

SEGÉDLET

A DIGITÁLIS SAKKÓRÁK KEZELÉSÉRE

SAITEK III.

JÁTÉKMÓDOK / 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	10.00			---
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				
Halasztásos A	2:00 40	1:00 20	30.00 0	0.05 I+II+III. késleltetés
* FIDE 1 B	1:30 40	15.00 00	0:00	0.30 I+II. lépés után
FIDE 2 C	1:40 40	*0:30 00		0.30 I+II.
** FIDE 3 D	2:00 40	1:00 20	30.00 0	
FIDE 4 E	2:00 40	1:00 20	15.00 0	**0.15 III. lépés előtt
Tradicionális F	2:00 40	1:00		II. fázis ismétlődik
Club G	0:30 r.30			I. fázis ismétlődik
4.) „FISCHER” (idő hozzáadó)				
A	3.00			0.02 lépés előtt
B	0:50			0.02 lépés előtt
C	1.00			1.00 lépés előtt
*** (ifjúsági) D	1.00			1.00 lépés után
5.) BRONSTEIN (halasztásos)				
A	05.00			0.03 ingyen
B	20.00			0.10 ingyen
6.) EGYÉB JÁTÉKOK				
Halasztásos A	0:30			0.05 késleltetés
Üzenetes B	0:30			csökken >00.00 > növekszik
7.) USER / FELHASZNÁLÓI				
memória 1 A				FIDE 3 hagyom. verseny
memória 2 B				FIDE 1 NB verseny
memória 3 C				nem FIDE (blitz) ifi verseny

Alkalmazási területek:

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

(Megfelelő program módosítások szükségesek!!)

FIGYELEM!

A készülék az időtúllépést többféleképpen jelzi, de az órát nem blokkolja, engedi tovább kezelni és működni.

Előnye, hogy időtúllépés 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 időtúllépést megállapítani, mert figyelmetlenség esetén mindkét óra leeshet, és ez a készülék jelzi, de nem rögzíti az elsőként leesőt.

2006 / 2009

ÜZEMBE HELYEZÉSEnergia ellátás: 2 db. **tartós BABY** elem.A **polaritás** helyességre vigyázni!!Hosszú (hónapos) **szünet** esetére kivenni!Gyenge elemet **LOW** cserélni!!

Rendellenes működés esetén: (pl. **8888** - **8888** is) először elemcserével (esetleg ugyanazzal) kell próbálkozni. Elemcsere után csak a gyári programok maradnak, és az **1A HOUR GLASS** (homokóra) alapértékei jelennek meg.

KEZELŐ SZERVEK VÁLTÓ KAPCSOLÓK AZ ALAPLAPON

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

OFF	GO	SOUND OFF	LIGHT OFF // SOUND OFF
KIKAPCSOLÁS	BEKAPCS. (+hang+fény)	BEKAPCS. (- hang+ fény)	BEKAPCS. (- hang – fény)

KEZELŐ SZERVEK FUNKCIÓS-GOMBOK AZ ELŐLAPON

4 WAY PAD	STORE	EDIT	MOVES	PAUSE // RESET
4 utas gomb (navigációs) ←→ / ↓↑	TÁROLÁS memóriába - - memóriából	SZERKESZTÉS belépés - operációba operációból - kilépés	LÉPÉSSZÁM kijelzés (parti közben)	SZÜNET // TÖRLÉS 1 sec: leállítás - újraindítás 3 sec: nullázás (új parti)

KEZELŐ SZERVEK VÁLTÓGOMBOK A FEDŐLAPON

Lenyomásukkal (átváltásukkal) a saját óra leáll, az ellenfél órája elindul.

A parti kezdetén vízszintes (kiegyensúlyozott) helyzetből is indíthatóak.

Parti közbeni beavatkozás esetén a leállítás is, s az (intézkedés utáni) újraindítás is a **PAUSE** gombbal történik.

GO és **SOUND OFF** üzemmódban: - a lépésre következő oldalán: **zölden világítanak**,
- az idő túllépő oldalán (a parti végén) **pirosan világítanak**.

