„Silver“ Bedienungsanleitung (S. 2) Users Manual (p. 11)

Instrucciónes de Servicio (p. 20) Инструкция по применению (стр. 29)

1. Technische Daten

Gehäusemaße	:	ca. 200 mm x 85 mm x 90 mm (L x B x H)
Strombedarf	:	a) Betrieb ohne Buzzer und ohne LED ca. 1.2 mA b) Betrieb mit Buzzer und LED ca. 2.3 mA c) Standby (Gerät ausgeschaltet) ca. 90 µA
Batterien	:	4 Mignon-Batterien Typ AA (nicht im Lieferumfang enthalten)
Batterielebensdauer	:	1 Jahr oder ca. 900 Std. bei a) entspr. ca. 17 Std./ Woche 1 Jahr oder ca. 500 Std. bei b) entspr. ca. 9 Std. / Woche 1 ½ Jahre Datenerhalt bei c) Basierend auf Batterien mit einer Kapazität von 1100mAh.
Klimatische Bedingungen	:	Betrieb: +5 ° C bis + 40 ° C
Elektromagnetische Verträglichkeit:		CE - konform

2. Leistungsmerkmale

- stabiles ABS - Kunststoffgehäuse, kippsichere Aufstellung durch ergonomischen Fuß,
- Anzeige der Betriebszustände auf alphanumerischem LC-Display mit großer Anzeige (ca. 80 x 25 mm),
- 12 Spielmodi als Voreinstellungen sowie ein frei editierbarer USER-Mode,
- durch Taste abrufbarer Zugzähler für jeden Spielmodus (auch bei laufender Uhr),
- Zugzahl abhängige Bedenkzeitumschaltung aktivierbar,
- Zeit-/Zugkorrekturen sowie Strafzeit-Vergaben können vorgenommen werden (auch in Sekunden),
- 1 Stunde Wartezeit-Timer für Mannschaftswettkämpfe o.ä. Zuschaltbar,
- betriebssichere, blitztaugliche Spielertasten mit optional abschaltbarer Spieler-LED,
- Zeitkontrolle (abgelaufene Bedenkzeit) mittels optional zuschaltbarem Buzzer signalisierbar,
- Low-Batterie – Anzeige.

3. Bedientasten

O / I / Stop-Taste, auf der Gehäuseoberseite zentral
Ein-und Ausschalten der Uhr sowie Anhalten bei laufender Partie.

Zwei Spieler-Tasten mit Leucht-Elektronik-Dioden (LED), auf der Gehäuseoberseite aussen
Start der Partie, Zugausführung, Aktivierung/Deaktivierung der Einstellmöglichkeiten,
Auswahl der zu editierenden Stelle im Editier-Modus (rechte Taste),
Zeit- und Zugvorgaben im Editier-Modus (linke Taste).

MODE-Taste, auf der Gehäusevorderseite links unten
Auswahl der Spielmodi von 01 bis 12, des USER-Mode und der Einstellplätze zur Aktivierung/Deaktivierung sowie Auswahl der Spieleruhr und der Ziffernstelle beim Editieren.

PROG-Taste, auf der Gehäusevorderseite links unten
Editierung starten/bestätigen (Zeit- und Zugvorgaben eines ausgewählten Mode ändern als USER-Mode), Strafzeiten eingeben, Bedenkzeit/Zugzähler korrigieren und aktivieren/deaktivieren der vorgezogenen Umstellung auf die neue Bedenkzeitebene.
Abruf des Zugzählers (auszuführender Zug) durch kurzes Drücken der **PROG**-Taste bei laufender oder angehaltener Uhr.

Hinweis: Ein längeres Drücken der PROG-Taste bei angehaltener Uhr bewirkt den PROG-Modus wie bekannt.

