

ІНСТРУКЦІЯ З ЕКСПЛУАТАЦІЇ





Модель AM1401 / 1401 с

1. ЗОВНІШНІЙ ВИГЛЯД ГОДИННИКА І ДИСПЛЕЯ З ПОЯСНЕННЯМИ

Схема 1

- (А) - вхід в меню (корекція часу, включення / виключення, звуки сигналу, поточні режими гри і стан батареї, повернення до гри)
- (В) - скасування (повернення останньої виконаної дії)
- (С) ОК - підтвердження виконаних дій (запуск і зупинка годинника і підтвердження проведених дій під час програмування)
- (D) - зменшення миготливих числових значень
- (E) - збільшення миготливих числових значень

Схема 2

- 1 - цифрове позначення годин, хвилин і секунд
- 2 - позначення способу гри
- 3 - символ, що означає період, в якому годинник зупинений і програмний режим закінчений
- 4 - символ звукового сигналу
- 5 - символ, який показує, що час минув ("падіння прапорця")
- 6 - символ, що вказує, який режим використовувати готовий чи запрограмований
- 7 - символ, який показує, який гравець має білі фігури
- 8. - символ, який показує період гри
- 9 - символ, який показує стан батареї
- 10 - позначка, яка розділяє години і хвилини (хвилини і секунди)

2. ВСТУП

Вимір часу, і отже шахові годинники, є невід'ємною частиною кожної гри в шахи. Надійність шахових годинників зменшує будь-який ризик порушень в процесі гри або зниження рівня концентрації гравців.

Цифровий шаховий годинник "Шахи плюс" є результатом багаторічної роботи фахівців у галузі електроніки, інформатики, шахового арбітражу та організації турнірів. Ми переконані, що висока якість і надійність шахового годинника, із застосуванням багатьох новинок, робить його простим і надійним у використанні.

Будемо вдячні всім користувачам, що відправлять нам свої коментарі та пропозиції.

3. ВБУДОВАНІ ПРОГРАМНІ МОДЕЛІ (параметри M00 - M22)

00. Остання фіксація стану, режиму і моделей перед вимиканням годинника

01. BONUS (b): 1. 90 хв + 30 сек / хід

02. BONUS (b, c): 1. 90 хв для 40 ходів / 2. 30 хв + 30 сек / хід, починаючи з першого ходу

03. BONUS (b, nc): 1. 90 хв для 40 ходів / 2. 30 хв + 30 сек / хід, починаючи з першого ходу

04. BONUS (F): 30 хв + 30 сек / хід

05. BONUS (b, c): 1. 100 хв для 40 ходів / 2. 50 хв для 20 ходів / 3. 15 хв + 30 сек / хід, починаючи з першого ходу

06. BONUS (b, c): 1. 90 хв для 40 ходів / 2. 60 хв + 10 сек / хід, починаючи з 41 ходу

07. BONUS (b, c): 1. 2 год для 40 ходів / 2. 1ч для 20 ходів / 3. 15 хв + 30 сек / хід, починаючи з 61 ходу

08. TIME (b, c): 1. 2 год для 40 ходів / 2. 30 хв

09. TIME (F, nc): 1. 2 год для 40 ходів / 2. 30 хв

10. TIME (F, c): 1. 2 год для 40 ходів / 2. 1ч для 20 ходів / 3. 30 хв

11. TIME (F): 5 хв

12. TIME (F): 15 хв

13. TIME (F): 30 хв

14. TIME (F): 60 хв

15. BONUS (b): 3 хв + 2 сек / хід

16. BONUS (b): 5 хв + 2 сек / хід

17. BONUS (b): 15 хв + 5 сек / хід

18. BONUS (b): 25 хв + 10 сек / хід

19. TIME (b): 5 хв білі - 4 хв чорні

20. DELAY: 90 хв + 10 сек / хід "перерва"

21. DELAY: 1. 100 хв для 40 ходів / 2. 50 хв для 20 ходів / 3. 15 хв + 10 сек / хід, починаючи з першого ходу - "перерва"

