

SEGÉDLET A DIGITÁLIS SAKKÓRÁK KEZELÉSÉRE

DGT 2000

2005 / 2006 / 2009

JÁTÉKMÓDOK / REZSIMEK

REZSIMEK	JÁTÉK FÁZISOK			HOZZÁADOTT IDŐ
változatok	I.	II.	III.	időnorma / /játék fázis megjegyzés
	időnorma/ /kötelező lépés	időnorma/ /kötelező lépés	időnorma/ /kötelező lépés	
**** RÖVIDÍTETT PARTIK				
1.) Villám	5.00			
2.) Rapid	0:25			
3.) Manuális	0.00			
GILOTIN PARTIK				
4.) (1+1)	2:00	1:00 (Gilotin)		
5.) Manuális	0:00	0:00 (Gilotin)		
6.) (2+1)	2:00	1:00	0:30 (Gilotin)	
7.) Manuális.	0:00	0:00	0:00 (Gilotin)	
FÁZIST ISMÉTLŐ PARTIK				
8.) (II.)	2:00	1:00	r.	II. fázist ismétli
9.) Manuális	0:00	0:00	r.	
FIDE Rapid (időhozzáadásos)				
10.)	3.00			0.02 lépés után
11.)	20.00			0.05 lépés után
12.)	1:00			0.10 lépés után
13.)	2:00			0.20 lépés után
14.) Manuális	0:00			0.00 lépés után
VERSENYPARTIK (idő-adó)				
15.) FIDE	1:30	0:30		0.20 I+II. lépés után
16.) FIDE	2:00	1:00		0.20 I+II. lépés után
17.) FIDE	0:00	0:00		0.00 I+II. lépés után
BRONSTEIN (halasztásos)				
18.)	5.00			0.03 ingyen
19.)	20.00			0.10 ingyen
20.) Manuális	0:00			0.00 ingyen
„FISCHER Rapid” (idő adó)				
21.)	3.00			0.02 lépés előtt
22.)	20.00			0.10 lépés után
*** Manuális 23.	0:00			0.00 lépés után
„FISCHER Verseny-parti” (i.a)				
24.) 2 idő fázis	1:20 40	0:40 20		1.00 I+II. lépés előtt
* ** 4 fázis Manuális 25.	0:00 00	0:00 00	0:00 00	0.00 I-IV. lépés után
BYO-YOMI				
26.) nem sakk játék!!!	1:00			0.20 1x
27.)	2:00			0.30 1x
28.) Manuális	0:00			0.00
HOMOKÓRA (átfolyó idő)				
29.)	1.00			
30.) Manuális	0.00			
GONG				
31.)	0.10			
32.) Manuális	0.00			

Alkalmazási területek:

* NB BP (és néhány megyei) CSB I.
 ** hagyományos időmérésű verseny-partik
 *** bonusz-idős ifjúsági verseny
 **** amatőr, szabadidős játékok

(Megfelelő program módosítások szükségesek!!)

FIGYELEM!

Ez a típus-ismertető is tartalmaz a 2005. évi anyagokhoz képest új elemeket.

A készülék az **időtúllépést** egy „-” jellel **jelzi, és az órát blokkolja**; (a billenő váltóval nem engedi tovább kezelni és működni).
A manuális programozás menübe belépve van mód **időtúllépés után is beavatkozni**: gondolkodási időt és lépésszámot korrigálni.

ÜZEMBE HELYEZÉS: Energia ellátás: **4 db. tartós CERUZA** elem. A **polaritás** helyességre vigyázni!!
Hosszú (több hetes) **szünet** esetén kivenni! Gyenge elemet **BAT** cserélni!!
FIGYELEM!! Az elemcseré (ill. parti közben az óracseré) nem tűr halasztást, mert **az óra perceként belül le fog állni!!**
(Ezért tartalék elemet és keresztelű csavarhúzó szükséges állandóan készenlétben tartani!)
Rendellenes működés esetén: (pl. **8888** – **8888** is) először elemcserével (esetleg ugyanazzal) kell próbálkozni.
Elemcseré után minden esetben a **01** rezsím alapértékei **05.00 – 05.00** jelennek meg.