4. Spielmodi und Einstellmöglichkeiten

Mode	Spiel-Parameter	Beschreibung
01	5 Min.	Blitz (keine Zugbegrenzung)
02	5 Min.,·mit 3 Sek./ Z. extra nicht addierend	Bronstein-Blitz-Modus. 5 Min. pro Partie (keine Zugbegrenzung), mit 3 Sek. pro Zug extra, aber nicht addierend.
03	20 Min.	Schnellschach (keine Zugbegrenzung)
04	25 Min., 10 Sek./Z. extra addierend	FIDE-Schnellschach (Fischer), 25 Min./Partie mit jeweils 10 Sek./Z. extra addier t
05	30 Sek.	Sanduhr/Hourglas. Verbrauchte Zeit d. Spielers wird dem Gegner gutgeschrieben
06	2 Std./40 Z.+1 Std./20 Z.+30Min.	Normalpartie mit 2 Verlängerungszeiten
07	2 Std./40 Z. + 1 Std.	wie Mode 06, jedoch mit 1 Verlängerungszeit
08	2 Std./40 Z. + 30 Min.	wie Mode 07, jedoch 30 Min. für den Rest der Partie
09	3 Min. mit 2 Sek./Z. extra addierend	Fischer-Blitz-Modus. 3 Min. pro Partie (keine Zugbegrenzung) jeweils 2 Sek./Zug extra. Zur Bedenkzeit für/vor jedem Zug 2 Sek. addiert.
10	100 Min./40 Z.+ 50 Min./20 Z. + 10 Min. mit 30 Sek./Z. extra addierend	Fischer-Turnier-Modus.100 Min./40 Z.+ 50 Min./20 Z. + 10 Min. mit jeweils 30 Sek./Zug extra (Empfehlung der ACP). Zur Bedenkzeit werden für/vor jedem Zug 30 Sek. addiert.
11	90 Min./40 Z.+30 Min. mit 30 Sek./ Z. extra	FIDE Turnier-Modus (Fischer), 90 Min./40 Z.+30 Min. mit jeweils 30 Sek./Z. extra (Stand FIDE Kongress 2006). Zur Bedenkzeit werden für/vor jedem Z. 30 Sek. addiert.
12	90 Min. / 40 Z. + 15 Min. mit 30 Sek. / Z. extra addierend	FIDE-Turnier-Modus (Fischer) . 90 Min. / 40 Z. + 15 Min. mit jeweils 30 Sek./ Zug extra (Stand: FIDE-Kongress 2005). Zur Bedenkzeit werden für/vor jedem Zug 30 Sek. addiert.
	Platz	
13	USER nn	Alle Modi von 01 bis 12 sind über die PROG-Taste frei editierbar. Voreingestellt: 2 Std./40 Z. + 1 Std./20 Z. + 15 Min. + 30 Sek./Z.
14	LED-/+ BUZ+/-	Ab-/Zuschaltung Spieler- LEDs und/oder Buzzer-Signalisierung Voreingestellt: Spieler-LEDs an, Buzzer-Signalisierung aus.
15	MOV -/+ MAN+/-	Zugzahl (un)abhängige Bedenkzeitumschaltung wählbar. Voreingestellt: Zugzählerunabhängige Bedenkzeitumstellung
16	WAIT+/-	1 Std. Wartezeit-Timer. Voreinstellung: nicht aktiv.

5. Modus-Auswahl und Spielbeginn

Nach dem erstmaligen Einschalten (Einlegen der Batterien) wird der werkseitig eingestellte **MODE 01** gestartet. Mittels der **MODE**-Taste können nun die Spielmodi von **01** bis **12** sowie der **USER** und die Einstellmöglichkeiten auf den Plätzen 13 bis 16 (Seite 5) rollierend ausgewählt werden.
Die Anzeigen im Display erfolgen ca. 2 Sekunden nach einer Auswahl. Die Darstellung der Zeitangaben erfolgt:

- bei Bedenkzeiten über 10 Min. je Spieler in der Form von **h:mm**,
- bei Bedenkzeiten unter 10 Min. je Spieler in der Form von **m.ss**.

Durch Betätigen einer Spieler-Taste wird die Uhr gestartet, die LED neben der Spielertaste blinkt (Sekundentakt) und die Zeit des Gegenspielers läuft. Je nach Bedenkzeitperiode erscheint zusätzlich auf der Spieleruhr ein „Rotierendes Kreuz“ (Periode 1), ein „Geschlossenes Dreieck“ (Periode 2) oder ein „Gefülltes Geschlossenes Dreieck“ (Periode 3) bei laufender und angehaltener Uhr.
Die Aktivierung des Buzzer (Seite 4) bewirkt einen Signalton (ca.1 Sekunde), wenn eine Spieleruhr abgelaufen ist.