22. GONG: 10 сек

Позначення (робочі режими):

TIME - класичний режим, в якому всю партію чи всі ходи протягом одного періоду необхідно зіграти у відведений час (який не змінюється);

BONUS - режим, в якому протягом одного періоду або всієї партії після кожного зробленого ходу гравцеві додається певний заздалегідь відведений час;

DELAY - режим, в якому до заданого основного часу гравцеві додається додатковий час на кожний хід;

GONG - режим, в якому звуковий сигнал означає інтервал часу в одну секунду до закінчення ходу;

B ("заблоковано") - годинник блокується, коли в одного з гравців падає прапорець;

F ("вільний") - коли в одного з гравців падає прапорець, годинник іншого гравця продовжує працювати до падіння його прапорця, таким чином щоб було видно у якого гравця прапорець впав першим;

C ("підрахунок") - коли гравець робить останній хід перед контролем часу, йому автоматично додається час, передбачений для наступного періоду;

NC ("без підрахунку") - коли у першого гравця падає прапорець, обом гравцям додається час, відведений для наступного періоду.

4. ОПЕРАЦІЇ

1. Встановлення / заміна батарей

Перед початком роботи необхідно встановити батареї в призначене для них відділення (знаходиться в нижній частині годинника). Відділення відкривається одночасним натисканням на обидві кнопки.


Для роботи годинника необхідні дві стандартні "AA" батарейки. Рекомендується, щоб вони були алкалінові. Орієнтація розміщення батарейок графічно показана в нижній частині відділення. У разі якщо годинник не буде працювати протягом тривалого періоду часу, рекомендується вийняти батарейки з відділення. Дві лужні батареї забезпечують безперервну роботу протягом 18 місяців. Годинник характеризується надзвичайно низьким енергоспоживанням.

2. Включення / вимикання годинника


Годинник має кнопку, розташовану в його нижній частині. Положення «ON» означає, що годинник включений, "OFF" означає, що годинник вимкнений. Перед початком нової партії чи переході на новий режим гри не обов'язково вимикати годинник. (див пункти 15 і 16)

3. Вибір між програмуванням режиму роботи і готовими модами

Коли годинник включений, після перших повідомлень (модель годинника і версії програмного забезпечення), на екрані з'являться позначення "P" і "M" (миготливі). Якщо треба вибрати режим готових модів, для підтвердження натисніть кнопку ОК, а якщо потрібно запрограмувати спеціальний режим,

перейдіть за допомогою кнопки  на позначення "P" і для підтвердження натисніть кнопку ОК.

4. Вибір готових модів

Після підтвердження вибору роботи в режимі "M" - готові моди (див. пункт 3) на екрані з'являться с цифри "00". За допомогою кнопки  встановлюється номер, що позначає бажаний мод, потім вибір режиму підтверджується натисканням кнопки ОК.

5. Налаштування кольору фігур і функцій годинника

При виборі готового режиму або програмуванні іншого режиму на екрані з'являється вибраний час початку гри і миготливі символи білих і чорних пішаків. Білий пішак розташований на тій стороні, на якій в даному моменті знаходиться перемикач важеля годинника, і передбачається, що його натисне гравець, який грає білими фігурами. Якщо положення відповідає передбаченому кольору фігур, то це слід підтвердити натисканням кнопки ОК. Якщо це положення не відповідає передбаченому кольору фігур, положення перемикача важеля має бути змінено і підтверджено натисканням кнопки ОК.

ВАЖЛИВА ПРИМІТКА: Коли годинник тимчасово зупиняють, аби потім продовжити партію, можуть з'явитися миготливі символи білих і чорних пішаків, і при цьому неможливо знову включити годинник. Якщо це станеться, то це означає, що положення важеля слід змінити так, щоб хід робив той гравець, який мав право ходу перед зупинкою годинника.

