

SEGÉDLET A DIGITÁLIS SAKKÓRÁK KEZELÉSÉRE

SAITEK II.

2005 / 2006 / 2009

JÉTEKTÉKMÓDOK / REZSIMEK

REZSIMEK	JÁTÉK FÁZISOK			HOZZÁADOTT IDŐ
változatok	I.	II.	III.	időnorma / /játék fázis megjegyzés
	időnorma/ /kötelező lépés	időnorma/ /kötelező lépés	időnorma/ /kötelező lépés	
1.) HOMOKÓRA (átfolyó idő)				
A	1.00			---
B	0:10			---
2.) RÖVIDÍTETT PARTIK	****			---
Villám A	5.00			---
Rapid B	0:15			---
PCA aktív C	0:25			---
US aktív D	0:30			---
Akcio E	1:00			---
3.) VERSENYPARTIK				
** STANDARD A	2:00 40	1:00 0		
Amatőr B	1:30 30	1:00 0		
FIDE C	2:00 40	1:00 20	30.00 0	
* WORLD D	1:40 40	50.00 20	10.00 0	0.30 I+II+III. lépés után
Tradicionális E	2:00 40	1:00 r.20		II. fázis ismétlődik
Club F	0:30 r.30			I. fázis ismétlődik
4.) BONUS TIMER FISCHER				
A	3.00			0.02 lépés előtt
B	0:50			0.02 lépés előtt
C	1.00			1.00 lépés előtt
*** bonuszos (köt.lép.nélk.) D	1.00			1.00 lépés után
E	5.00			0.12 lépés után
5.) BRONSTEIN (halasztás)				
A	5.00			0.03 ingyen
B	0:20			0.10 ingyen
6.) EGYÉB JÁTÉKOK				
A	0.05			lépésenként kiutalva
B	0.10			lépésenként kiutalva
C	1.00			lépésenként kiutalva
7.) USER / FELHASZNÁLÓI memória 1 A				az utolsó manuális program

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** többféleképpen jelzi, de az órát nem blokkolja, engedi tovább kezelni és működni.

Ennek **előnye**, hogy időtűllépés után is enged beavatkozni (korrigálni), nem kell gondolkodási idő vagy lépésszám korrekció miatt másik órán új programot betáplálni. **Hátránya** viszont, hogy nem veszi át a versenybíró feladatát, aki köteles az időzavart figyelni és az időtűllépést megállapítani, mert figyelmetlenség esetén mindkét óra leeshet. Ez esetben az elsőként leesőt (az időtűllépéssel vesztőt) a **display**-n megjelenő **!** jel alapján lehet megállapítani.

ÜZEMBE HELYEZÉS

Energia ellátás: 2 db. **tartós BABY** elem.

A **polaritás** helyességre vigyázni!!

Hosszú (hónapos) **szünet** esetén kivenni!

Gyenge elemet **LOW** cserélni!!

Rendellenes működés esetén: (pl. 8888 – 8888) is először elemcserével (esetleg ugyanazzal) kell próbálkozni.

Elemcsere után minden esetben a **BLITZ 1** alapértékei **05.00 – 05.00** jelennek meg.

KEZELŐ SZERVEK **KAPCSOLÓK** AZ ALAPLAPON

MODIFY	LOCK
Programok FELOLDÁSA a korrekciók végrehajtásához	Programok (korrekciók) LEZÁRÁSA a starthoz

STOP	GO	SOUND OFF
KIKAPCSOLÁS	BEKAPCSOLÁS (hangjelzéses üzemmód)	BEKAPCSOLÁS (néma üzemmód)

