

GARDE

electronic

DIE NEUE SCHACHUHR
aus Ruhla

Bedienanleitung



GARDÉ




Uhren und Feinmechanik Ruhla GmbH

Bahnhofstraße 27 • 99842 Ruhla/Thür.

Tel. 036929 / 70-0 • Fax 036929 / 70104

BEDIENANLEITUNG

Zum besseren Verständnis werden folgende graphische Symbole im Text der Bedienanleitung angewendet:

Displayanzeige	ruhend:	
Displayanzeige	blinkend:	
Programmtaste	:	

Lieferzustand der Uhr:

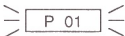
- ohne Batterien, benötigt werden 2 Stück Batterie LR 6
- Stellung der Zeigerpaare und Stellung der Druckknöpfe für den Spielbetrieb auf der Oberseite der Uhr ist beliebig

Einlegen der Batterien:

Die beiden unteren Schrauben der Batterieplatte auf der Rückseite mit dem Schraubendreher lösen, 2 Batterien einlegen, Polung beachten.

Nach 3 s ist die volle Displayanzeige zu sehen, danach verlöscht das Display und beide Zeigerpaare laufen auf die 12.^{oo}-Stellung. (Kontrollstellung)

Jetzt beginnt der Programmanzeiger im Display zu blinken

(bei Batterie einlegen immer  = Programm 01)

und je nach Stellung der Druckknöpfe ist die ruhende Anzeige des Laufanzeigers (Stern) zu sehen.

Sind die Druckknöpfe in Mittelstellung, wird kein Stern angezeigt.

Testen Sie jetzt die Druckknopfbetätigung und die Mittelstellung.

Die Zuordnung des Sterns entspricht dem der gewohnten Laufanzeige.

Solange der Stern ein ruhendes Bild zeigt, befindet sich die Uhr nicht im Spielbetrieb, während des Spieles blinkt der Stern für die jeweils laufende Uhr.

Sie sollten nach diesem Test für die nun kommende Programmierphase immer die Mittelstellung einstellen. Das Spiel beginnt zwar erst mit der 1. Druckknopf"betätigung" unabhängig von der Druckknopfstellung, aber die Elektronik legt mit dieser 1. Bestätigung die Seiten „schwarz - weiß“ fest. Somit haben Sie aus der Mittelstellung heraus die freie Wahl der Figurenaufstellung.

Eine erste Testspieleinstellung:

Die neuartige Verbindung der gewohnten analogen Zeigeranzeige mit Fallblättchen und der digitalen Multifunktionsanzeige wird durch die drei Tasten auf der Unterseite der Uhr gesteuert.

Linke Taste:  i.d.R. zur Bestätigung einer gewählten Einstellung

2 Tasten rechts:  
i.d.R. zur Einstellung abnehmender oder zunehmender Zeiten oder Zahlenfolgen.

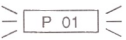




Mit diesen drei Tasten werden in Abhängigkeit von der Stellung der Druckknöpfe alle Einstellungen vorgenommen.


Bevor alle Möglichkeiten der Uhr erläutert werden, soll mit einer Testspieleinstellung das neue Spielgefühl erlebt werden:


Testspiel:

Blitzschach 5 Minuten, Programm  (Displayanzeige oben)

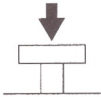
Die Uhr hatte bereits Programm 01 eingestellt, die Anzeige blinkt

 : wahlweise Einstellung der Programmanzeige  oder eines Zugzählers  durch Tasten auf  oder 

 : gewählte Einstellung wird bestätigt.:

-  hört auf zu blinken
- Spielzeit 5.00 (Min.) wird angezeigt
- Balkendiagramm für 1 Spielminute erscheint mit 20 Balkenstrichen
- Die Zeiger laufen im Schnellauf auf die Spielanfangszeit 17.55 Uhr.

Das Spiel beginnt, indem „schwarz“ die Uhr von „weiß“ in Gang setzt:



- der „Stern“ blinkt auf der Seite des am Zug befindlichen Spielers
- die digitale Spielzeitanzeige reduziert sich im Sekundenabstand (4:59 z.B.), bei Spielzeiten größer 10 Minuten im Minutenabstand (1:59 z.B.)
- alle 3 s verlischt ein Teilbalken
- der Minutenzeiger reduziert die Spielzeit in Minutensprüngen, d.h., erst wenn die Spielminute tatsächlich abgelaufen ist, springt der Zeiger nach.

Das Spiel endet:

Mit dem Verlöschen des letzten Teilbalkens im Display springt der Minutenzeiger auf die Spielendzeit und exakt am Ende dieser letzten Spielsekunde fällt das Blättchen.

Wollen Sie das Testspiel nochmals spielen:

Druckknöpfe in Mittelstellung stellen - es wird kein Stern angezeigt.

drücken, die Spielausgangsstellung stellt sich selbsttätig ein (18.55).