6. Початок партії

Коли дисплей показує час початку партії, інші позначення не блимають, а позначення "END" активно, це означає, що годинник готовий до початку гри. Початок партії і відлік часу здійснюється натисканням кнопки ОК.

7. Повернення до колишнього стану в разі незапланованого вимикання годинника

Існує ймовірність того, що через технічну помилку, "людський фактор" або ослаблення батарей годинник буде незаплановано або примусово відключений під час роботи. Досі немає даних про те, що існує годинник, який в такому разі здатний зберегти всю інформацію.

Годинник "Шахи плюс" здатний продовжувати роботу після збереження останнього зафіксованого часу. Для цього необхідно вибрати у вбудованому пакеті програмних модулів опцію "00" (див. пункти 3 і 4). При виборі опції "00" на дисплеї з'явиться не тільки час, а й символи та позначення, які були на екрані до позачергового відключення.

8. Позачергове (примусове) вимикання годинника

Працюючий годинник можна зупинити натисканням на кнопку ОК. Активне позначення "END" означає, що годинник тимчасово зупинений.

9. Підрахунок кількості ходів

Про кількість зроблених ходів можна дізнатися через натискання кнопки ОК під час тимчасової зупинки годинника. Повернення до попереднього стану виконується натисканням на кнопку ОК.

10. Корекція часу

Коли годинник тимчасово зупинений, час можна скоригувати через натискання кнопки ↓. Тоді екрані відтвориться поточний стан часу, а перша цифра при цьому буде блимати. Цифра, яка не змінює значення підтверджується натисканням на кнопку ОК, а цифра, яка змінює значення доводиться до необхідного значення натисканням кнопок ← або →. Після підтвердження останньої цифри, що позначає секунди, на екрані з'явиться миготливе позначення "END". При підтвердженні натисканням кнопки ОК це позначення перестане блимати, і годинник буде готовий до роботи, як описано в шостому пункті.

11. Включення / вимикання звукового сигналу

Звуковий сигнал може бути активований подвійним натисканням кнопки ↓. Тоді на екрані з'явиться миготливе позначення звукового сигналу. Він включається натисканням кнопки ОК. Звуковий сигнал вимикається аналогічним способом. Вхід в меню здійснюється подвійним натисканням кнопки ↓. Тоді на екрані з'явиться миготливе позначення звукового сигналу. Слід натиснути кнопку ОК для його підтвердження. На дисплеї з'явиться миготливе позначення "END". Тоді натисканням кнопки ← видаляється позначення звукового сигналу
Продовження роботи див. у пункті 10.

12. Коригування кількості ходів

Коли годинник тимчасово зупинений, корекцію кількості ходів можна активувати натисканням кнопки ↓ три рази. Бажане значення числа ходів коригується натисканням кнопки ← або →.

Продовження роботи див. у пункті 10.


13. Поточний режим і стан батарей

Під час паузи можна переглянути поточний ігровий режим і стан батарей, для чого слід чотири рази натиснути на кнопку ↓.

Значення стану батарей знаходиться в межах від 0 до 100. Якщо воно менше 30, слід замінити батареї після закінчення партії. Не слід уникати заміни батарей під час партії, якщо в цьому є необхідність. Годинник запам'ятовує останні зафіксовані дані, як описано в пункті 7.

Продовження роботи див. у пункті 10.

14. Повернення до попереднього ходу

Коли відкликається невірний хід або хід, який вам чомусь треба повернути, то необхідно зробити паузу (зупинити годинник), натиснути кнопку  і зменшити

значення числа ходів на 1. Натисканням кнопки ОК показання часу повертається на попереднє, зроблене перед відкликаним ходом. Необхідно змінити положення перемикача важеля, аби право на хід мав гравець, який відкликав неправильний хід.

Продовження роботи див. у пункті 10.

15. Перехід до наступної гри в тому ж режимі

Коли партія закінчена, годинник можна підготувати для нової партії без його вимкнення.