KEZELŐ SZERVEK **GOMBOK** A KÉSZÜLÉK ALAPLAPJÁN, ELŐLAPJÁN ÉS FEDŐLAPJÁN

ALAPLAP	ON/OFF	Sülyesztett nyomógomb. A készülék Be- Ki- kapcsolása.
ELŐLAP	+1	A rezsím kiválasztás, a program módosítás és a parti közbeni korrekció során a pulzáló helyi értéket változtatja (+1) felfelé (és körbe).
	OK	Elfogadja a pulzáló (eredeti ill. módosított) helyi értéket és átlép a következőre (>1) .
	START/ STOP	A lépésre következő játékos óráját megindítja , illetve mindkét órát megállítja a parti kezdetén és végén, valamint a versenybíró parti közbeni intézkedései esetén.
FEDŐLAP	BILLENŐ VÁLTÓKAR	Lépés utáni órakezelés. Jelzi, hogy a START után melyik óra fog elindulni.

SZÁMKÉPEK ÉS SZÁMKOMBINÁCIÓK ALAKJAI A **DISPLAY-N**

Játszma alapidő:	1'-en belül	Bonusz - idő	Lépésszám
20'-en kívül: 0 : 20 óra : perc	Programozáskor: . 00 . sec	Programozáskor: 0. 00 . sec	00 db
20'-en belül: 19 . 59 perc . sec	Játék közben: 0 . 59 . sec	Játék közben: . 30 . sec	000 db

„A” HAGYOMÁNYOS IDŐMÉRÉSŰ VERSENY-PARTIK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS, **ALKALMASSÁG**

A **25** rezsím alkalmas rá, hogy manuálisan beprogramozzuk a hagyományos időmérésű verseny-parti induló adatait, és játszma közben a szükségeszerű korrekciókat végrehajtsuk (pl. szabálytalan lépés/állás miatt). A betáplált programokat (sajátos módon) a memóriájából is visszaadja.
A **4** rezsím időnormái is megfelelőek, de nem alkalmazható, mert kötelező lépésszámot nem tud sem mérni, sem korrigálni.

A KEZELÉS ÉS PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-t (a betáplált /a display-n látható/ adatok módosítását) a korrekciós menübe való belépés **Start // Stop** (3 sec.) után az **OK** és a **+1** gombokkal megfelelően operálva tudod végrehajtani.

Az **OK** gombot minden képnél annyszor kell megnyomnod, ahány helyi értéket látsz a **demonstráció-n** (display-n). A **+1** gombot ott és annyszor kell megnyomnod, ahány adatot amilyen mértékben módosítani akarsz. Amennyiben elvetteted (a kívánt értéken túlhaladtál) akkor a **+1** gombbal egy teljes kört megtéve (**n x >1**) juthatsz ismét a javítási helyzetbe.

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány	LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)	01	
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	+1 (24x)	25	
3./ PROGRAMOZÁS	OK (1x)	0:00	0:00
a) I. PERIÓD játékidő BAL óra:perc	+1 /2/0/0/ x OK (3x)	2:00	0:00
. sec	OK (2x)	.00	0:00
JOBBS óra:perc	+1 (2x) OK (3x)	2:00	0:00
. sec	OK (2x)	2:00	2:00
bonusz idő perc.sec	OK (3x)		0.00
kötelező lépésszám db	+1 (4x) OK (2x)	1	00
b) II. PERIÓD játékidő óra:perc	+1 (1x) OK (3x)	2	0:00
. sec	OK (2x)	2	1:00
kötelező lépésszám db	OK (2x)	2	.00
c) III. PERIÓD játékidő óra:perc	OK (3x)	3	0:00
. sec	OK (2x)	3	.00
kötelező lépésszám db	OK (2x)	3	00
d) IV. PERIÓD	OK (5x)	4	00000
4./ START HELYZET	billenő váltókar	▲ 2.00	▲ 2.00
5./ START	START / STOP	1:59	2:00
6./MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐ (idő- elvonás) PROGRAMOZÁSA:			
a) START helyzet létrehozása:		2:00	2:00

