

SEGÉDLET A DIGITÁLIS SAKKÓRÁK KEZELÉSÉRE

DGT - XL

2005 / 2006 / 2009

JÁTÉKMÓDOK / REZSIMEK

REZSIMEK változatok	JÁTÉK FÁZISOK			HOZZÁADOTT IDŐ időnorma / /játék fázis megjegyzés
	I. időnorma/ /kötelező lépés	II. időnorma/ /kötelező lépés	III. időnorma/ /kötelező lépés	
00.) KÉZI PROGRAMOK	* / ** FISCHER			5 program / 5 játékfázisban
RÖVIDÍTETT PARTIK ****				---
01.) Villám (blitz) a	5.00			---
02.) Villám (blitz) b	10.00			---
03.) Gyors (rapid)	0:25			---
04.) Aktív (akció)	1:00			---
05.) Lassú (slow)	2:00			---
GILOTIN PARTIK				
06.) (1+1)	1:45	1:00 (Gilotin.)		
07.) (1+1)	2:00	1:00 (Gilotin.)		
08.) (2+1)	2:00	1:00	0:30 (Gilotin.)	
09.) (3+1)	2:00	1:00	1:00	1:00 (Gilotin.)
„FISCHER”rövid partik/időadó				
10.) Villám (blitz)	3.00			0.02 után
11.) Gyors (rapid)	0:25			0.10 után
*** Lassú (slow) 12.	1:30			0.30 után
„FISCHER”VERSENYPARTI				
13.	1:40 40	0:50 20	10.00 Mind	0.30 I+II+(III) lépés után
BRONSTEIN (halasztott)				0.03 ingyen
14.) Villám (blitz)	5.00			0.10 ingyen
15.) Gyors (rapid)	25.00			0.05 ingyen
16.) Lassú (slow)	1:55			
„FISCHER-partik” (idő adó)				
17.) (1+1)	2:00	10.00		0.02 I+II. lépés előtt
18.) (2+1)	2:00	1:00	15.00	0.10 I+II+III. lépés előtt
CANADAI BYO-YOMI				
19.) nem sakk játék!!!	1:00			5.00 1x
20.)	2:00			10.00 1x
SCRABBLE				
21.) nem sakk játék!!!	0:25			
HOMOKÓRA (átfolyó idő)				
22.)	1.00			---
INTERNET SAKK				
23.)				(computer irányítás)

Alkalmazási területek:

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

(Megfelelő program módosítások szükségesek!!)

FIGYELEM!

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

A készülék az **időtűllépést** egy pulzáló zászló **I** jellel **jelzi, és az órát blokkolja; nem** engedi tovább kezelni és működni.
 Ez megkönnyíti a versenybíró feladatát az időzavarok figyelésében és az időtűllépések megállapításában. Ezen kívül az **időtűllépés után is enged beavatkozni** (korrigálni), nem kell gondolkodási idő vagy lépésszám korrekció miatt másik órán új programot betáplálni.

ÜZEMBE HELYEZÉS:Energia ellátás: 2 db. **tartós CERUZA** elem.A **polaritás** helyességre vigyázni!!Hosszú (hónapos) **szünet** esetén **kivenni!**Gyenge elemet **BAT** cserélni!!**Rendellenes működés esetén:** (pl. **8888** – **8888** is) először elemcserével (esetleg ugyanazzal) kell próbálkozni.

Elemcsere után minden esetben a **01** rezsím alapértékei **5.00 – 5.00** jelennek meg.

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

ALAPLAP: **ON/OFF** Váltógomb: A készülék Be- Ki- kapcsolása.