а) Після падіння прапорця

Коли партія закінчується падінням прапорця, перейти до нової гри в тому ж режимі можна простим натисканням кнопки ОК.

Інші дії, описані в пунктах 5 і 6.

б) Після завершення партії будь-яким іншим способом

Коли партія закінчена не падінням прапорця, а будь-яким іншим способом, перейти до нової гри в тому ж режимі можна одночасним натисканням кнопок ← і →. При натисканні двох кнопок при зупиненому годиннику завжди відбувається повернення до режиму, в якому відбувалась попередня гра.

Інші дії див. у пунктах 5 і 6.

16. Перезапуск годинника ("відновлення")

Перезапуск ("відновлення") годинника здійснюється одночасним натисканням кнопок ← і →.

4. ПРОГРАМУВАННЯ


Якщо шахову гру або турнір планується проводити в темпі, який не передбачений ні одним з 22 вбудованих модулів, слід перейти на режим програмування годинника. Можна запрограмувати 10 різних режимів, які можна багаторазово змінювати. Перемикання на режим програмування див. у пункті 3 попереднього розділу.

При виборі одного з 10 можливих режимів слід звертати увагу на те, що якщо мова йде про турнір, то всі годинники мають бути запрограмовані на одному модулі, аби судді при налаштуванні для наступного раунду не стикалися з труднощами. Вибір режиму програмування ідентичний вибору вбудованих програмних режимів (див.

пункт 4 попереднього розділу).

Якщо обраний модуль вільний (на ньому не запрограмований темп гри), дисплей буде показувати символи "B", "1", "C", "P" та миготливе позначення "TIME".

Якщо модуль зайнятий, можна перейти до наступного вільного модуля або перепрограмувати зайнятий модуль.

Для кожної з цих двох операцій необхідно натиснути на кнопку , тоді з'явиться миготливий номер обраного режиму. Для вибору модуля слід змінити

його номер натисканням кнопок ← або → (і підтвердити вибраний номер натисканням кнопки ОК).

Якщо користувач вирішить перепрограмувати існуючий режим, то ця операція проводиться без використання кнопки ОК, а натисканням кнопки ↓.

ПРОЦЕС ПРОГРАМУВАННЯ

1. Вибір режиму

Незалежно від того, модуль програмується вперше чи перепрограмується, процедура програмування однакова. Перший миготливий символ відтворює режим роботи. Натисканням кнопок ← або → вибирається потрібний режим: "TIME", "BONUS", "DELAY" або "GONG". Після вибору потрібного режиму слід підтвердити його натисканням кнопки ОК.

Опис кожного режиму див. у розділі 3.

2. Вибір режиму роботи при "падінні прапорця" у одного з гравців

Коли режим обраний, на екрані з'явиться миготливий символ "B" або "F". Якщо блимає символ "B", перехід на позначення "F" здійснюється натисканням кнопки →, а якщо блимає "F", перехід на "B" виконується натисканням кнопки ←. Після вибору потрібного режиму слід підтвердити його натисканням кнопки ОК.

Опис кожного режиму наводиться в розділі 3.

3. Вибір кількості періодів в партії

Коли режим обраний, з'являться миготливі символи від "1" до "4". Необхідне число періодів партії вибирається натисканням кнопок ← або →. Після вибору потрібного режиму слід підтвердити його натисканням кнопки ОК.

4. Вибір режиму при переході від одного до іншого періоду

Коли вибрана кількість періодів, з'явиться миготливий символ "C" або "NC". Якщо блимає символ "C", перехід на позначення "NC" виконується натисканням кнопки →, а якщо блимає символ "NC", перехід на "C" виконується натисканням кнопки ←. Після вибору потрібного режиму слід підтвердити його натисканням кнопки ОК.

Опис кожного режиму див. у розділі 3.

5. Вибір часу, додаткового часу і кількості ходів з контролем часу

Після того як при переході з одного на інший період обраний режим, починається вибір часу, додаткового часу і кількості ходів з контролем часу.