SZÁMKÉPEK ÉS SZÁMKOMBINÁCIÓK ALAKZATAI AZ LCD DISPLAY-N

Játszma alapidő:	1'-en belül	Bonusz - idő	Lépésszám
20'-en kívül: 0 : 20 óra : perc	Programozáskor: 0.00 . 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

AZ LCD DISPLAY-K INDIKÁTORAI**BAL:**

HOUR GLASS // BLITZ // TOURNAMENT

ADD BEFORE

ADD AFTER

* MOVE

STORE

1A

PRIMARY//SECONDARY//TERTIARY

1.) Játékidő módozatok kijelzése: **homokóra//villám//verseny**

2.) Idő hozzáadási mód kijelzése:

lépés előtt**lépés után***11./ **Lépés:**

(a soron lévő következő lépésének sorszáma)

3.) **Tárolás** kijelzése:

(memóriába - memóriából)

4.) A **játékidő** rezsim jele:

(az induló adatok közepén)

5.) A **játékidő** periódusai:**első//második//harmadik****JOBB:**

FISCHER//BRONSTEIN//GAME//USER

MOVE

1.) Játékidő módozatok kijelzése: **F/B/G/FELHESZNÁLÓI (memo) **** 12./ **Lépés:** (a programozott / programozandó kötelező lépések száma)

LOW

I

S

TIME ADDED

Hour-Minute/ : /Second

6.) Elem lemerülés kijelzése:

7.) Idő túllépés kijelzése:

8.) Fogó idő kijelzése:

9.) Időhozzáadás jelzése:

10.) Elváltató :

Alacsony!

Túllépte!

(másodpercekben)

(másodperc / lépés)

Óra-Perce/ : /Másodperc

(az aktív oldalon fluktuál /1 Hz/)

Megjegyzés: * a prospektusok hiányosan jelzik (a kétféle lépésszám értelmezést nem jelzik).

Ez a típus-ismertető is tartalmaz a 2006. évi anyagokhoz képest új elemeket.

„A” HAGYOMÁNYOS IDŐMÉRÉSŰ VERSENY-PARTIK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS, ALKALMASSÁG

A **TOURNAMENT 3D** „FIDE 3” rezsím az I. játékfázisban módosítás nélkül, a II-III. játékfázisokban kis módosításokkal alkalmazható a hagyományos időmérésű verseny-partik kiszolgálására.

Játék fázis:	I.		II.		III.	
	Játékidő	Kötelező lépésszám	Játékidő	Kötelező lépésszám	Játékidő	Kötelező lépésszám
Programozott :	2:00	40	1:00	20	0:30	0
Módosított:	2:00	40	1:00	00	00.00	0

A KEZELÉS ÉS A PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

Figyelem! A sikeres „operáció”-t (a betáplált /a display-n megjelenő / adatok módosítását) az **EDIT** gombbal a szerkesztés funkcióba belépve a **4 utas navigációs gombbal** (4 WAY CONTROLL PAD) megfelelően operálva tudod végrehajtani. A **JOBBRA-BALRA** nyíllal $\leftarrow \rightarrow$ kiválasztod a változtatni kívánt helyi értéket, majd a pulzáló számadatot a **LE-FEL** nyíllal $\uparrow \downarrow$ beállítod a kívánt értékre.

PROTOKOLL lista	OPERÁCIÓ művelet	DEMONSTRÁCIÓ látvány	LEGENDA megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	Sound off (alul)	2:00 MOVE 40 3D PRIMARY	<i>Hangjelzés nincs/ fényjelzés van.</i> Ha a kívánt rezsím start helyzetén áll:, akkor 5. programozás és 6. start
Egyéb állapotok:	Modify/Lock (alul)		Feloldod a rögzített programokat, lehetővé teszed a beavatkozásokat.
a display: totál pulzál: például:	PAUSE (3 sec)	1:11 $\square$ - 0.00 3D PRIMARY	Az előző parti záró képe pulzál. Töröld, s visszaállsz annak a startjára.
vagy egy: helyi érték pulzál: például:	EDIT (1X)	1:11 1:11 3D PRIMARY	Szerkesztés menüben maradt. Lép ki belőle. Állítsd be a 3D „FIDE 3.” rezsímet
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	$\leftarrow \rightarrow$ (nx) 4 utas navigációs gomb	-- --	Keresd meg a több fázisú 3 VERSENY rezsímek indító helyzetét
* Ha a display pulzálás megszűnt / vagy nem volt, de nem a kívánt start helyzet adatait mutatja.	$\uparrow \downarrow$ (nx)	02:00 MOVE 40 3D PRIMARY	Keresd meg a a 3D „FIDE 3” rezsímet. A „hagyományos csapatbajnoki” parti I. fázisának induló adatait mutatja.
3./ PROGRAM MÓDOSÍTÁS I. játékfázis	EDIT (1X) $\leftarrow \rightarrow$ (6X)	02:00 MOVE 40 3D PRIMARY	Belépsz a szerkesztés menübe, és Az I. fázist kontrollálod: elfogadod....
II: játékfázis	$\leftarrow \rightarrow$ (4+2X)	01:00 MOVE 20 3D SECONDARY	

