MANUALE D’USO – OROLOGIO PER SCACCHI 793

1. Caratteristiche

• Facile da utilizzare.

• Possibilità di modificare il tempo durante la partita.

• Indicatore colorato sulla leva per riconoscere il giocatore di turno, visibile fino a 10 metri.

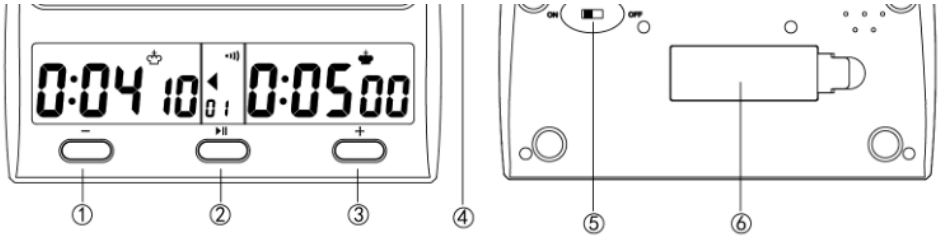
• Modalità personalizzata «00» con quattro periodi di gioco separati.

• Modalità speciale «F» per conservare le modifiche apportate alle 37 impostazioni.

• Dimensioni: 165 × 95 × 65 mm; peso: 250 g (senza batterie).

2. Descrizione dei comandi

① – diminuisce il valore ② ▶Ⅱ avvio/pausa/conferma ③ + aumenta il valore
④ Leva ⑤ Interruttore ON/OFF ⑥ Vano batterie (2 batterie AA)



ase ② 【>||】 start/stop/set button ③ 【+】 increase
⑤ on/off button ⑥ Battery Cover (2*AA batteries)

3. Display

Il display LCD mostra ore, minuti, secondi, eventuali limiti di tempo e numero di mosse per entrambi i giocatori.

:ates both players and white first.
ıdicates byo-yomi time is active
: the number of moves
ates bonus is active
:ates Delay is active
attery
y when the sound is on, disappear when sound is off.
:es that the clock is paused, either ready for the first start, or paused.
row Indicates that the left clock is running

• Simboli del re bianco e nero: identificano i giocatori; il Bianco muove per primo.

• Byo-yomi: periodo di tempo supplementare attivo.

• move: numero di mosse.

• Bonus: incremento attivo.

• Delay: ritardo attivo.

• Batteria: livello di carica basso.

• Altoparlante: segnale acustico attivo; il simbolo scompare quando è disattivato.

• Pausa: orologio fermo, prima dell’avvio o durante un’interruzione.

• Freccia sinistra/destra: indica quale dei due orologi è in funzione.

• Bandierina nera: tempo del giocatore esaurito.

• Bandierina bianca: giocatore passato per primo al periodo successivo; scompare dopo 5 minuti (o 5 mosse).

4. Avvio rapido e utilizzo

1. Accensione. Accendere o spegnere l’orologio con l’interruttore ON/OFF sul fondo.

2. Selezione della modalità. Consultare l’elenco delle modalità riportato sul fondo dell’orologio. All’accensione il numero della modalità lampeggia al centro del display: scegliere con + e –.

3. Conferma della modalità. Premere ▶Ⅱ per confermare: viene mostrato il tempo iniziale preimpostato.

4. Scelta del giocatore. Agire sulla leva per scegliere il lato da cui iniziare; il Bianco muove per primo.

5. Inizio della partita. Premere ▶Ⅱ per avviare il conteggio.

6. Pausa e ripresa. Durante la partita premere ▶Ⅱ per mettere in pausa o riprendere.

7. Visualizzazione delle mosse. Tenere premuto + oppure – per 3 secondi per visualizzare le mosse effettuate. Esempio: nella modalità 01 il Bianco ha giocato 1 mossa e il Nero 2.

8. Correzione del numero di mosse. Tenere premuti contemporaneamente + e – per 3 secondi. La cifra più a sinistra lampeggia: modificarla con + e –, passare alla successiva con ▶Ⅱ. Al termine tenere premuto ▶Ⅱ per 3 secondi per confermare.

9. Modifica del tempo durante la partita. Mettere in pausa con ▶Ⅱ, quindi tenere premuto ▶Ⅱ per 3 secondi. Modificare la cifra lampeggiante con + e –, avanzare con ▶Ⅱ; tenere premuto ▶Ⅱ per 3 secondi per confermare.

