить время при настройке часов. В частности, когда выбрано время для первого игрока и мигает первая цифра времени для другого игрока, то нажимаем кнопки ↓ данные будут "скопированны", после чего начнет мигать последняя цифра времени для другого игрока.

6. Кнопка „UNDO“ (↩)

Кнопка имеет важную роль при программировании. А именно, если допущена ошибка (неправильный выбор опции или цифры), то ее можно легко исправить с помощью кнопки „UNDO“ (↩). Важно отметить, что кнопка может отменить не одно, а несколько действий, возвратившись таким образом к самому началу программы.

7. Завершение программирования и последовательное программирование нескольких режимов

В случае необходимости можно последовательно запрограммировать несколько режимов. После завершения программирования модуля, появится мигающий знак **"END"**. Если завершение процесса программирования модуля подтверждено нажатием кнопки **OK**, на дисплее появится номер запрограммированного модуля. Когда программирование завершено, этот номер подтверждается нажатием кнопки **OK**, и часы готовы к выбору цвета фигур и к началу игры (см. пункты 5 и 6 раздела 4).

В случае если цифра номера модуля мигает, а нужно запрограммировать следующий модуль, следует кнопками ← или → задать требуемый номер нового режима, который необходимо запрограммировать.

8. Программирование нескольких периодов комбинированного типа

При программировании модуля важно точно следовать инструкции, если шахматная партия имеет несколько периодов с различными режимами игры. Вполне возможно, что в течение одного периода игроки не имеют данных о запланированном дополнительном времени для каждого хода, а в течение другого - имеют. Кроме того, вполне возможно, что в течение одного периода игроки не имеют данных о предусмотренном дополнении основного времени, а только данные о дополнительном времени для одного хода. В случае необходимости программирования игрового времени для такой игры, необходимо выполнить следующие действия:

- Если хотя бы в одном периоде предусмотрено дополнительное время после сделанного хода, то для всей партии необходимо выбрать режим работы **"BONUS"**;
- Когда выбран режим **"BONUS"**, то для периода без дополнительного времени, это время должно быть задано в виде **"0:00"**;
- Когда выбран режим **"BONUS"**, то для периода, в котором игроки не имеют данных о предоставленном дополнении основного времени, а имеют данные только о дополнительном времени после сделанного хода, основное время должно быть задано в виде **"00: 00,00"**.

Примеры способов программирования

1. Легкий способ программирования

Необходимо в модуле номер 3 (свободный модуль) запрограммировать быстрый темп игры, в которой один игрок имеет 3 минуты с добавлением 2 секунд для каждого сделанного хода, а второй игрок имеет 1 минуту и 1 секунду дополнительного времени для каждого сделанного хода. Запрограммировать модуль надо таким образом, чтобы часы заблокировались при "падении флажка" одного из игроков:

Включить часы, затем нажатием кнопки ← выбрать знак **"P"** и подтвердить нажатием **OK**;

- нажатием кнопки **OK** подтвердить выбор модуля **3**;
- нажатием кнопки **OK** подтвердить выбор режима **"BONUS"**;
- нажатием кнопки **OK** подтвердить выбор режима **„blocked"**;
- нажатием кнопки **OK** подтвердить выбор режима партии, которая длится один период;
- нажатием кнопки **OK** подтвердить выбор режима **"C"**, хотя это не имеет значения, если партия длится один период;
- нажатием кнопки **OK OK OK 3 OK OK OK** подтвердить выбор времени для первого игрока;
- нажатием кнопки **OK OK OK 1 OK OK OK** подтвердить выбор времени для второго игрока;
- нажатием кнопки **OK OK 2 OK** подтвердить выбор дополнительного времени для

первого игрока;

- нажатием кнопки **ОК ОК 1 ОК** подтвердить выбор дополнительного времени для второго игрока;
- нажатием кнопки **ОК ОК** заканчиваем программирование;
- установить переключатель в правильное положение и подтвердить положение нажатием кнопки **ОК**;
- начало игры подтвердить, нажав кнопку **ОК**.

2. Сложный способ программирования

Необходимо в модуле номер 2 (свободный модуль) запрограммировать партию, в которой оба игрока имеют 75 мин для 40 ходов в одном периоде и 30 секунд дополнительного времени для каждого сделанного хода в другом периоде (без основного времени). Запрограммировать модуль надо таким образом, чтобы часы заблокировались при "падении флажка" одного из игроков, а дополнительное время для другого периода добавилось при "падении флажка" у второго игрока:

- включить часы, а затем нажатием кнопки ← выберете знак "P" подтвердите нажатием **ОК**;
- нажатием кнопки **ОК** подтвердить выбор модуля **2**.
- нажатием кнопки **ОК** подтвердить выбор режима **"BONUS"**;
- нажатием кнопки **ОК** подтвердить выбор режима **„blocked“**;
- нажатием кнопки **ОК** подтвердить выбор режима, что партия длится в течении двух периодов;
- нажатием кнопки **ОК** подтвердить выбор режима **„NC“**;
- нажатием кнопки **ОК 1 ОК 1 ОК 5 ОК ОК ОК** подтвердить выбор времени для первого игрока в течение первого периода;
- нажатием кнопки **ОК** подтвердит выбор времени для второго игрока в течение первого периода;
- нажатием кнопки **ОК ОК ОК** подтвердить отсутствие дополнительного времени для первого игрока в течение первого периода;
- нажатием кнопки **ОК** подтвердить отсутствие дополнительного времени для второго игрока в течение первого периода;
- нажатием кнопки **ОК ОК ОК ОК ОК ОК** подтвердить отсутствие дополнительного времени для первого игрока в течение второго периода;
- нажатием кнопки **ОК** подтвердить отсутствие дополнительного времени для второго игрока в течение второго периода;
- нажатием кнопки **ОК 3 ОК ОК** подтвердить выбор дополнительного времени для первого игрока во втором периоде;
- нажатием кнопки **ОК** подтвердить выбор дополнительного времени для второго игрока во втором периоде;
- нажатием кнопки **ОК ОК** заканчиваем программирование;
- установить переключатель в правильное положение и подтвердить положение нажатием кнопки **ОК**;

– начало игры подтвердить, нажав на кнопку **ОК**.

6. Важная информация

ВАЖНО: Дисплей часов изготовлен из антибликового стекла, которое защищает игроков от влияния света, тени и других световых помех. Дисплей имеет защитную пленку, которая должна быть тщательно удалена перед использованием.

Изготовитель обязан за свой счет в течение гарантийного периода сроком 12 месяцев выполнять любые работы по ремонту часов. Часы не подлежат гарантийному обслуживанию, если поломка вызвана неправильным или небрежным обращением или является результатом физических повреждений. Для решения этих вопросов следует обратиться в гарантийный сервис, связаться с изготовителем или официальным дилером, который продал часы. Гарантийный талон прилагается к настоящему руководству, и должен быть заверен продавцом на имя покупателя с указанием даты продажи.

Рекомендуется хранить часы в оригинальной или соответствующей упаковке без воздействия влаги и тепла.

Часы "Шахматы плюс", Тип 1401 / 1401с имеют сертификат соответствия нормам Европейского Союза.