Alle Modi 01 bis 12 und USER haben einen abrufbaren Zugzähler. Dieser ist durch kurzes drücken der **PROG** - Taste während der laufenden oder angehaltenen Uhren sowie nach Ablauf einer oder beider Spielerzeiten abrufbar. Der Zugzähler zeigt den Zug an, den ein am Zug befindlicher Spieler gerade ausführen will.
Hinweis: Ein längeres Drücken der PROG-Taste bei angehaltener Uhr bewirkt den PROG-Modus (Seite 4).
Während der Partie kann unterhalb der linken Spieleruhr das Low-Batterie-Symbol aktiv werden. Dies ist ein Zeichen dafür, daß die Batterien demnächst gewechselt werden sollten. Aus Stromspargründen wird dann eine Aktivierung des Buzzer-Signaltones (BUZ +), der Spieler-LED´s (LED +) aufgehoben. Eventuelle Aktivierungen/ Deaktivierungen sind nach dem Batteriewechsel wieder manuell vorzunehmen, da der Batteriewechsel die werksseitigen Voreinstellungen bewirkt. Eine angefangene Partie kann auf alle Fälle zu Ende gespielt werden.
Solange eine Partie noch nicht gestartet wurde (durch Drücken einer der beiden Spielertasten), kann durch Betätigung der **MODE** - Taste ein neuer Modus gewählt werden.

Befindet sich die Uhr nicht im Spiel-Modus und es werden keinerlei Tasten betätigt, so schaltet sich die Uhr aus Stromspargründen nach 60 Min. automatisch ab. Alle gemachten Einstellungen bleiben erhalten.

6. Ein-/Ausschalten, Spieleruhren anhalten, Partie unterbrechen und fortsetzen, Spielende

Durch Drücken der **O / I / Stop** - Taste wird

- im ausgeschalteten Zustand die Schachuhr eingeschaltet,
- bei laufender Partie die Uhr angehalten,
- bei allen weiteren Zuständen die Schachuhr ausgeschaltet.

Ist eine Partie durch die **O / I / Stop** - Taste angehalten worden, so wird die Restzeit der Spieler angezeigt und zwei „Dreiecke" (je Spieleruhr eines) deuten auf die Spieleruhr des zuletzt am Zug befindlichen Spielers. Mittels der **PROG** -Taste besteht nun die Möglichkeit, Restbedenkzeiten zu ändern (Strafzeiten etc.). Sind beide Spieleruhren noch nicht abgelaufen, so kann durch Drücken der Spielertasten die Partie fortgesetzt werden.

Hinweis: Gestartet wird immer die Spieleruhr des vor dem Anhalten am Zug befindlichen Spielers, unabhängig davon welche Spielertaste zur Fortsetzung der Partie gedrückt wurde.

Ist bei laufender Partie bei einem Spieler die Bedenkzeit aufgebraucht, so bleibt die abgelaufene Uhr bei 0.00 stehen und ein waagerechter Balken erscheint. Welcher Spieler die Zeit der vergangenen Periode zuerst verbraucht hat, ist durch die Anzeige „_" (Balken unten) ersichtlich.
Sind beide Spieleruhren abgelaufen, so ist die Uhr für jede weitere Zugausführung gesperrt.

7. Editieren der Modi 01 bis 12

Auf dem Platz 13 **USER nn** (Seite 4) kann einer der Modi 01 bis 12 in editierter Form hinterlegt werden.
Der zu editierende Modus wird mittels der **MODE** - Taste ausgewählt. Durch Drücken der **PROG** - Taste wird der Editiervorgang eingeleitet.