	 (2x)	01:00 3D SECONDARY	MOVE 00	A II. fázist módosítod: Töröld a kötelező lépésszámot: (00)
III: játékfázis	 (4+2x)	00:30 3D TERTIARY	MOVE 0	A III. fázist módosítod: Töröld a játékidőt: (00:00)
	 (2x)	00:00 3D TERTIARY	MOVE 0	
4./ MENTÉS	 (1x)  (nx)  (nx)	00:00 STORE TERTIARY	MOVE 0	A korrekciót befejezve (a szerkesztés ben maradva) belépsz a memória menübe. A STORE felajánl egy memória helyet az egyéni programod számára. (pl. 7A)
	 (1x)	2:00 7A PRIMARY	MOVE USER 40	A STORE gombbal mentsd el a tárolóba . Ezután az adott memória helyen mindaddig megtalálhatod, amíg felül nem írod mással.
5./ START HELYZET	 /Modify (alul)	2:00 7A PRIMARY	MOVE 40	Kilépsz a szerkesztés menüből. Visszatérl az I. periódusra (start helyzetre). Lezáród! (kizáród a további beavatkozást!).
6./ START		1:59 7A PRIMARY	2:00	BAL / JOBB felső váltógombbal világos óráját indítod. Óvakodj a felesleges váltástól! /A  pulzál./
7./ MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐK (idő- elvonás) PROGRAMOZÁSA:				Pl. a versenyterem késedelmes átvétele; a játszmaírási szabálya alóli felmentés, csapat késve érkezés, stb. esetén.
a) START helyzet létrehozása:	 /Lock (alul)	2:00 7A PRIMARY	MOVE 40	Lásd (és tedd) az 1-5. pontok szerint! A programot feloldod.
b) látszat- (ál-) START		01:59 7A PRIMARY	02:00	A világos órát elindítod . (felső váltógomb) és azonnal leállítod PAUSE A display totál pulzál.
c) időelvonás betáplálása: „A” oldal: (óra : perc . sec) „B” oldal: (óra : perc . sec)	 (1X)  (nx)  (nx)  (1X)	01:30 7A PRIMARY 30.00 01:30 7A PRIMARY	02:00 02:00 02:00	Belépsz a szerkesztés menübe, s pl. a  és  gombokkal operálva Világos vagy Sötét órán elvontál 30' alapidőt (az operációra szánt össz időt is!) Kilépsz a szerkesztés menüből. A display totál pulzál.
d) Módosított START helyzet	 /Modify (alul)	1:30 7A PRIMARY	40	A programozást lezárod! A  okat vízszintesbe helyezed!.
e) Módosított START	 (1sec)	1:29 7A PRIMARY	2:00	(Óvakodj a felesleges óraváltásoktól!) A világos óráját indítod . /A  pulzál./
8./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ				1./ szabálytalan lépés/ állás esetén az óra (a játékidő és a lépésszám) helyreigazítása.
a) leállítás	 (1sec)  /Lock (alul)	1:11 7A PRIMARY	1:22	Az órákat megállítod: (mindkét display totál pulzál.) A programot feloldod .
b) korrekció: játékidő * BAL	 (1X)	01:11 7A PRIMARY	01:22	Belépsz a szerkesztés menübe. A bal  pulzál.
óra : perc	 (nx)  (nx)	01:13 7A PRIMARY	01:22	Szabálytalan lépés korrekciójához: *A  és  gombokkal operálva
. sec	 (nx)  (nx)	13.00 7A PRIMARY	01:22	1.) Add vissza a szabálytalan lépésekre elhasznált alapidőket. Ehhez ki kell számolnod játékosonként:
* JOBB	 (nx)  (nx)	01:13 7A PRIMARY	01:22	a) egy lépés átlagideje = elhasznált össz. idő /: megtett lépések száma,
óra : perc	 (nx)  (nx)	01:13 7A PRIMARY	01:24	b) szabálytalan lépések össz. ideje = egy lépés átlagideje /x/ szabálytalan lépések sz.
. sec	 (nx)  (nx)	01:13 7A PRIMARY	24.00	c) óra - visszaállítási idő = elhasznált össz idő /-/ a szabálytalan lépések össz. ideje. 2.) Adjál a vétlen félnek +2' extra időt. 3.) Vond el a szabálytalan lépések számát. A soron következő lépés számát mutatja