ELŐLAP:

- 3** Programozás: **BACK** (vissza). Elfogadja a pulzáló helyi értéket, és visszalép (balra) az előzőre.
- S** Rezsím választás: **STORE** (memória). Az 5 memóriahelyről 1 rezsím kiválasztása / lehívása.
- I** Programozás: A pulzáló helyi értéket változtatja (-1) lefelé.
- f** Játzsma közben: A hangjelzés ki-be- kapcsolása. (3 sec)
- 0** START/PAUSE: A játszma indítása; megszakítása és újraindítása.
- +** Programozás: A pulzáló helyi értéket változtatja (+1) felfelé.
- I** Játzsma közben: Lépésszám. Megmutatja, hogy a játékosok hány lépést fejeztek be.
- 4** Programozás: **OK** (rendben). Elfogadja a pulzáló helyi értéket, és tovább lép (jobbra) a következőre.
- I** Programozás: **ADJUST** (módosítás). Belépés a korrekciós menübe. (3 sec).

FEDŐLAP: **BILLENŐ VÁLTÓKAR** Lépés utáni órakezelés. Jelzi, hogy a **START-ra** melyik óra fog elindulni.

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

Játzsma alapidő:	1'-en belül	Bonusz - idő	Lépésszám
20'-en kívül: 0 : 20 óra : perc	Programozáskor: . 00 . sec	Programozáskor: 0. 30 . 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 **ALKALMASSÁG**

A **00 FISCHER** rezsím mind a 4 fázis módosításával **alkalmas a hagyományos időmérésű versenyparti mindkét játékfázisában** meghatározott **játéktempó** követelmények teljesítésére.

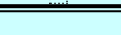
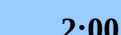
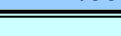
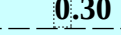
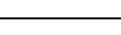
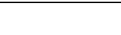
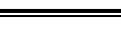
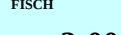
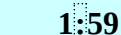
A **7. rezsím** alapadatai is jók, az mégsem alkalmazható, mert kötelező lépésszám mérésére és korrigálására nem alkalmas

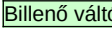
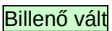
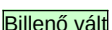
Játékperiódus:	I.			II.		
	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám
Programozott:	1:40	0.30	40	0:30	0.30	00
Módosított:	2:00	0.00	40	1:00	0.00	00

A KEZELÉS ÉS PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-t (a **display**-n látható adatok módosítását) az **3** és a **4** valamint a **+** és a **I** gombokkal megfelelően operálva tudod végrehajtani. A **3** és a **4** gombokkal tudod kiválasztani a **demonstráció-n/ display**-n látható, és módosítani kívánt helyi értéket. A **+** és a **I** gombokkal lehet az éppen pulzáló értéket módosítani. Az adott display kép módosítása(i) befejezéseként a **4** gombbal elfogadod a beállított értékeket, és átváltasz a következő display képre. Amennyiben elvétetted (a kívánt értéken túlhaladtál) akkor nem kell „teljes kört” megtenned, mert a **3** és a **I** gombokkal visszaléphetsz a hibás helyre és értékre, s javíthatasz.

PROTOKOLL	OPERÁCIÓ	DEMONSTRÁCIÓ	LEGENDA
lista	művelet	látvány	megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	ON OFF (alul)	xy	A kikapcsolás előtti utolsó rezsím sorszáma pulzál .