Egy új (manuálisan még nem programozott) órán minden adatra pulzáló 0 számértékeket találsz.. Ezeket a 0 értékeket – a korrekciós menübe való belépés **Start // Stop** (3 sec) után **+1** és az **OK** gombok megfelelő alkalmazásával (az itt vázolt algoritmusok szerint) állítsd át az I. periódus játékidőjét tekintve 2:00 órára (előbb a bal, majd a jobb oldalon) a kötelező lépésszámot tekintve 40 darabra mindkét fél számára (csak a jobb oldalon). A játékidő másodperceire és a bonusz időre felajánlott 0 értékeket az **OK** gombbal egytől-egyig fogadd el.

A II. periódusban 1:00 óra játékidőt táplálj be a többi adatra felkínált 0 értékeket az **OK** gombbal fogadd el!

A III. periódusban minden 0 **OK**

A IV. periódusban minden 0 **OK**

Visszatérél az I. periódus elejére, azaz a startra. Állítsd a **billenő váltókart** a lépésre következő (itt most világos) oldalán felfelé.

A világos órája megindul, a 0 pulzál.

Pl. - a versenyterem késedelmes átvétele;
- a játszmaírás szabálya alóli felmentés,
- csapat késve érkezés, stb. esetén.

Lásd (és tedd) az 1-4. pontok szerint!

b) időelvonás betáplálása: (3 sec>	START / STOP +1 (nx) OK (nx)	2:00 1:30	2:00 2:00	Pl. a baloldali órán elvontál 30' alapidőt (az órák beállítására szánt összes időt is beleszámítva). Az összes többi felajánlott értéket fogadd el: másodperc: .00 lépésszám: 40
c) kötelező lépésszám elfogadása	OK (2x)	1	40	
d) II-III-IV. periódus elfogadása	OK (19x)	2/3/4	00000	Az OK sorozattal térj vissza az I. periódus elejére. A billenő váltókar álljon fent a világos oldalán. A START - ra az ó órája megindul, a pulzál.
e) Módosított START helyzet:	billenő váltókar	1:30	2:00	
f) Módosított START (1 sec>	START / STOP	1:29	2:00	
7./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ				1/ Szabálytalan lépés/ állás esetén a játékidő/ lépésszám helyreigazítása! 2/ Lépésszám ellenőrzés a parti közben/végén!
a) leállítás (1 sec>	START / STOP	1:11	1:22	Az órák megállnak, a pulzálás megszűnik.
b) korrekció (3 sec>	START / STOP	1:11	1:22	Belépsz a korrekcióba, az első szám pulzál.
* játékidő: BAL / óra:perc +1 (nx) OK (nx) +1 (nx) OK (nx) +1 (nx) OK (nx) * megtett lépésszám: db LÁSD ÉS HAJTSD VÉGRE A 3./a) PONT SZERINT!				Szabálytalan lépés korrekciójához: 1. Megállapítod a legutolsó szabályos álláshoz tartozó játékidőket és lépésszámokat. 2. A +1 és az OK megfelelő alkalmazásával - visszaadod a feleslegesen elhasznált időket, - adsz a véten félnek +2' extra időt, - visszavonod a szabálytalan állás óta megtett lépések számát. A befejezett lépések sorszámt mutatja!
c) Korrigált START helyzet	billenő váltókar	1:33	1:44	A billenő váltókar a lépésre következő fél oldalán álljon felfelé!
d) Korrigált START	START / STOP	1:33	1:44	Az ó órája megindul, a pulzál.
8./ IDŐTÚLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ I. fázis végén:	START / STOP (3 sec) +1 (nx) OK (nx) billenő váltókar START / STOP	0:00 0:00 1:00	0:23 0:23 1:23	Időtúllépés és lépésszám vita esetén: 1.) az óra minden adatát feljegyzed; 2.) Belépsz a szerkesztés menübe; 3.) Manuálisan beállítod: (7./b,c,d, pont) - gondolkodási időt: (+1)-(+1) óra hozzá - lépésszámot (40 fölé) 4.) Újraindítod a partit.
9./ KIKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)			Minden kialszik, elnémul.
10./ a) ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS azonnal vagy néhány órán belül programozás nélkül	ON / OFF (alul) OK (1x) OK (34x)	25 2:00 2:00		Visszaadja (felkínálja) a 25 rezsimit. Mutatja az I. periódus játékidőjét. Felkínálja a korrekció lehetőségét (2 pulzál). OK gombbal ellenőrizd, és fogadd el a 4 (!) játékidővel valamennyi számértékét!
b) ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS hosszabb szünet után programozás nélkül (amennyiben a 25 rezsimben lévő „hagyományos” program időközben érintetlen maradt.)	ON / OFF (alul) +1 (24x) OK (1x) OK (34x)	01 25 2:00 2:00		Az 1 rezsimit kínálja fel. +1 gombbal léptesd a 25 -re, azt fogadd el! OK gombbal ellenőrizd, és fogadd el a 4 (!) játékidővel valamennyi számértékét! Ha ismét visszaértél az I. periódus értékeire, (és semmi nem pulzál) az a START helyzet.