c)	lépésszám	*db		(nx)	01:13	000	
d) Korrigált START helyzet				(1X)	01:13	01:24	A szerkesztés végére értél Kilépsz a szerkesztés menüből. (Lezárod!)
			EDIT	(1X)	01:13	01:24	A lépésre következőnek a  -t felső állásba helyezed.
			Lock/Modify (alul)				A  gombbal elindítod az óráját
e) Korrigált újraindítás			PAUSE	(1sec)	01:13	01:24	A  pulzál.
9./ IDŐTÚLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ					01:00	01:23	Időtúllépés! (kötelező lépésszám híjjával!)
I. fázis végén:			EDIT	(1X)	00:59	01:23	Ha a jelzés téves; (a lépésszám teljesítve), akkor a  gombbal újra indítható
			EDIT	(1X)	01:00	01:23	Időtúllépés és lépésszám vita esetén:
				(nx)			1.) az óra minden adatát feljegyzed;
			EDIT	(1X)	01:00	01:23	2.) Belépsz a szerkesztés menübe; 
			PAUSE	(1sec)	00:59	01:23	3.) Manuálisan beállítod: (8./b,c,d,e pont) - lépésszámot (40 fölé)
							4.) Újraindítod a partit. (I. fázist mutat!!)
10./ ÚJ PARTI			Modify/Lock (alul) RESET	(3 sec)	01:13	01:24	Feloldod a programozást. Az órák megállnak, a  : totál pulzál; majd az órák újból start helyzetbe állnak. /Közben az előző parti adatai törölődnek./
					02:00	40	
11./ KIKAPCSOLÁS			STOP	(alul)			Minden kialszik és leáll. /A mért parti adatait tárolja, ha azt A/8. szerint nem törölted; ha pl. csak  (1sec) utáni  történt/

„B” BONUSZ-IDŐS VERSENY-PARTIK

A FELADATNAK MEGFELELŐ MŰKÖDÉS ALKALMASSÁG

A **TOURNAMENT 3B** „FIDE 1” rezsím (minden játékfázisban végrehajtott módosításokkal) alkalmas az **NB valamennyi osztályában**, valamint a BP (és néhány megyei) CSB I. osztályában meghatározott bonusz-idős verseny-partik kiszolgálására. A **3C** rezsím adatai módosítások nélkül is alkalmasak lennének, de az a lépésenkénti **bonusz időt** nem a szokott módon, hanem **lépés előtt (add before)** adja.

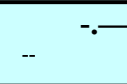
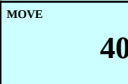
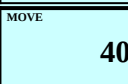
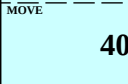
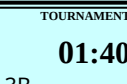
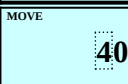
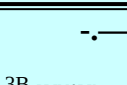
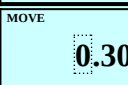
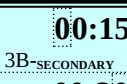
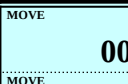
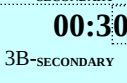
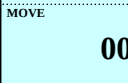
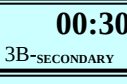
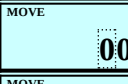
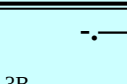
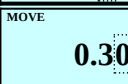
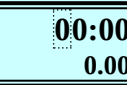
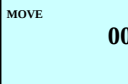
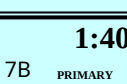
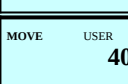
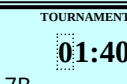
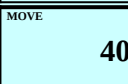
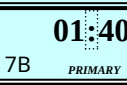
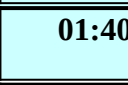
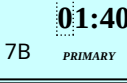
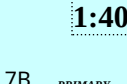
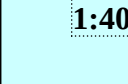
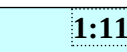
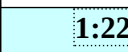
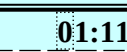
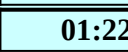
JÁTÉK FÁZISOK	I.			II.		
	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám	Alapidő	Bonusz idő	Kötelező lépésszám
Programozott:	1:30	0.30	40	15.00	0.30	00
Módosított:	1:40	0.30	40	0:30	0.30	00

FIGYELEM! A **III. játékfázis** valamennyi adatát **0 értéken** kell elfogadni!