2./ REZSIM VÁLASZTÁS	  (nx) (1x)	 00		Kiválasztod a manuális programozású (többfázisú, kötelező lépésszámú), rezsím sorszámat Elfogadod.
3./ PROGRAMOZÁS	 (1x)	 1:40	 FISCH	Amennyiben az előző parti is hagyományos idő méréssel folyt, akkor annak induló alapértékeit mutatja (2:00 – 2:00) és ekkor a programozás elmarad: azonnal a 4./ START helyzetbe kerülél, onnan folytatd!
a) I. periódus * alapidő:	 (3 sec)	 1:40	 1:40	Amennyiben előzőleg bonusz idős parti folyt, akkor az átprogramozást hajtsd végre a 3./ pont szerint!.
BAL óra: perc	 (3x) /nx/	 2:00	 1:40	Lépj be a FISCH korrekciós menübe. A BAL első számú pulzál.
. sec	 (2x)	 00	 1:40	Tápláld be az I. periódusra a 2-2 óra alapidőket.
JOBB óra:	 (3x)	 2:00	 1:40	
perc	 (2x) /nx/	 2:00	 2:00	
.sec		 2:00	 00	A másodperceket állítsd 0-ra, ha ott áll, akkor fogadd el!
* bonusz idő / lépés		 0.30	 0.30	
perc.sec	 (3 > 3x)	 0.00	 0.00	A bonusz időket állítsd 0-ra (mindkét oldalon)!
* kötelező lépésszám:	 (2x)		 40	A kötelező lépésszámot állítsd 40-re, vagy ott fogadd el.
db				
b) II. periódus * alapidő	 (1x)		 0:30	Tovább lépsz a FISCH programban.
óra: perc		 0:30		A II. periódus alapidejét beállítod 1:00-ra
	 (3x) /1x/	 1:00		
* bonusz idő / lépés	 (3 > 3x)		 0.30	A bonusz időt 0.00-ra állítod (és elfogadod).
perc.sec		 0.00		
* kötelező lépésszám:	 (2x) /2/0/ x		 00	A kötelező lépésszámot lenullázod.
db				
4./ START HELYZET	 (1x)	 0:00	 END	Az END pulzálása jelzi, hogy a programozás végére értél. Fogadd el!
	 (1x) billenő váltó (fent)	 2:00	 2:00	Állítsd be a billenő váltókat úgy, hogy a világos oldalon felfelé mutasson. Ezzel létrejön a START helyzet.
5./ START	 (1x)	 1:59	 2:00	Világos órája megindul, a : pulzál.
6./MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐ (idő-elvonás) PROGRAMOZÁSA:				Pl. a versenyterem késedelmes átvétele; a játszmaírás szabálya alóli felmentés, csapat késve érkezés, stb. esetén.
a) START helyzet létrehozása:		 2:00	 2:00	Lásd és tedd az 1-3. pontok szerint!
b) időelvonás beállítása:	 (1 sec) (3 > 2x) /0/4/1/ x	 1:59	 2:00	A és a valamint a és a gombokkal megfelelően operálva Pl. a baloldali órán az I. periódusból elvontál 30' alapidőt (az órák beállítására szánt összes időt is beleszámítva).
„A” oldal:	 (3 > 2x)	 1:30	 2:00	A másik oldalt, és a sec-t végig elfogadod.
„B” oldal:		 1:30	 2:00	
c) kötelező lépésszám:	 (3x)	 0 00	 0 00	A lépésszám nem módosul; fogadd el!

d) Módosított START helyzet	 (fent)	1 FISCH 1:30 	1 FISCH 2:00 	Az I. periódus módosított alap időit mutatja. A  világos oldalán mutasson felfelé.
e) Módosított START	 (1x)	1 FISCH 1:29 	1 FISCH 2:00 	A START gombbal világos óráját elindítod. /A 
7./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ				1./ Szabálytalan lépés/állás esetén a játékidő/ lépésszám helyreigazítása. 2./ Lépésszám ellenőrzés a parti közben/végén!
a) leállítás	 (1x)	1:11	1:22	Az órák leállnak.
b) játékidő korrekció: BAL	 (1 sec)	1:11	1:22	Belépsz a korrekciós menübe. Bal első szám pulzál.
óra : perc	 (3x) /0/0/2/ x	1:13	1:22	Szabálytalan lépés korrekciójához: 1. Megállapítod a legutolsó szabályos álláshoz tartozó játékidőket és lépésszámokat. 2. A  és a  valamint a  és a  gombokkal megfelelően operálva - visszaadod a feleslegesen elhasznált alapidőket, - adsz a véten félnek a +2' extra időt, - visszavonod a szabálytalan állásban megtett lépések számát. A befejezett lépések számát mutatja!
. sec	 (2x)	13.00	1:22	
JOBB		1:13	1:22	
óra : perc	 (3x) /0/0/2/ x	1:13	1:24	
. sec	 (2x)	1:13	24.00	
c) lépésszám korrekció: db	 (nx) /0/0/n/ x	0 0x	0 0y	
d) Korrigált START helyzet	 (fent)	1:13	1:24	A módosított alap időket mutatja A  a lépésre következő fél oldalán mutasson felfelé. A START gombbal azt az órát megindítod. A 
e) Korrigált START	 (1x)	1:13	1:24	
8./ IDŐTÚLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ	 (3 sec)		00:23	Időtúllépés és lépésszám vita esetén: 1.) az óra minden adatát feljegyzed; 2.) Belépsz a szerkesztés menübe; 3.) Manuálisan beállítod: (7./b,c,d,e pont) - gondolkodási időt: (+1)-(+1) óra hozzá - lépésszámot (40 fölé) 4.) Újraindítod a partit. (II. fázist mutat!)
I. fázis végén:	 (3x) nx		00:23	
	 (fent)	² 1:00	² 1:23	
9/ KIKAPCSOLÁS	  (alul)			A ki-be kapcsolás után az utoljára használt rezsimsorszáma pulzál. A mért partit törli, de a legutoljára használt rezsimit az újbóli bekapcsoláskor felkínálja. A START helyzetet az 1-3. pontok szerint kell újból létrehozni.
10./ ÚJ PARTI ÚJBÓLI INDÍTÁS	  (alul)	xy		