„B” BONUSZ-IDŐS VERSENY-PARTIK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS ALKALMASSÁG

A 25 rezsim alkalmas rá, hogy manuálisan beprogramozzuk a bonusz-idős verseny-partikra az NB valamennyi osztályára, a BP (és néhány megyei) CSB I. osztályra a versenykiírásokban meghatározott játéktémpó induló adatait (0 -ról, vagy az előzőleg betáplált más számadatokról) és parti közben a szükségszerű korrekciókat végrehajtsuk (pl. szabálytalan lépés/állás miatt)

Játékperiódus:	I.			II.		
	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám
Új órában lévő:	0:00	0.00	00	0:00	0.00	00
Programozandó:	1:40	0.30	40	0:30	0.30 (automatikus)	00

A KEZELÉS ÉS A PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-val kapcsolatos tudnivalókat lásd és tedd az „A” fejezet azonos pontja szerint!

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány	LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)	01	
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	+1 (24x)	25	
3./ PROGRAMOZÁS	OK (1x)	0:00 0:00	Egy új (manuálisan még nem programozott) órában minden adatra pulzáló 0 számértékeket találasz. Ezeket a 0 számértékeket – a korrekciós menübe való belépés Start // Stop (3 sec) után a +1 és az OK gombok megfelelő alkalmazásával (az itt vázolt algoritmusok szerint) állítsd át: az I. periódus játékidőjét tekintve 1:40 órára (előbb a bal, majd a jobb oldalon) a kötelező lépésszámot tekintve 40 darabra mindkét fél számára (csak a jobb oldalon). A játékidő másodperceire felajánlott 0 számértékeket fogadd el! A bonusz időre tápláld be a 0.30 sec-t mindkét fél számára, mindkét periódusra (csak a jobb oldalon).
a) I. PERIÓD alapidő BAL óra:perc	+1 /1/4/0/ x OK (3x)	1:40 0:00	
. sec	OK (2x)	.00 0:00	
JOBBS óra:perc	+1 /1/4/0/ x OK (3x)	1:40 0:00	
. sec	OK (2x)	1:40 1:40	
bonusz idő perc.sec	OK (2x)	1:40 .00	
kötelező lépésszám db	+1 /0/3/0/ x OK (3x)	.00 0.30	
	+1 /4/0/ x OK (2x)	1 00	
		1 40	
b) II. PERIÓD játékidő óra:perc	+1 /0/3/0/ x OK (3x)	2 0:00	
. sec	OK (2x)	2 0:30	A II. periódusban 0:30 óra játékidőt állíts, a többi adatra felkínált 0 értékeket az OK gombbal fogadd el! A bonusz idő automatikusan: 0.30 sec.
kötelező lépésszám db	OK (2x)	2 .00	
	OK (2x)	2 00	
c) III. PERIÓD játékidő óra:perc	OK (3x)	3 0:00	A III. periódusban minden 0 OK
. sec	OK (2x)	3 .00	
kötelező lépésszám db	OK (2x)	3 00	
d) IV. PERIÓD	OK (5x)	4 00000	A IV. periódusban minden 0 OK
4./ START HELYZET	billenő váltókar	▲ 1.40 ▲ 1.40	Visszatérél az I. periódus elejére, azaz a START-ra. Állítsd a billenő váltókart a lépésre következő (itt világos) oldalán felfelé.
5./ START	START / STOP	■ 1:40 ■ 1:40	A világos órája megindul, a ■ pulzál.
6./ MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐ (idő-			Pl. - a versenyterem késedelmes átvétele;