KEZELŐ SZERVEK **GOMBOK** AZ ELŐLAPON

ADJUST	USER	HOURL-G	BLITZ	BONUS-T	BRONSTEIN	GAME	TOURNAMENT	NEXT / MOVE	PAUSE
SET	□	○	1 2 3 4 5	4	○	○	1 2 3 4 5 6	□	□

A KEZELŐ GOMBOK FUNKCIÓI

ADJUST	(1 sec):	- belép a korrekciós menübe.
ADJUST	(nx):	- a programozás során a pulzáló helyi értéket változtatja (+1) felfelé (és körbe).
SET	(nx):	- elfogadja a pulzáló (eredeti vagy módosított) helyi értéket és átlép a következőre (>1).
SET+USER	(együtt):	- elmenti a memóriába a manuálisan betáplált / módosított programot.
USER	(1 sec):	- lehívja a memóriából a legutoljára elmentett manuális programot
BLITZ	1,2,3,4,5 :	- beprogramozott „villám” – „rapid” rezsimek (formák / időnormák).
BONUS TIMER	1,2,3,4,5	- beprogramozott bonusz idő (lépésszám nélküli) rezsimek (formák, időnormák)
TOURNAMENT	1,2,3,4,5,6 :-	- beprogramozott „verseny – parti” rezsimek (formák / időnormák).
NEXT / MOVE	(nx):	- START előtt megmutogatja az egyes játéperiódusokban a betáplált induló adatokat. (Modify!)
NEXT / MOVE	(1x):	- START után megmutatja, hogy a lépésre soron lévő félnek hányadik lépése következik.
PAUSE	(1 sec):	- játék közben megállítja mindkét órát, lehetővé teszi a versenybírói intézkedéseket
PAUSE	(3 sec):	- törli a legutolsó parti adatait, visszaáll annak a START helyzetére. (Modify / Lock !)

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

Játszma alapidő:	1'-en belül	Bonusz - idő	Lépésszám
5'-en kívül: 0 : 05 óra : perc	Programozáskor: .00 . sec	Programozáskor: 0.30 . sec	00 db
5'-en belül: 4 . 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 **TOURNAMENT 1** rezsimek a versenyparti mindkét periódusában módosítás nélkül megfelel a hagyományos időmérésű verseny-partik játéktempó követelményei teljesítésére

Játéperiódus:	I.		II.	
	Játékidő	Kötelező lépésszám	Játékidő	Kötelező lépésszám
Programozott:	2:00	40	1:00	összes

A KEZELÉS ÉS A PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-t (a betáplált /a display-n látható / adatok módosítását) a **SET** és az **ADJUST** gombokkal megfelelően operálva tudod végrehajtani. A **SET** gombot minden képnél annyi-szor kell megnyomnod, ahány helyi értéket látsz a **demonstráció**-n/ **display**-n. Az **ADJUST** gombot ott és annyi-szor kell megnyomnod, ahol és amilyen mértékben módosítani akarsz. Amennyiben elvetteted (a kívánt értéken túlhaladtál) akkor a **SET** gombbal egy teljes kört megtéve ($n \times > 1$) juthatsz ismét a javítási helyzetbe.