„B” BONUSZ IDŐS VERSENY-PARTIK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS ALKALMASSÁG

A  FISCHER rezsím a játszma I. periódusában módosítás nélkül, a II. periódusban program módosítással alkalmas az NB minden osztálya, valamint a BP (és néhány megyei) CSB I. osztálya versenykiírásaiban meghatározott bónusz-idős verseny-parti **játéktempó** követelményei teljesítésére.

Játékperiódus:	I.			II.		
	Alapidő	Bónusz idő	Kötelező lépésszám	Alapidő	Bónusz idő	Kötelező lépésszám
Programozott:	2:00	0.00	40	1:00	0.00	00
Módosított:	1:40	0:30	40	0:30	0.30	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)	xy	A kikapcsolás előtti utolsó rezsim sorszáma pulzál.
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	4 (nx) 4 (1x)	00	Kiválasztod a bonusz idős csapatbajnoki rezsim sorszámat Elfogadod.
3./ PROGRAMOZÁS b) I. periódus * alapidő:	4 (1x)	1 2:00 FISC 2:00	Amennyiben az előző parti is bonusz idős időméréssel folyt, akkor annak induló alapértékeit mutatja: 1:40 -1:40 és ekkor a programozás elmarad: azonnal a 4./ START helyzetbe kerülél, onnan folytatd! Amennyiben előzőleg hagyományos időmérésű parti folyt, akkor az átprogramozást hajtsd végre a 3./ pont szerint!.
BAL óra: perc	4 (3x)	1 2:00 FISC 2:00	Beléptél a FISC korrekciós menübe.
		1 1:40 FISC 2:00	A BAL első szám pulzál.
		1 1:40 FISC 2:00	Az I. periódus induló alapértékei
. sec	4 (2x)	1 .00 FISC 2:00	alapidő: óra, perc, sec
perc JOBB óra:	4 (3x)	1 1:40 FISC 2:00	bonusz idő: sec
		1 1:40 FISC 1:40	lépésszám db
		1 1:40 FISC .00	állítsd be (előbb a bal, majd a jobb oldalon is)
* bonusz idő / lépés perc.sec	4 (3 > 3x) 4 (3/3/ x)	1 0.00 FISC 0.00 1 0.30 FISC 0.30	
* kötelező lépésszám: db	4 (2x)	1 FISC 40	
b) II. periódus * alapidő	4 (1x)	2 FISC 1:00	Tovább lépsz a FISC programban.
óra: perc	4 (3x) 4 1/3/0/ x	2 FISC 1:00 2 FISC 0:30	A II. periódus alapidejét 1:00-ról 0:30'-re módosítod.
* bonusz idő / lépés perc.sec	4 (3 > 3x) 4 (3/3/ x)	2 FISC 0.00 2 FISC 0.30	A bonusz időt a II. periódusra is táplál bel!
* kötelező lépésszám: db	4 (2x)	2 FISC 00	Játékperiódusonként eltérő bonuszokat is betáplálhatsz.
4./ START HELYZET	4 (1x)	3 END 1:40	Az END pulzálása jelzi, hogy a programozás végére értél. Fogadd el!
billenő váltó (fent)	4 (1x)	1 FISC 1:40 1 FISC 1:40	Állítsd be a billenő váltókat úgy, hogy a világos oldalán felfelé mutasson.
5./ START	4 (1x)	1 FISC 1:40 1 FISC 1:40	Ezzel létrejön a START helyzet.
6./MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐ (idő- elvonás) PROGRAMOZÁSA:			Világos órája megindul, a 4 pulzál.
a) START helyzet létrehozása: (a B/1-4. pontok szerint)	4 (nx) 4 (nx)	1 FISC 1:40 1 FISC 1:40	Pl. - a versenyterem késedelmes átvétele; - a játszmairás szabálya alóli felmentés, - csapat késve érkezés, stb. esetén. A "hagyományos csapatbajnoki" – hoz hasonlóan. Különbség: az időelvonás 1:40 – ról indul.