Mittels der **linken Spielertaste** kann synchron für beide Uhren die blinkende Stelle geändert werden, indem jederTastendruck die Erhöhung um 1 bewirkt. Die Zehner-Minuten und Zehner-Sekundenstellen sind rollierend von 0 bis 5 und die Einer-Stellen rollierend von 0 bis 9 einstellbar.
Mittels der **rechten Spielertaste** kann synchron für beide Uhren die jeweilige Stelle ausgewählt werden. Jeder Tastendruck bewirkt die rollierende Auswahl der nächsten Stelle (h:mm + m:ss). Sollen unterschiedliche Bedenkzeiten für die Spieler eingestellt werden, so kann mittels der **MODE** – Taste gewechselt werden zwischen zuerst linker Spieleruhr, durch nochmaliges Drücken der **MODE** - Taste auf die rechte Spieleruhr und nach weiterem Drücken wieder zurück auf beide Spieleruhren. Nach der letzten Ziffer erreicht man auf diesem Wege auch die nächste Anzeigeebene (Bedenkzeit, Zügezahl oder Extrazeit). Die maximal einstellbare Zeit in der jeweiligen Zeitbasis ist **9 Std. 59 Min.** oder **9 Min. 59 Sek**., die maximal einstellbare Zügezahl ist **99**.
Ist für beide Spieler eine neue Bedenkzeit eingestellt, so wird mittels der **PROG** - Taste der editierte Modus als **USER nn** (**nn** = Nr. des editierten Hauptmodus z.B. MODE 01 => USER 01) bestätigt und abgespeichert. Ein bis dahin gespeicherter Modus bzw. die werkseitige Voreinstellung wird überschrieben.
Hinweis: Die kurzfristige Entnahme einer Batterie löscht alle Editierungen und stellt die komplette werkseitige Voreinstellung wieder her.
Es kann zu jedem Zeitpunkt mit der **PROG** -Taste das Editieren bestätigt (und verlassen) werden. Die bis dahin editierten Daten bzw. Vorgaben werden in den Modus USER übernommen. Das gleiche gilt, wenn die **O / I / Stop** - Taste gedrückt wird; das Gerät wird dann zusätzlich ausgeschaltet. Nach Wiedereinschalten startet die Uhr mit dem letzten Modus; hier USER nn.
Ein als USER nn gespeicherter Modus kann durch Drücken der **PROG** - Taste nachträglich editiert werden.

8. Aktivieren/Deaktivieren der Spieler-LED´s und des Buzzer-Signaltones

Werkseitig sind die Spieler-LED an (**LED +**) und der Buzzer-Signalton aus (**BUZ -**) geschaltet. Ausgewählt wird die Einstellung durch Drücken der **MODE** -Taste, bis LED + BUZ - im Display erscheint. Mit der **linken Spielertaste** kann die Spieler-LED deaktiviert (**LED -**) oder aktiviert (**LED +**) werden.
Mit der **rechten Spielertaste** kann der Buzzer-Signalton an **(BUZ +)** oder aus **(BUZ -)** geschaltet werden.

Hinweis: Diese Einstellungen bleiben nach dem Ausschalten erhalten, beide Aktivierungen werden aber bei einer LOW-Batterie-Erkennung aus Stromspargründen deaktiviert.

9. Umstellung auf eine neue Bedenkzeitebene

Werkseitig voreingestellt ist die zugzahlunabhängige Bedenkzeitumstellung. Ausgewählt wird die Einstellung durch Drücken der **MODE** -Taste, bis MOV–MAN + im Display erscheint. Durch Drücken der **linken Spielertaste** wechselt die Einstellung von MOV–nach MOV+. Im zugzählerunabhängigen Modus MOV-wird die abgelaufene Spieluhr sofort auf die neue Bedenkzeitebene umgestellt. Im zugzählerabhängigen Modus MOV + erst zum Zeitpunkt der Zeitkontrolle (40 bzw. 60Zug) bei vorhandener Restzeit. Der interne Zugzähler dient dann auch für die Zeit-/Zugkontrolle.

Hinweis: Die Zugzahl am Display stimmt natürlich nur dann mit den tatsächlich gespielten Zügen überein, wenn zu jedem notierten Zug die Spieleruhr regelgerecht gedrückt wurde. Ist eine Bedenkzeit abgelaufen und es sind mehr Züge notiert als der Zugzähler ausweist, kann eine Korrektur vorgenommen werden.