A KEZELÉS ÉS A PROGRAMOZÁS ALGORITMUSAI

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

PROTOKOLL	OPERÁCIÓ	DEMONSTRÁCIÓ	LEGENDA
lista	művelet	látvány	megjegyzés
1./ BEKAPCSOLÁS	Sound off (alul)	TOURNAMENT 1:40 3B PRIMARY	Hangjelzés nincs// fényjelzés van. Ha a kívánt rezsím start helyzetén áll:, akkor 4. starthelyzet és 5. start
Egyéb állapotok:	Modify/Lock (alul)		Feloldod a rögzített programokat, lehetővé teszed a beavatkozásokat.
a  totál pulzál;például:	PAUSE (3 sec)	1:11 3B PRIMARY	Az előző parti záró  pulzál. Töröld, s visszaállsz annak a startjára.
vagy: egy helyi érték pulzál	EDIT (1X)	1:11 3B PRIMARY	Szerkesztés menüben maradt. Lép ki belőle. Állítsd be a 3B „FIDE „1” rezsímet

2./ REZSIM VÁLASZTÁS Ha a display pulzálás megszűnt / vagy nem volt, de nem a kívánt start helyzet alapadatait mutatja.	 (nx) 4 utas navigációs gomb			Ha más rezsiben találtad magad, akkor programoznod kell! Keresd meg a 3 VERSENY rezsimek indító helyzetét
3./PROGRAMOZÁS	 (2x)			Keresd meg a 3B „FIDE 1” rezsimek. Egy (módosítandó) „bonuszidős parti” I. fázisának induló adatait mutatja.
I. játék fázis:	EDIT (1x)			Belépsz a szerkesztés menübe
alapidő:	 (nx)  (nx)			Az I. fázis alapidejét átállítod 1:40-re.
kötelező lépésszám:	 (nx)			Elfogadod.
bonusz idő:	 (nx)			Elfogadod
II. játék fázis				
alapidő:	 (nx)  (nx)			Az alapidőt átállítod 0:30-ra.
kötelező lépésszám:	 (nx)			Elfogadod
bonusz idő:	 (nx)			Elfogadod
III. játék fázis (óra : perc . sec)	 (nx)			Elfogadod
4./ MENTÉS	STORE (1x)  (nx)  (nx)			A korrekciót befejezve (a szerkesztésben maradvá) belépsz a memória menübe. A STORE feljánl egy memória helyet az egyéni programod számára. (pl. 7B)
	STORE (1x)			A STORE gombbal mentsd el a tárolóba. Ezután az adott memória helyen mindaddig megtalálható, amíg felül nem írod mással.
5./ START HELYZET	Lock/Modify (alul)			.Lezárod a programot. (kizárod a további beavatkozást!).
6/ START	Váltógomb ↓			BAL / JOBB felső váltógombbal világos óráját elindítod. /A display pulzál./
7./ MÓDOSÍTOTT ALAPIDŐK (idő- elvonás) PROGRAMOZÁSA:	Modify/Lock (alul)			Pl. - a versenyterem késedelmes átvétele; - a játszmaírás szabálya alóli felmentés, - csapat késve érkezés, stb. esetén. A "hagyományos csapatbajnoki" – hoz hasonlóan de: * a felesleges váltógomb kezelés ne okozzon lépésszám hamisítást; * az idő - megvonás 1:40 – ról indul.
a) START helyzet létrehozása: (a B//1-3. pontok szerint)	 (nx)  (nx)			
b) látszat- (ál-) START / majd az időelvonás betáplálása (az A//7.pont szerint)	Váltógomb ↓ PAUSE (1 sec)			Indítsd el és azonnal állítsd le világos oldalán a korrekcióra váró órát: Tápláld be az időelvonást a vétkes csapat valamennyi óráján. (Lásd: A//7.)
8./ IDŐ // LÉPÉSSZÁM ELLENŐRZÉS - KORREKCIÓ				1/ Szabálytalan lépés/ állás esetén az óra (a játék idő és a lépésszám) helyreigazítása. 2/ lépésszám ellenőrzés a parti közben/végén!
a) leállítás	PAUSE (1sec) Modify/Lock (alul)			Szabálytalan lépés korrekciójához: Lásd és tedd a A// 8./ b pont szerint, de az alábbi bonusz idő s eltérésekkel:
b) korrekció betáplálása: Lásd: A/8	EDIT (1x)			