elvonás) PROGRAMOZÁSA:				- a játszmaírás szabálya alóli felmentés, - csapat késve érkezés, stb. esetén. A „hagyományos csapatbajnoki”-hoz hasonlóan!
a) START helyzet létrehozása:	billenő váltókar	1:40	1:40	Lásd (és tedd) az 1-4. pontok szerint!
b) időelvonás betáplálása (lásd: A/6./ pont)	START / STOP (3 sec)	1:40 1:10	1:40 1:40	Lépj be a korrekciós menübe, s táplálj be (pl. 30') alapidő - elvonást a vétkes csapat minden óráján.
7./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ				1/ Szabálytalan lépés/ állás esetén a játékidő/ lépésszám helyreigazítása. 2./ Lépésszám ellenőrzés a parti közben/végén! Lásd és tedd: Hagományos csapatbajnoki. A/7.
a) leállítás	START / STOP	1:11	1:22	Szabálytalan lépés korrekciójához: Lásd és tedd a A/ 7./ b pont szerint, de az alábbi bonusz idő eltérésekkel:
b) korrekció betáplálása (lásd: A/7./pont)	START / STOP (3 sec)	1:11 1:33	1:22 1:44	a) az elhasznált össz. idő számításakor hozzá kell adni a megtett lépésekre kapott bonusz időket is (+ n x 0.30) b) az óra - visszaállítás számításakor viszont (a szabálytalan lépésekre elhasznált idő visszaadásakor) vissza kell tartanod az ezekre a lépésekre kapott bonusz időket. (- m x 0.30)
8./ IDŐTÚLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ	START / STOP (3 sec) +1 (nx) OK (nx) billenő váltókar START / STOP	0:00 0:00 0:30	0:23 0:23 0:53	Időtúllépés és lépésszám vita esetén: 1.) az óra minden adatát feljegyzed; 2.) Belépsz a szerkesztés menübe; 3.) Manuálisan beállítod: (7./b.) pont) - gondolkodási időt: (30)-(30) perc hozzá - lépésszámot (40 fölé) 4.) Újraindítod a partit.
9./ KIKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)			Minden kialszik, elnémul.
10./ a) ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS azonnal vagy néhány órán belül programozás nélkül	ON / OFF (alul) OK (1x) OK (34x)	25 1:40 1:40		Visszaadja (felkínálja) a 25 rezsimit. Mutatja az I. periódus játékidőjét. Felkínálja a korrekció lehetőségét (1 pulzál). OK gombbal ellenőrizd, és fogadd el a 4 (!) játékperiódus valamennyi számértékét!
b) ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS hosszabb szünet után programozás nélkül (amennyiben a 25 rezsimben lévő „bonusz - idős” program időközben érintetlen maradt.)	ON / OFF (alul) +1 (24x) OK (1x) OK (34x)	0 25 1:40 1:40		Az 1 rezsimit kínálja fel. +1 gombbal léptesd a 25 -re, azt fogadd el! OK gombbal ellenőrizd, és fogadd el a 4 (!) játékperiódus valamennyi számértékét! Ha ismét visszaértél az I. periódus értékeire, (és semmi nem pulzál) az a START helyzet.