Bei der Voreinstellung MAN+ stellt sich die jeweilige Spieleruhr nach Ablauf auf die neue Bedenkzeit um, wobei das Vorziehen mittels der **PROG** -Taste manuell vorgenommen werden kann. Dazu sind die Spieleruhren mittels der **O/I/Stop**-Taste anzuhalten und nach Drücken der **PROG**-Taste von (2 Sek.) das Vorziehen der Bedenkzeit-umstellung bei diesem Spieler vorzunehmen. Dabei erhält er die neue Bedenkzeit sowie das Guthaben aus der vorherigen Ebene. Durch Drücken der **rechten Spielertaste** wechselt die Einstellung von MAN + nach MAN -. Die Einstellung MAN – bewirkt zusätzlich zu der oben beschriebenen Umstellung (bei MOV – MAN +), dass bei einer abgelaufenen Spieleruhr auch die andere Spieleruhr automatisch auf die neue Ebene der Bedenkzeit umgestellt wird.

10. Wartezeit 1Std. aktivieren/deaktivieren

Ausgewählt wird die Einstellung durch Drücken der **MODE**–Taste, bis WAIT – im Display erscheint. Mit der **rechten Spielertaste** kann die Wartezeit aktiviert (Wait +) oder deaktiviert (Wait -) werden. Danach wird der Spielmodus ausgewählt (nur Modi 06 bis 8, 10, 12 oder entsprechender USER) bzw. ein bereits gewählter mittels der **PROG**-

Taste (Übernahme der vorher aktivierten Wartezeit) gestartet. Nach kurzer Darstellung der Bedenkzeiten (ca. 2Sek) wechselt das Display zur Wartezeit und zeigt nach dem Start
WAIT 0:59. Ist die Wartezeit abgelaufen, so zeigt das Display 0.00 und die Uhr ist angehalten.

11. Strafzeiten oder Bedenkzeitgutschriften

Während einer Partie können die verbleibenden Bedenkzeiten editiert werden. Somit ist es möglich, einem Spieler oder beiden Spielern Strafzeiten abzuziehen oder Bedenkzeiten gutzuschreiben.
Die Uhr ist mittels der **O/ I / Stop** - Taste anzuhalten (beide Spieleruhren zeigen noch Restzeit).
Nach dem Drücken der **PROG -** Taste (2 Sek.) zeigt das Display mit blinkender Stelle bei der linken Spieleruhr den Editiermodus an. Durch Drücken der **MODE** -Taste kann jetzt abwechselnd zwischen linker und rechter Spieleruhr hin und hergeschaltet werden. Mittels der **linken Spielertaste** wird der entsprechende neue Zahlenwert (je nach Stelle von 0 bis 5 oder 0 bis 9) der gerade blinkenden Stelle eingestellt. Mittels der **rechten Spielertaste** wird die entsprechende Stelle der Spielerzeit eingestellt (h:mm + m:ss). Abschließend wird durch Drücken der **PROG** -Taste der Editiervorgang für die Strafzeiten beendet. Die Partie kann wieder durch eine der Spielertasten fortgesetzt werden.

Hinweis: Der Editiermodus für Strafzeiten kann zu jedem Zeitpunkt durch Drücken der **O / I / Stop** - Taste abgebrochen werden. Die alten Einstellungen bleiben erhalten.

12. Korrektur des Zugzählers

Zugkorrekturen sind in allen Mode und zu jeder Zeit möglich. Zuerst wird die Uhr durch Drücken der **O / I / Stop** - Taste angehalten. Durch Drücken der **PROG –** Taste (ca. 2 Sek.) und anschließendes Drücken der **MODE** – Taste (ca. 2 Sek.) erscheint die Zahl des auszuführenden Zuges im Display blinkend. Mit der **rechten Spielertaste** kann der entsprechende Zug aufwärts, mit der **linken Spielertaste** abwärts eingestellt werden.

Hinweis: Die Sekunden der verbleibenden Restzeit werden bei der Darstellung von m.ss in h:mm übernommen.