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány		LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	Sound off (alul)	00:00	1:11	A kikapcsolás előtti kép pulzál / vagy/ az utolsó parti start helyzetén áll.
	Modify / L (alul)			Feloldod a rögzített programokat, lehetővé teszed a beavatkozásokat.
* Ha a display totál pulzál:	PAUSE (3 sec)	1:11	00:00	Az előző parti záró kép pulzál . Töröld, s visszaállsz annak a startjára.
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	Blitz (1x)	05:00	05:00	Töröld a bizonytalan (zavaró) adatokat.
* Ha a display pulzálás megszűnt / vagy nem volt:	Tournament (1x)	2:00	40 MOVE PRIMARY	A „ hagyományos csapatbajnoki ” parti I. periódusának adatait mutatja.
3./ KONTROLL	Next / Move (1x)	01:00	ALL MOVE SECONDARY	Ellenőrzöd a II. periódus adatainak helyességét is. / Bal 0 megjelenik./
4./ START HELYZET	Next / Move (1x) LOCK / M (alul)	02:00	40 MOVE PRIMARY	Visszatérlél az I. periódusra (start helyzetre). Lezárod (kizárod a további beavatkozást).
5./ START	Söt.Váltógomb	1:59	2:00 PRIMARY	BAL / JOBB felső váltógombbal világos óráját elindítod. /A 0 eltűnik, a 0 pulzál./
6./ MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐK (idő- elvonás) PROGRAMOZÁSA:				Pl. a versenyterem késedelmes átvétele; a játszmáirás szabálya alóli felmentés, csapat késve érkezés, stb. esetén.
a) START helyzet létrehozása:		02:00	40 MOVE PRIMARY	Lásd (és tedd) az 1-4. pontok szerint!
b) látszat- (ál-) START	Söt/Vil Váltógomb	1:59	2:00 PRIMARY	A korrigálandó órát elindítod, (felső váltógomb) s azonnal leállítod PAUSE
c) időelvonás betáplálása: „A” oldal: „B” oldal:	PAUSE (1 sec) ADJUST (1 sec) SET (4x)(2x) ADJUST (nx)	01:30	02:00 PRIMARY	A SET és az ADJUST gombokkal megfelelően operálva Pl. a baloldali órán elvontál 30' alapidőt (az órák beállítására szánt összes időt is beleszámítva).
d) kötelező lépcsőszám:	SET (3x)	01:30	001	A sec. és a lépcsőszám nem módosul!
e) Módosított START helyzet	LOCK / M (alul)	01:30	02:00	A programozást lezárod.
f) Módosított START	Söt Váltógomb	1:29	2:00	A felső váltógombbal a világos óráját (BAL) elindítod. /A 0 eltűnik, pl. a 0 pulzál./
7./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ				1./ Szabálytalan lépés/ állás esetén az óra játékidő/ lépcsőszám helyreigazítása. 2./ Lépcsőszám ellenőrzés
a) leállítás	PAUSE (1sec) MODIFY / L (alul)	1:11	1:22	/Az órák megállnak, mindkét display totál pulzál./ A programot feloldod.
b) korrekció: játékidő * BAL	ADJUST (1sec)	01:11	01:22	Belépsz a korrekciós menübe. Bal 0 megjelenik és csak ez pulzál.
óra : perc	SET (4 x) ADJUST (nx)	01:13	01:22	Szabálytalan lépés korrekciójához: 1. Megállapítod a legutolsó szabályos álláshoz tartozó játékidőket és lépcsőszámokat. 2. A SET és az ADJUST gombokkal megfelelően operálva - visszaadod a feleslegesen elhasznált alapidőket, - adsz a vélen félnek a +2' extra időt
. sec	SET (2x)	13.00	01:22	
* JOBB	SET (1x)	01:13	01:22	
óra : perc	SET (4x) ADJUST (nx)	01:13	01:24	
. sec	SET (2x)	01:13	24.00	

c) következő lépés sorszáma *db	SET (3x) ADJUST (nx)	01:13	000	- visszavonod a szabálytalan állásban megtett lépések számát. A soron következő lépés számát mutatja!
d) Korrigált START helyzet	LOCK /M (alul)	01:13	01:24	A programozást lezáród. A B-J váltógombbal indítod, a lépésre következő óráját.
e) Korrigált START	Söt/Vil Váltógomb	1:13	1:24	A 0 eltűnik, a 0 pulzál.
8./ IDŐTÚLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ I. fázis végén:	PAUSE (1sec)	0 - 0:00	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. (I. fázist mutat!!)
	SET (nx)	0 - 0:00	00:23	
	ADJUST (nx)	00:00	00:23	
	S / V váltógomb	01:00	01:23	
9./ ÚJ PARTI	MODIFY / L (alul) PAUSE (3 sec)	1:13	1:24	Az órák megállnak, a display totál pulzál; majd az órák újbóli START helyzetbe állnak. /Közben az előző parti adatai törlődnek./
10./ KIKAPCSOLÁS	STOP (alul)			Minden kialszik és leáll. /A mért parti adatait tárolja, ha azt a A/8. szerint nem törölted; ha pl. csak PAUSE (1sec) utáni STOP történt/

„B” BONUSZ-DŐS VERSENY-PARTIK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS ALKALMASSÁG

A **TOURNAMENT** 4 rezsím a játszma I. periódusában módosítás nélkül, a II. periódusban program módosítással megfelel az NB minden osztályára valamint a BP (és néhány megyei) CSB I. osztályára vonatkozóan a versenykiírásokban meghatározott bonusz-idős verseny-partik játéktempó követelményei teljesítésére.