„C” VILLÁM – RAPID – EGYEDI IDŐNORMÁK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS ALKALMASSÁG

Az 1 illetve a 2 rezsimek - a gyárilag beprogramozott időnormák alapján - alkalmasak egy villám- és egy rapid versenyparti forma mérésére. Mind a két rezsimek programja módosítható, és a 3 manuálisan programozható rezsimmal együtt a készülék végtelen sok változatban képes az egy játékperiódusú, kötelező lépésszám nélküli (esetleg a két oldalon eltérő időnormájú) partikra való alkalmazásra.

A KEZELÉS ÉS A PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-val kapcsolatos tudnivalókat lásd és tedd az „A” fejezet azonos pontja szerint!

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány	LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)	01	
2./ REZSIM VÁLASZTÁS 1	OK (1x)	5.00 5.00	„VILLÁM”
	+1 (1x)	02	
2	OK (1x)	0:25 0:25	„RAPID”
	+1 (2x)	03	
3	OK (1x)	0:00 0:00	MANUÁLISAN BEÁLLÍTHATÓ „EGYEDI” IDŐNORMÁK
3./ EGYEDI IDŐNORMÁK BETÁPLÁLÁSA (pl. 10' - 10')	+1 (1x)	0:00 0:00	
BAL: óra: perc	OK (3x)	0:10 0:00	
sec	OK (2x)	.00 0:00	
JOBB: óra: perc	+1 (1x)	0:10 0:00	
sec	OK (3x)	0:10 0:10	
	OK (2x)	0:10 .00	
4./ START HELYZET		10.00 10.00	
5./ START	START / STOP	9.59 10.00	Annak az órája indul, akinek az oldalán a billenő váltókar felfelé áll. START-ra az óra megindul és (20.00 alatt) mutatja a fogyó másodperceket, vagy (afelett) a pulzál.
6./ KIKAPCSOLÁS	ON / OFF (alul)		Minden kialszik, elnémul.
7./ ÚJBÓLI BEKAPCSOLÁS (azonnal, vagy szünet után)	ON / OFF (alul)		Lásd és tedd az A/9./ ill. a B/9./ szerint (az általad választott rezsimekkel: MODE 01...)

„D” BONUSZ-IDŐS IFJÚSÁGI VERSENY-PARTIK

A 23 „FISCER” RAPID rezsimek alkalmas az MSSZ által szervezett ifjúsági egyéni és csapat-versenyek kiszolgálására.(egyfázisú, bonusz idő, kötelező lépésszám nélküli partik beprogramozására és mérésére.

A KEZELÉS ÉS A PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-val kapcsolatos tudnivalókat lásd és tedd az „A” fejezet azonos pontja szerint!

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány	LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	ON OFF (alul)	0:00 1:11	Megjelenik a kikapcsolás előtti kép (az utolsó parti záró adatai)..
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	+1 (nx) OK (1x)	23	Kiválasztod a 23 „FISCER” RAPID bonusz idős rezsimek
3./ PROGRAMOZÁS	+1 (nx) OK (3x)	0:00 0:00	Beprogramozod az alapidőt (90 perc .00 sec) azután a bonusz időt (0.30 sec) előbb a bal, majd a jobb oldalon, s állíts START helyzetet.
Bal: alapidő: óra : perc		1:30 0:00	
sec	OK (1x)	.00	
	+1 (nx) OK (3x)	1:30 0:00	

Jobb: alapidő:	óra : perc		1:30	1:30	
	sec	(1x)		.00	
bonusz idő		(3x)	0.00		
	sec	(3x)			
			0.30		
bonusz idő		(3x)		0.00	
	sec	(3x)			
				0.30	
4./ START HELYZET			▲ 1:30	▲ 1:30	Állítsd be a billenő -t úgy, hogy a világos oldalán felfelé mutasson. Ez a START helyzet.
5./ START		/ (1x)	1:29	1:30	A / gombbal világos óráját megindítod. A pulzál.
6./ ÚJ PARTI		(alul)	xy		A kapcsolás után az utoljára használt rezsím pulzál. A mért partit törli, de a legutoljára használt rezsímet az újbóli bekapcsoláskor felkínálja.
7./ KIKAPCSOLÁS		(alul)			A START helyzetet az 1-4. pontok szerint kell újból létrehozni.