	 (nx)	01:13	01:22	a) az elhasznált össz. idő számításakor hozzá kell adni a megtett lépésekre kapott bonusz időket is (+n x 0.30)
d) Korrigált START helyzet	 (1X)  /Modify (alul)	01:13 01:13	01:24 01:24	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)
e) Korrigált újraindítás	 (1 sec)	1:13	1:24	
9./ IDŐTÜLLÉPÉS UTÁNI KORREKCIÓ	 (1 sec)	01:00 00:59	01:23 01:23	Időtüллépés! (kötelező lépésszám híjjával!) Ha a jelzés téves; (a lépésszám teljesítve), akkor a  gombbal újra indítható Időtüллépés és lépésszám vita esetén: 1.) az óra minden adatát feljegyzed; 2.) Belépsz a szerkesztés menübe:  ; 3.) Manuálisan beállítod: (8./b,c,d,e pont) - lépésszámot (40 fölé); 4.) Újraindítod a partit. (I. fázist mutat!!)
	 (1X)  (nx)	01:00 01:00	01:23 01:23	
	 (1X)  (1sec)	00:59	01:23	
10./ ÚJ PARTI	 /Lock (alul)  (3 sec)	TOURNAMENT 1:11 3B PRIMARY	0-00.00	Az órak megállnak , a display totál pulzál; majd az órák újbóli start helyzetbe állnak. /Közben az előző parti adatai törölődnek./
11./ KIKAPCSOLÁS	 (alul)			Minden kialszik és leáll . /A mért parti adatait tárolja, ha azt a B/9.a) szerint nem törölted; ha pl.   történt/.

„C” VILLÁM – RAPID – EGYEDI IDŐNORMÁK

A **BLITZ** **A, B, C, D, E** rezsimek - a beprogramozott időnormák alapján - alkalmasak **5 különféle rövidített játékforma** mérésére. Mind az **5 rezsimek programja módosítható**, ezáltal a készülék végtelen sok változatban képes az egy játék fázisú, 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	 (alul)	BLITZ 05.00 2A	05.0 0	Hangjelzés nincs// fényjelzés van. Ha a kívánt rezsimek start helyzetén áll . Akkor: 6..start
Egyéb állapotok: a display totál pulzál: egy helyi érték pulzál	 /Lock (alul)			Feloldod a rögzített programokat, lehetővé teszed a beavatkozásokat.
	 (3 sec)	1.11 2A	0-0.00	Az előző parti záró képe pulzál . Töröld, s visszaállsz annak a startjára.
	 (1X)	1.11 2A	1.11	Szerkesztés menüben maradt. Lép ki belőle. Állítsd be a 2 „BLITZ a-e” rezsimek
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	 (nx)	05.00 2A	05.00	VILLÁM játék
BLITZ A	 (nx)	15.00 2B	15.00	RAPID játék
BLITZ B	 (nx)	0:25 2C	0:25	PCA AKTÍV játék
BLITZ C	 (nx)	0:30	0:30	US AKTÍV játék