c) Időelvonás betáplálása: (az A//5. pont szerint)	4 (1 sec)	1 FISCH 1:40 1:10	1 FISCH 1:40 1:40	Lépj be a korrekciós menübe. Tápláld be az alapidő elvonást (-30') a vétkes csapat valamennyi óráján. (Lásd: A//5.)
8./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ				1./ Szabálytalan lépés/ állás esetén az állás/ lépésszám helyreigazítása. 2./ Lépésszám ellenőrzés a parti közben/végén Lásd és tedd: Hagyományos csapatbajnoki...A/7.
a) leállítás.	0 (1x)	1:11	1:22	Szabálytalan lépés korrekciójához: Lásd és tedd a A// 7./ b pont szerint, de az alábbi bonusz idő eltérésekkel:
b) játékidő korrekció: (az A//6. pont szerint)	4 (1 sec)	1:11 1:13	1:22 1:22	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	4 (3 sec) 4 (3x) + nx Billenő vált (fent)	- 0.00 0:00 2 0:30	00:23 00:23 2 0:53	Időtúllépés és lépésszám vita esetén: 1.) az óra minden adatát feljegyzed; 2.) Belépsz a szerkesztés menübe; 3.) Manuálisan beállítod: (7./b,c,d,e pont) - gondolkodási időt: (30)-(30) perc hozzá - lépésszámot (40 fölé) 4.) Újraindítod a partit. (II. fázist mutat!)
9./ KIKAPCSOLÁS	ON OFF (alul)			A ki-be- kapcsolás után az utoljára használt rezsimsorszáma pulzál. A mért partit törli, de a legutoljára használt (manuálisan betáplált) program induló adatait tárolja, s azokat a 00 rezsím újbóli bekapcsolásakor felkínálja. Az utoljára használt 5 gyári programot a S gombbal is meg lehet keresni, s a 4 gombbal lehívni.
10./ ÚJ PARTI ÚJBÓLI INDÍTÁS	ON OFF (alul)	xy		A START helyzetet az 1-4. pontok szerint kell újból létrehozni.

„C” VILLÁM – RAPID – EGYEDI IDŐNORMÁK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS ALKALMASSÁG

A 01 02 03 04 és 05 rezsimek a gyárilag betáplált időnormák alapján - **alkalmasak 5 különféle villám- és rapid versenyparti** forma mérésére. **Mind az 5 rezsím programja módosítható**, ezáltal a készülék végtelen sok változatban képes az egy játékperiódusú, kötelező lépésszám nélküli (esetleg a két oldalon eltérő időnormájú) partik mérésére.