Játékperiódus	I.			II.		
	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám
Programozott:	1:40	0.30	40	0:50	0.30	20
Módosított:				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	Sound off (alul)	0 - 0.00	1:11	A kikapcsolás előtti kép pulzál/ vagy/ az utolsó parti start helyzetén áll.
	Modify / L (alul)			Feloldod a rögzített programokat; lehetővé teszed a beavatkozásokat.
	PAUSE (3 sec)	1:11	0 - 0.00	Az előző parti záró képe pulzál Töröld, s visszaállsz annak a startjára.
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	BLITZ (1x)	05.00	05.00	Töröld a bizonytalan (zavaró) adatokat.
	Tournament (4x)	ADD AFTER 1:40	ADD AFTER MOVE 40 PRIMARY	A „bonusz idős csapatbajnoki” parti játéktempója I. periódusának indulási alapadatait mutatja. (A bonusz kivételével).

3./ PROGRAMOZÁS		ADJUST (1sec)	ADD AFTER 01:40	ADD AFTER 40	Beléptél a korrekciós menübe. A BAL 0 megjelenik és pulzál. Az I. periódusra betáplált értékeket ne módosítsd, csak egyenként fogadd el! lépés után (feliratok pulzálnak)
a) I. periódus * alapidő		SET (4x)	01:40	MOVE 40 PRIMARY	
* kötelező lépésszám:		SET (2x)	01:40	ADD AFTER MOVE 40	
* bonusz idő / lépés:		SET (3x)	01:40	ADD AFTER MOVE 0.30	
* bonusz megadás:		SET (1x)	01:40	ADD AFTER 01:40	
b) II. periódus * alapidő:		SET (4x)	ADD AFTER 00:50	ADD AFTER MOVE 20 SECONDARY	A II. periódusra betáplált alapidót 50"-ról 30"-re módosítsd!
		ADJUST /0/0/4/0/x	ADD AFTER 00:30	ADD AFTER MOVE 20 SECONDARY	
* kötelező lépésszám:		SET 2x	ADD AFTER 00:30	ADD AFTER MOVE 20 SECONDARY	A II. periódusra betáplált kötelező lépésszámot 20 -ról 00 -ra módosítsd!
		ADJUST /8/0/ x	ADD AFTER 00:30	ADD AFTER MOVE 00 SECONDARY	
c) III. periódus * törlendő!		SET (4x)	ADD AFTER 00:10	ADD AFTER MOVE ALL TERTIARY	A III. periódusra betáplált alapidót 10" -ről 00" -re módosítsd, azaz töröld! A 00" idővel a többi adat sem lesz értelmezve.
		ADJUST /0/0/5/0/x	ADD AFTER 00:00	ADD AFTER MOVE ALL TERTIARY	
4./ START HELYZET			ADD AFTER 01:40	ADD AFTER MOVE 40 PRIMARY	Visszatérél az I. periódusra (START helyzetre). Lezárhatod, és elindíthatod világos óráját, vagy előbb elmentheted a programot. (A 0 pulzál.)
5./ MENTÉS		USER (3 sec) SET (egyidejűleg)	ADD AFTER 1:40	ADD AFTER 1:40	Amikor a 0 eltűnt, akkor a készülék a manuális programodat elmentette, amely az USER-rel lehívható mindaddig, amíg újabb programot nem mentenek el a helyébe.
6./ START		LOCK / M (alul) Söt. Váltógomb	ADD AFTER 1:40	ADD AFTER 1:40 PRIMARY	Lezárod (kizárod a további beavatkozást). Világos óráját elindítod. A 0 pulzál.
7./ MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐK (idő-elvonás) PROGRAMOZÁSA:					Pl. - a versenyterem késedelmes átvétele; - a játszmaírás szabálya alóli felmentés, - csapat késve érkezés, stb. esetén. A "hagyományos csapatbajnoki" - hoz hasonlóan Különbség: az időelvonás 1:40 - ról indul.
a) START helyzet létrehozása: (a B//1-4. pontok szerint)		ADJUST (nx) SET (nx)	ADD AFTER 1:40	ADD AFTER MOVE 40 PRIMARY	
b) látszat- (ál-) START / majd az időelvonás betáplálása (az A//6. pont szerint)		Söt/Vil Váltógomb PAUSE (1 sec)	ADD AFTER 1:40	ADD AFTER 1:40 PRIMARY	
8./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ					Szabálytalan lépés korrekciójához: Lásd és tedd a A// 7./ b pont szerint, de az alábbi bonusz idő eltérésekkel: a) az elhasznált össz. idő számításakor hozzá kell adni a megtett lépésekre kapott bonusz időket is (+n x 0.30) b) az óra - visszaállítási idő számításakor (a szabálytalan lépésekre elhasznált idő visszaadásakor) viszont vissza kell tartanod az ezekre a lépésekre kapott bonusz időket. (- m x 0.30)
a) leállítás		PAUSE (1sec) MODIFY / L (alul)	1:11	1:22	
b) korrekció betáplálása: Lásd: A//6.		ADJUST (1sec)	01:11	01:22	