5. Riepilogo delle modalità di tempo

Categoria	Codice	Impostazione
Conto alla rovescia, periodo unico	01	5 min
	02	25 min
	14	60 min
	15	90 min
	16	120 min
	30	45 min
Periodo unico con incremento	03	90 min + 30 s/mossa
	08	3 min + 2 s/mossa
	09	5 min + 3 s/mossa
	10	15 min + 10 s/mossa
	11	20 min + 10 s/mossa
	12	50 min + 10 s/mossa
	13	75 min + 30 s/mossa
	31	45 min + 10 s/mossa
	32	45 min + 30 s/mossa
	33	60 min + 20 s/mossa
Più periodi, mosse previste e incremento	04	90 min/40 mosse + 30 s/mossa; poi 30 min + 30 s/mossa
	05	100 min/40 mosse + 30 s/mossa; poi 50 min/20 mosse + 30 s/mossa; poi 15 min + 30 s/mossa
	06	120 min/40 mosse; poi 60 min/20 mosse; poi 15 min + 30 s/mossa dalla 61ª mossa
	07	120 min/40 mosse; poi 60 min/20 mosse; poi 30 min
Byo-yomi	17	60 min; poi 20 s/mossa
	18	60 min; poi 30 s/mossa
	19	120 min; poi 30 s/mossa
	20	60 min; poi 5 min/10 mosse
	21	60 min; poi 5 min/20 mosse

Categoria	Codice	Impostazione
	22	60 min; poi 5 min/30 mosse
	23	20 min; poi 15 min/25 mosse
	24	30 s/mossa; 1 min per 10 occasioni (suono)
	25	160 min; 1 min per 5 occasioni (suono)
Tempo massimo per mossa	26	30 s/mossa
	27	60 s/mossa
	28	2 min/mossa
	29	5 min/mossa
Delay (ritardo)	34	120 min/40 mosse + 10 s di ritardo; poi 30 min + 10 s di ritardo
	35	110 min/40 mosse + 10 s di ritardo; poi 30 min + 10 s di ritardo
	36	60 min + 10 s di ritardo/mossa
	37	30 min + 10 s di ritardo/mossa
Personalizzate	F	Memorizza le modifiche alle modalità 01–37; ogni nuovo salvataggio sovrascrive il precedente
	00	Fino a quattro periodi, con limiti di mosse e incremento

6. Attivazione e disattivazione del segnale acustico

Accendere l’orologio, scegliere la modalità e confermare con ▶Ⅱ. Prima di iniziare la partita, tenere premuto il tasto – per 3 secondi per attivare o disattivare il suono. Durante la partita non è possibile cambiare questa impostazione.

7. Modalità Delay

Selezionando una delle modalità 34, 35, 36 o 37, il display mostra il tempo di ritardo e il relativo conto alla rovescia. Durante una pausa, premere + per visualizzare il ritardo residuo di entrambi i giocatori. Dopo 2 secondi il display torna alla schermata di pausa.

8. Descrizione dettagliata delle 37 modalità

01. 5 minuti, conto alla rovescia.

02. 25 minuti, conto alla rovescia.

03. 90 minuti di gioco con incremento di 30 secondi a ogni mossa.

04. Due periodi: 90 minuti per 40 mosse con incremento di 30 secondi; poi 30 minuti con incremento di 30 secondi.

05. Tre periodi: 100 minuti per 40 mosse con incremento di 30 secondi; 50 minuti per 20 mosse con incremento di 30 secondi; infine 15 minuti con incremento di 30 secondi.

06. Tre periodi: 120 minuti per 40 mosse; 60 minuti per 20 mosse; infine 15 minuti, con incremento di 30 secondi a partire dalla 61ª mossa.

07. Tre periodi: 120 minuti per 40 mosse; 60 minuti per 20 mosse; infine 30 minuti.

08. 3 minuti con incremento di 2 secondi per mossa.

09. 5 minuti con incremento di 3 secondi per mossa.

10. 15 minuti con incremento di 10 secondi per mossa.

11. 20 minuti con incremento di 10 secondi per mossa.

12. 50 minuti con incremento di 10 secondi per mossa.

13. 75 minuti con incremento di 30 secondi per mossa.

14. 60 minuti.

15. 90 minuti.

16. 120 minuti.