Дисплей показуватиме цифри, перші з яких блимають і в нижче вказаному порядку вони мають такі значення:


- години, хвилини і секунди першого гравця
- години, хвилини і секунди другого гравця
- додатковий час для кожного гравця, якщо обраний "BONUS", або вільний час кожного гравця, якщо обраний "DELAY"

- кількість ходів з контролем часу, якщо партія триває більше одного ігрового періоду.

Якщо партія триває більше одного періода, для кожного періода процедура вибору така ж, як і для першого періода.

ВАЖЛИВА ПРИМІТКА: Якщо дані для обох гравців однакові (час гри, бонус або вільний час), можна заощадити час при налаштуванні годинника. Зокрема, коли вибрано час для першого гравця і блимає перша цифра часу для іншого гравця, то натисканням кнопки ↓ дані будуть "скопійовані", після чого почне блимати остання цифра часу для іншого гравця.

6. Кнопка "UNDO"


Кнопка грає важливу роль при програмуванні. А саме, якщо допущена помилка (неправильний вибір опції або цифри), то її можна легко виправити за допомогою кнопки "UNDO" (). Важливо зазначити, що кнопка може скасувати не одну, а кілька дій, і таким чином повернутися до самого початку програми.

7. Завершення програмування і послідовне програмування декількох режимів

У разі необхідності можна послідовно запрограмувати кілька режимів. Після завершення програмування режиму, з'явиться миготливий символ "END". Якщо завершення процесу програмування режиму підтверджено натисканням кнопки ОК, на дисплеї з'явиться номер запрограмованого режиму. Коли програмування завершено, цей номер підтверджується натисканням кнопки ОК, і годинник готовий до вибору кольору фігур і до початку гри (див. пункти 5 і 6 розділу 4).

Якщо цифра номера модуля блимає, а потрібно запрограмувати наступний модуль, слід кнопками ← або → задати потрібний номер нового режиму, який необхідно запрограмувати.

8. Програмування декількох періодів комбінованого типу

Якщо шахова партія має кілька періодів з різними режимами гри, при програмуванні модуля важливо точно виконувати інструкцію. Цілком можливо, що протягом одного періоду гравці не мають даних про запланований додатковий час для кожного ходу, а протягом іншого  мають такі дані. Крім того, цілком можливо, що протягом одного періоду гравці не мають даних про передбачене доповнення основного часу, а тільки дані про додатковий час для одного ходу. Якщо треба запрограмувати ігровий час для такої гри, необхідно виконати наступні дії:

- якщо хоча б в одному періоді передбачений додатковий час після зробленого ходу, то для всієї партії необхідно вибрати режим роботи "BONUS";
- коли обраний режим "BONUS", то для періода без додаткового часу цей час має бути заданий у вигляді "0:00";
- коли обраний режим "BONUS", для того періода, в якому гравці не мають даних про надане доповнення основного часу, а мають дані лише про додатковий час після зробленого ходу, основний час має бути заданий у вигляді "00: 00,00".

Приклади способів програмування

1. Легкий спосіб програмування

Необхідно в модулі номер 3 (вільний модуль) запрограмувати швидкий темп гри, коли один гравець має 3 хвилини з додаванням 2 секунд для кожного зробленого ходу, другий гравець має 1 хвилину і 1 секунду додаткового часу для кожного зробленого ходу. Запрограмувати модуль треба таким чином, щоб годинник заблокувався при "падінні прапорця" одного з гравців:

Включити годинник, потім натисненням кнопки ← вибрати символ "P" і підтвердити натисненням ОК;