9./ IDŐTÚLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ	PAUSE (1sec)	ADJUST (1x)	0 - 0:00	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: (30)-(30) perc hozzá - lépésszámot (40 fölé) 4.) Újraindítod a partit. (I. fázist mutat!!)
	SET (4x)	ADJUST (nx)	0 - 0:00	00:23	
			00:00	00:23	
		Söt/Vil Váltógomb	00:30	00:53	
10./ ÚJ PARTI a) ki – bekapcsolás nélkül:	MODIFY / L (alul)	PAUSE (3 sec)	ADD AFTER	ADD AFTER	Az órák megállnak , a display totál pulzál; majd az órák újbóli START helyzetbe állnak. /Közben az előző parti adatai törlődnek./
			1:11	0-00:00	
b) ki-bekapcsolással; és más programok használata után:	Sound off (alul)	USER (1sec)	ADD AFTER	ADD AFTER	Megnyithatod a manuálisan utoljára betáplált (pl. a módosított bónusz idő) programot. I./ alapidő // kötelező lépésszám
			1:40	MOVE 40 PRIMARY	
11./ KONTROLL a) I. periódus	Next / Move (1x)		ADD AFTER	ADD AFTER	Ellenőrzöd a manuálisan módosított program játék periódusai többi adatának helyességét is. I./ alapidő // bónusz idő
			01:40	MOVE 0.30 PRIMARY	
b) II. periódus	Next / Move (1x)		ADD AFTER	ADD AFTER	II./ alapidő // kötelező lépésszám
			00:30	MOVE 00 SECONDARY	
c) III. periódus	Next / Move (1x)		ADD AFTER	ADD AFTER	II./ alapidő // bónusz idő
			00:30	MOVE 0.30 SECONDARY	
	Next / Move (1x)		ADD AFTER	ADD AFTER	III./ alapidő nincs // összes lépés (virtuális)
			00:00	MOVE ALL TERTIARY	
	Next / Move (1x)		ADD AFTER	ADD AFTER	III./ alapidő nincs // bónusz idő (virtuális)
			00:00	MOVE 0.30 TERTIARY	
12./ START HELYZET	Next / Move (1x)	LOCK / M (alul)	ADD AFTER	ADD AFTER	Visszatértél az I. periódusra (start helyzetre). Lezárhatod, és elindíthatod világos óráját.
			01:40	MOVE 40 PRIMARY	
13. / START	LOCK / M (alul)	Söt Váltógomb	ADD AFTER	ADD AFTER	Zárd le! (Zárd ki a további beavatkozást!) Indítsd el világos óráját!
			1:39	1:40 PRIMARY	
14./ KIKAPCSOLÁS	STOP (alul)				Minden kialszik és leáll . /A mért parti adatait tárolja, ha azt a B/9.a) szerint nem törölted; ha pl. PAUSE STOP történt/.