BLITZ D	(nx)	2D		
BLITZ E	 (nx)	2E	1:00	1:00
3./ EGYEDI IDŐNORMÁK (Pl.: 6' – 4') PROGRAMOZÁSA	  (nx)	(nx)	05.00	05.00
a) Belépés	EDIT (1x)		00.05	00.05
* BAL óra : perc	  (nx)	BLITZ	00.06	00.05
. sec	  (nx)		06.00	00.04
* JOBB óra : perc	  (nx)		00.06	04.00
. sec	  (nx)		06.00	04.00
4./ MENTÉS	STORE (1x)   (nx) STORE (1x)	STORE 06.00	USER 04.00	A korrekciót befejezve (a szerkesztésben maradva) belépsz a memória menübe. A STORE feljánl egy memória helyet Pl. 7C A STORE gombbal mentsd el a tárolóba . Ezután az adott memória helyen mindaddig megtalálhatod, amíg felül nem írod mással
5./START HELYZET	EDIT (1x)	2A	06.00	04.00
6. / START	Lock/Modify (alul) 	2A	05.59	04.00
7./ ÚJ PARTI	Modify/Lock (alul) RESET (3 sec)	2A	1.11	1-00.00
8./ KIKAPCSOLÁS	STOP (alul)			Minden kialszik és leáll . /A mért parti adatait tárolja, ha azt a B/19.a szerint nem törölted; ha pl. PAUSE STOP történt/.

„D” BONUSZ-IDŐS IFJÚSÁGI VERSENY-PARTIK

A **FISCHER/BONUS** **D** rezsím - a program megfelelő módosításával – alkalmas az MSSZ által szervezett ifjúsági egyéni és csapatversenyek kiszolgálására.(bonusz idős, 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)	ADDAFTER 01:30 4D	FISCHER 00.30 TIME ADDED
	Modify/Lock (alul)		Feloldod a rögzített programokat, lehetővé teszed a beavatkozásokat.

Egyéb állapotok: a display totál pulzál;például: vagy egy helyi érték pulzál például:	PAUSE (3 sec)	XY	1:11	– 0:00	Az előző parti záró képe pulzál. Töröld, s visszaállsz annak a startjára.
	EDIT (1X)	XY	1:11	1:11	Szerkesztés menüben maradt. Lépj ki belőle. Válaszd ki a 4D „Fischer/bonus” rezsimit
2./ REZSIM VÁLASZTÁS	 (nx)	ADDAFTER 4D	01:00	FISCHER 01:00 TIME ADDED	FISCHER/BONUS4
3./PROGRAMOZÁS a) BAL: Alapidő:	EDIT (1X)	ADDAFTER 4D	00:01	FISCHER 00:01 TIME ADDED	Belépsz a szerkesztés menübe.
	 (nx)	ADDAFTER 4D	01:30	FISCHER 00:01 TIME ADDED	Átállítod az alapidőt 90 perc -re
óra : perc	 (nx)	4D	30:00	FISCHER 00:01 TIME ADDED	Elfogadod a másodpercet (.00)
. sec	 (nx)	ADDAFTER 4D	01:00	FISCHER 00:01 TIME ADDED	
Bonusz idő:	 (nx)	ADDAFTER 4D	00:30	FISCHER 00:01 TIME ADDED	Átállítod bonusz időt 30 sec -re
perc.sec					
b) JOBB	 (nx)				Végrehajtod a 3./a) pont valamennyi lépését a JOBB oldalon is.
4./ MENTÉS	STORE (1X)	STORE	01:30	USER 00:30	A korrekciót befejezve (a szerkesztés ben maradva) belépsz a memória menübe.
	 (nx)				A STORE felajánlja a 7C memória helyet
	STORE (1X)	ADDAFTER 7C	1:30	USER 00:30	Elmented a „felhasználói” tárhelyre. Parti ismétlés esetén lehívhatod. 7C
5./ START HELYZET	EDIT (1X)	ADDAFTER 7C	1:30	USER 00:30	Kiléptél a szerkesztés menüből. Visszatértél a start helyzetre.
6. / START	Lock/Modify (alul) ↓ Váltógomb ↓	ADDAFTER 7C	01:29	USER 01:30	Zárd le! (Zárd ki a további beavatkozást!) A váltógomb okat helyezd vízszintes állásba Indítsd el világos óráját!
7./ ÚJ PARTI	Modify/Lock (alul) RESET (3 sec)	7C	1:11	– 00:00	Az órák megállnak , a display totál pulzál; majd az órák újbóli START helyzetbe állnak. /Közben az előző parti adatai törölődnek./
8./ KIKAPCSOLÁS	STOP (alul)				Minden kialszik és leáll . /A mért parti adatait tárolja, ha azt a B/9.a) szerint nem törölted; ha PAUSE STOP történt