- натисненням кнопки ОК підтвердити вибір модуля 3;
- натисненням кнопки ОК підтвердити вибір режиму "BONUS";
- натисненням кнопки ОК підтвердити вибір режиму "blocked";
- натисненням кнопки ОК підтвердити вибір режиму партії, що триває один період;
- натисненням кнопки ОК підтвердити вибір режиму "C", хоча це не має значення, якщо партія триває один період;
- натисненням кнопки ОК ОК ОК 3 ОК ОК ОК підтвердити вибір часу для першого гравця;
- натисненням кнопки ОК ОК ОК 1 ОК ОК ОК підтвердити вибір часу для другого гравця;
- натисненням кнопки ОК ОК 2 ОК підтвердити вибір додаткового часу для першого гравця;
- натисненням кнопки ОК ОК 1 ОК підтвердити вибір додаткового часу для другого гравця;
- натисненням кнопки ОК ОК закінчується програмування;
- поставити перемикач в правильне положення і підтвердити положення натисненням кнопки ОК;
- початок гри підтвердити, натиснувши кнопку ОК.

2. Складний спосіб програмування

Необхідно в модулі номер 2 (вільний модуль) запрограмувати партію, в якій обидва гравці мають 75 хв для 40 ходів в одному періоді і 30 секунд додаткового часу для кожного зробленого ходу в іншому періоді (без основного часу). Запрограмувати модуль треба таким чином, щоб годинник заблокувався при "падінні прапорця" одного з гравців, а додатковий час для іншого періоду додався при "падінні прапорця" у другого гравця:

- включити годинник, а потім натисненням кнопки ← вибрати символ "P" та підтвердити натисненням ОК;
- натисненням кнопки ОК підтвердити вибір модуля 2;
- натисненням кнопки ОК підтвердити вибір режиму "BONUS";
- натисненням кнопки ОК підтвердити вибір режиму "blocked";

- натисканням кнопки ОК підтвердити вибір режиму партії тривалістю у два періоди;
- натисканням кнопки ОК підтвердити вибір режиму "NC";
- натисканням кнопки ОК 1 ОК 1 ОК 5 ОК ОК ОК підтвердити вибір часу для першого гравця у першому періоді;
- натисканням кнопки ОК підтвердити вибір часу для другого гравця у першому періоді;
- натисканням кнопки ОК ОК ОК підтвердити відсутність додаткового часу для першого гравця у першому періоді;
- натисканням кнопки ОК підтвердити відсутність додаткового часу для другого гравця у першому періоді;
- натисканням кнопки ОК ОК ОК ОК ОК ОК підтвердити відсутність додаткового часу для першого гравця у другому періоді;
- натисканням кнопки ОК підтвердити відсутність додаткового часу для другого гравця у другому періоді;
- натисканням кнопки ОК 3 ОК ОК підтвердити вибір додаткового часу для першого гравця у другому періоді;
- натисканням кнопки ОК підтвердити вибір додаткового часу для другого гравця у другому періоді;
- натисканням кнопки ОК ОК закінчується програмування;
- поставити перемикач в правильне положення і підтвердити положення натисканням кнопки ОК;
- початок гри підтвердити, натиснувши на кнопку ОК.

6. Важлива інформація

ВАЖЛИВО: Дисплей годинника виготовлений з антивідблискувального скла, яке захищає гравців від впливу світла, тіні та інших світових перешкод. Дисплей має захисну плівку, яка має бути ретельно видалена перед використанням.

Виробник зобов'язаний за свій рахунок протягом гарантійного періоду терміном 12 місяців виконувати будь-які роботи з ремонту годинника. Годинник не підлягає гараїтійному обслуговуванню, якщо поломка виникла через неправильне або недбале поводження або є результатом фізичних ушкоджень. Для вирішення цих питань слід звернутися в уповноважений сервіс, зв'язатися з виробником або офіційним дилером, який продав годинник. Гарантійний талон додається до цієї інструкції, і має бути завірений продавцем на ім'я покупця із зазначенням дати продажу.

Рекомендується утримувати годинник в оригінальній або відповідній упаковці без впливу вологи і тепла.

Годинник "Шахи плюс", Тип 1407 має сертифікат відповідності нормам Європейського Союзу.