„C” VILLÁM – RAPID – EGYEDI IDŐNORMÁK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS ALKALMASSÁG

A **BLITZ** 1, 2, 3, 4, 5 rezsimek - a gyárilag beprogramozott időnormák alapján - alkalmasak **5 különféle villám- és rapid versenyparti** forma mérésére. Mind az **5 rezsimek 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 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	Sound off (alul)	0 – 0.00	01:11	A kikapcsolás előtti kép pulzál/ vagy/ az utolsó parti START helyzetén áll.
	Modify / L (alul)			Feloldod a rögzített programokat; lehetővé teszed a beavatkozásokat.
* Ha a display: totál pulzál:	PAUSE (3 sec)	01:11	0 – 0.00	Az előző parti záró képe pulzál. Töröld, s állj vissza annak a START-jára.
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	BLITZ (1x)	05.00	05.00	VILLÁM játék
BLITZ 1				
BLITZ 2	BLITZ (2x)	0:15	0:15	RAPID játék
BLITZ 3	BLITZ (3x)	0:25	0:25	RAPID játék
BLITZ 4	BLITZ (4x)	0:30	0:30	RAPID játék
BLITZ 5	BLITZ (5x)	1:00	1:00	RAPID játék
3./ EGYEDI IDŐNORMÁK (Pl. 10' – 10') PROGRAMOZÁSA	BLITZ (1x)	05.00	05.00	Lehet bármelyik rezsimről bármilyen más (akár eltérő) időnormákat is beprogramozni.
a) Belépés	ADJUST (1 sec)	00:05	00:05	Beléptél a korrekciós menübe. A BAL 0 pulzál
* BAL óra : perc	SET (4x) ADJUST /0/0/1/5/x	00:10	00:05	Állítsd be a kívánt (órát) percet!
. sec	SET (2x)	10.00	00:05	Fogadd el (vagy módosítsd) a sec-t!
* JOBB óra : perc	SET (4x) ADJUST /0/0/1/5/x	10.00	00:10	U.a.
. sec	SET (2x)	10.00	10.00	U.a.
4./ START HELYZET	LOCK / M (alul)	00:10	00:10	Visszatértél a START- ra. A 0 pulzál. Lezárható a programot.
5./ START	S váltógomb	0:09	00:10	Világos órája indul. A pulzál.
7./ ÚJ PARTI	Modify / L (alul) PAUSE (3 sec)	0 – 0.00	01.11	Az órák megállnak, a display: totál pulzál. Az órák indítási helyzetbe állnak. Az előző parti adatai törölődnek.
8./ KIKAPCSOLÁS	STOP (alul)			Minden kialszik és leáll. /A mért parti adatait tárolja, ha azt a C/7. szerint nem törölted; ha pl. csak PAUSE (1sec) utáni STOP történt/

„D” BONUSZ-IDŐS IFJÚSÁGI VERSENY-PARTIK

A BONUS TIMER 4 „FISCHER” rezsim - a program megfelelő módosításával - 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	Sound off (alul)	0 – 0.00	1:11
	Modify / L (alul)		

				lehetővé teszed a beavatkozásokat.
* Ha a display totál pulzál:	PAUSE (3 sec)	0:11	– 0.00	Az előző parti záró képe pulzál. Töröld, s visszaállsz annak a startjára.
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	Blitz (1x)	05.00	05.00	Töröld a bizonytalan (zavaró) adatokat.
* Ha a display pulzálás megszűnt / vagy nem volt:	Bonusz Timer (4x)	01.00	01.00	A „ bonusz timer ” parti alapidejét mutatja
3./ PROGRAMOZÁS:	ADJUST (1x)	00:01	00:01	Az alapidőt átállítod 90 percre.
a) alapidő: óra:perc	SET (nx) ADJUST (nx)	01:30	01:30	
b) bonusz idő: .sec	SET (nx) ADJUST (nx)	01.00 00.30	01.00 00.30	A bonusz időt átállítod 30 másodpercre.
4./ START HELYZET	SET+USER (1x) LOCK / M (alul)	01:30	01:30	Visszatértél a start helyzetre. Lezárod (kizárod a további beavatkozást).
5./ START	Söt Váltógomb	1:29	1:30	BAL / JOBB felső váltógombbal világos óráját elindítod. /A 0 eltűnik, a : pulzál./
6./ ÚJ PARTI	MODIFY / L (alul) PAUSE (3 sec)	1:13	1:24	Az órák megállnak , a display totál pulzál; majd az órák újbóli START helyzetbe állnak. /Közben az előző parti adatai törölődnek./
7./ KIKAPCSOLÁS	STOP (alul)			Minden kialszik és leáll . /A mért parti adatait tárolja, ha azt a A/8. szerint nem törölted; ha pl. csak PAUSE (1sec) utáni STOP történt/