17. 60 minuti; esaurito il tempo principale, 20 secondi per ogni mossa (byo-yomi).

18. 60 minuti; esaurito il tempo principale, 30 secondi per ogni mossa (byo-yomi).

19. 120 minuti; esaurito il tempo principale, 30 secondi per ogni mossa (byo-yomi).

20. 60 minuti; poi 5 minuti per completare 10 mosse. Ogni 10 mosse il periodo di 5 minuti si rinnova.

21. 60 minuti; poi 5 minuti per completare 20 mosse. Ogni 20 mosse il periodo di 5 minuti si rinnova.

22. 60 minuti; poi 5 minuti per completare 30 mosse. Ogni 30 mosse il periodo di 5 minuti si rinnova.

23. 20 minuti; poi 15 minuti per completare 25 mosse. Ogni 25 mosse il periodo di 15 minuti si rinnova.

24. 30 secondi per mossa. Se la mossa non viene eseguita, si concede 1 minuto aggiuntivo; ciascun giocatore dispone di 10 occasioni.

25. Tempo principale e successivi periodi di 1 minuto: quando si esaurisce il tempo, viene concesso 1 minuto. Se si muove entro il minuto, il periodo si rinnova; altrimenti si consuma una delle 5 occasioni. Esaurite le occasioni, l'orologio si ferma.

26. 30 secondi per mossa; in mancanza di una mossa entro il limite, l'orologio si ferma.

27. 1 minuto per mossa; in mancanza di una mossa entro il limite, l'orologio si ferma.

28. 2 minuti per mossa; in mancanza di una mossa entro il limite, l'orologio si ferma.

29. 5 minuti per mossa; in mancanza di una mossa entro il limite, l'orologio si ferma.

30. 45 minuti.

31. 45 minuti con incremento di 10 secondi per mossa.

32. 45 minuti con incremento di 30 secondi per mossa.

33. 60 minuti con incremento di 20 secondi per mossa.

34. Due periodi con ritardo: 120 minuti per 40 mosse, con 10 secondi di ritardo; poi 30 minuti con 10 secondi di ritardo.

35. Due periodi con ritardo: 110 minuti per 40 mosse, con 10 secondi di ritardo; poi 30 minuti con 10 secondi di ritardo.

36. 60 minuti con ritardo di 10 secondi per mossa.

37. 30 minuti con ritardo di 10 secondi per mossa.

Modalità F – Memorizzazione

Le modifiche apportate a una delle modalità 01–37 possono essere salvate nella modalità F. Per esempio, modificando la modalità 01 da 5 a 8 minuti, il nuovo valore di 8 minuti viene memorizzato in F. Un nuovo salvataggio sostituisce quello precedente.

Modalità 00 – Personalizzazione

• Selezionare 00 e premere ▶Ⅱ per confermare.

• Tenere premuto ▶Ⅱ per 3 secondi per entrare nella modifica.

• Quando lampeggia la prima cifra del tempo del primo periodo, modificarla con + e –; premere ▶Ⅱ per passare alla cifra successiva.

• Dopo il tempo del primo periodo, impostare il numero di mosse. Se non esiste un limite di mosse, impostare tutte le cifre a zero.

• Impostare l'incremento; se non previsto, impostare tutte le cifre a zero.

• Proseguire con il secondo periodo e con gli eventuali periodi successivi, fino a un massimo di quattro.

9. Manutenzione e garanzia

• Sostituire le batterie quando compare il relativo simbolo, rispettando la polarità.

• Tenere l'apparecchio lontano da forti cariche elettrostatiche e campi magnetici (per esempio schermi e altoparlanti).

• Evitare l'esposizione prolungata alla luce solare diretta e alle alte temperature.

• Evitare acqua e liquidi corrosivi: il prodotto non è impermeabile.

Norma di riferimento: GB/T22778-2008. Garanzia: un anno; batterie e danni fisici esclusi.

Nota editoriale: il manuale originale contiene alcune incongruenze: per la modalità 25 indica 160 minuti nella tabella e 120 minuti nella descrizione; per le modalità 31 e 32 indica 45 minuti nella tabella e 40 minuti nella descrizione; per la modalità 04 la descrizione riporta 90 minuti anche nel secondo periodo, mentre la tabella indica 30 minuti. Nella traduzione si è privilegiata la tabella riepilogativa e sono segnalate qui le differenze.