A KEZELÉS ÉS 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)	xy	A kikapcsolás előtti utolsó rezsím <u>sorszáma</u> pulzál.
2./ REZSIM VÁLASZTÁS Villám parti 01	4 (nx) 4 (1x)	01 5.00 5.00	Ezek játékidő programok vannak gyárilag betáplálva. A 4 és a 4 valamint 3 és a 4 gombokkal lehet a megfelelő kiválasztani és elfogadni.
Villám parti 02		02 10.00 10.00	Új parti / újbóli ki- be- kapcsolás esetén a készülék minden esetben felkínálja az utoljára használt rezsímet
		03	

Rapid parti 03		0:25	0:25	
		04		
Rapid parti 04		1:00	1:00	
		05		
Egyedi parti 05		2:00	2:00	
3./ START HELYZET	Billenő váltó(fent)	1 TIME 5.00 o	1 TIME 5.00 ●	A váltókat világos oldalon mutasson felfelé. A leendő világot a kis körök is jelzik: o ● START előtt és az egész játszma alatt.
4./ START	 (1x)	1 TIME 4.59 o	1 TIME 5.00 ●	A START gombbal világos óráját elindítod. A világos fogyasztó második perceit mutatja. A
5./ EGYEDI IDŐNORMÁK (Pl. 15' – 15') PROGRAMOZÁSA	  (nx)  (1x)	02 10.00	10.00	Lehet bármelyik rezsimmről bármilyen más (akár eltérő) időnormákat is beprogramozni, de ezt a memória nem tárolja, újból programozni kell.
a) Belépés BAL:	 (3 sec)	0:10	0:10	Beléptél a korrekciós menübe. A BAL  pulzál
b) Időkorrekció: óra : perc	 (3x) /0/0/5/ x	0:15	0:10	Állítsd be a kívánt (órát) perccel! (Pl 0:15)
.sec	 (2x)	.00	0:10	Fogadd el a sec-t!
JOBB:		0:15	0:10	
óra : perc	 (3x) /0/0/5/ x	0:15	0:15	Ua.
.sec	 (2x)	0:15	.00	Ua.
c) Lépésszám korrekció: db	 (2x)	0 00	0 00	A kötelező lépésszámokat „0” fogadd el!
6./ KIKAPCSOLÁS	  (alul)			A ki-be- kapcsolás után az utoljára használt rezsimsorszáma pulzál. A mért partit törli, de a legutoljára használt rezsimeket az újbóli bekapcsoláskor felkínálja. A manuális programozást minden esetben ismételni kell.
7./ ÚJ PARTI ÚJBÓLI INDÍTÁS	  (alul)	xy		A START helyzetet az 1-3. pontok szerint kell újból létrehozni.

„D” BONUSZ-IDŐS FJÚSÁGI VERSENY-PARTIK

A „FISCER” SLOW 12 rezsime a program módosítása nélkül alkalmas az MSSZ által szervezett ifjúsági egyéni és csapatversenyek kiszolgálására.(bonusz idő, kötelező lépésszám nélküli partik 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	  (alul)	0:00 0:00	Megjelenik a kikapcsolás előtti kép (az utolsó parti záró adatai)..
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	  (nx)  (1x)	12	Kiválasztod a FISCHER SLOW 12 „bonusz idő” rezsimeket

3./ START HELYZET		FISCH 1:30	FISCH 1:30	Állítsd be a billenő váltókat -t úgy, hogy a világos oldalán felfelé mutasson. Ez a START helyzet.
4./ START	 (1x)	FISCH 1:30	FISCH 1:30	A START / PAUSE gombbal világos óráját megindítod. A  pulzál.
5./ ÚJ PARTI	  (alul)	xy		A ki-be -kapcsolás után az utoljára használt rezsimsorszáma pulzál. A mért partit törli, de a legutoljára használt rezsimet az újbóli bekapcsoláskor felkínálja.
6./ KIKAPCSOLÁS	  (alul)			A START helyzetet az 1-3. pontok szerint kell újból létrehozni.