Übersicht der Spielprogramme:

Programm-		Zeitstruktur	Spielzeitbegrenzung	kleinste programmierbare Zeiteinheit	Bonus-art	automatisches Stellen der analogen Uhrzeit für Perioden oder Spiele auf
Nr.	Art					
01	1 period	5.00 min				17.55 X.55 X.55
02	1 period manual + (bonus)		pg= 1 h; bg= 1 min	pm=1 min; bm=1 sec	A / n	gemäß Programm 17.30 X.30 X.30
03	1 period	0:30 h				15.00 17.30
04	2 periods	2:00 h +0:30 h				15.00 17.00
05	2 periods	2:00 h + 1:00 h				14.00 17.00 17.30
06	3 periods	2:00 h + 1:00 h + 0:30 h				14.00 16.00 17.00
07	3 periods	2:00 h + 1:00 h + 1:00 h				
08	3 periods manual + (bonus)		pg= 5 h; bg= 1 min	pm=5 min; bm=1 sec	A / n	gemäß Programm
09	1 period + bonus FIDE mode	0:25 h + 5 sec/move			A	17.35 X.35 X.35
10	2 periods + bonus FIDE mode	2:00 h + 1:00 h + 20 sec/move			A	15.00 17.00
11	2 periods + bonus Fischer mode	1:20 h + 0:40 h + (1.00 min/move generale)			A	15.39 17.19
12	3 periods + bonus Fischer mode	1:20 h + 0:40 h + 0:20 h + (1.00 min/move generale)			A	14.39 16.19 17.39

Das Display

- die oberste Zeile im Display zeigt in der Mitte das Spielprogramm bis oder die Zugzahl - an. die Einstellungen werden mit \oplus oder \ominus Taste ausgeführt.

Grundsätzlich gilt:

Blinken alle 3 Stellen gemeinsam, bewirkt das Drücken der \oplus oder \ominus Taste die Umschaltung zwischen Programmanzeige oder Zugzähler innerhalb des gewählten Programms.

Blinken nur die 2 Stellen nach dem P, dann bewirkt das Drücken der \oplus oder \ominus Taste die Programmwahl von bis .



- die Uhr hat eine Spielzeitdauer von mind. 2000 Stunden, sie besitzt eine End-life-Anzeige im Display unterhalb der Programmanzeige. Wird das Batteriebild angezeigt, ist die Batteriespannung auf ca. 2,3 V abgesunken. Die Uhr funktioniert ab diesem Moment noch weitere 50 Spielstunden. Unbedingt erforderlich wird der Batteriewechsel beim Nachlassen des Kontrastes im Display und wenn Sie feststellen, daß sich eine falsche Spielanfangszeit der Zeiger einstellt.



- die Spielzeitanzeige im Display ist 3-stellig.



Anzeige Stunde/Minute: 0:28 (mit Doppelpunkt) bei Spielzeiten größer 10 min.

Anzeige Minute/Sekunde: 3.58 (mit Punkt unten) bei Spielzeiten kleiner 10 min.

Der Balken ist Bestandteil der Zeitanzeige und zum Ziffernwert hinzuzuzählen.

Erst wenn der Balken abgelaufen ist, ist der Ziffernwert der Zeit erreicht und in dieser Sekunde schaltet auch der Minutenzeiger auf diese Zeit.

Einstellungen vor dem Spielbeginn

- Alle Programme stellen sich so ein, daß 18.00 Spielende - Blättchenfall ist.
Ausnahme (X) : Die Programme mit Spielzeiten unter 1 Stunde (P 01/03/09) stellen sich bei Wiederaufruf auf das Spielende zur nächsten vollen Stunde ein.
- Einstellungen können erst eingeleitet werden, wenn die Druckknöpfe in der Mittelstellung stehen.
Beide Sterne sind dann verloschen.
Die Uhr gibt den Spielbeginn erst frei, nachdem die Zeiger selbsttätig die Spielausgangsstellung eingenommen haben.
- Einstellen eines anderen Spielprogrammes:
 - Druckknöpfe stehen in Mittelstellung, Zeiger ruhen in einer Ausgangsstellung
 - \oplus oder \ominus Taste drücken: P \Rightarrow \Leftarrow blinkt
 - mit \oplus oder \ominus Taste gewünschtes Programm einstellen.
 - mit bestätigen: Display zeigt die Spielzeiten des gewählten Programmes und die Balken an, die Zeiger laufen im Schnellauf auf die programmbedingte Spielanfangszeit. Während dieser Einstellzeit vor Spielbeginn kann in gleicher Weise die Programmwahl geändert werden. Der Zeigerschnellauf stoppt nach Drücken von \oplus oder \ominus Taste und nach stellt sich nun das neu gewählte Programm ein. Dabei durchlaufen die Zeiger die 12.^{oo}-Position
- Einstellen Programmanzeige oder Zugzähler:

Während des Laufes der Zeiger auf die Spielanfangszeit und nach Stillstand der Zeiger, aber vor Spielbeginn, also vor der ersten Druckknopfbetätigung, wird die gewünschte Anzeige gewählt:

2 x nacheinander betätigen: \Rightarrow \Leftarrow blinkt,

mit \oplus oder \ominus Taste umschalten, mit bestätigen, volle Displayanzeige erscheint wieder, die Uhr ist spielbereit.
- Soll in dieser nun gewählten Spielanfangsstellung doch nicht gespielt werden, dann kann
 - die Uhr so weggestellt werden (Stromverbrauch sehr gering) oder
 - mit die Uhr ausgeschaltet werden (Stand by - Stromverbrauch null)
- soll gespielt werden, kann
 - sofort im eingestellten Programm begonnen werden oder
 - gedrückt werden, das letzteingestellte Programm blinkt, wird mit nochmal bestätigt und die Spielanfangsstellung stellt sich neu ein.

Spielzeitprogrammierung

Das Spiel beginnt nach den erfolgten Einstellungen mit der ersten Betätigung eines Druckknopfes, nun sind die Programmier Tasten solange unwirksam, solange einer der beiden Druckknöpfe gedrückt ist. Es kann also keine versehentliche Verstellung erfolgen.

Wird das Spiel angehalten (Druckknöpfe in Mittelstellung, kein Laufstern ist zu sehen) dann realisieren die 3 Programmtasten eine andere

Funktion:

- Wird sofort gedrückt, dann stellt sich im selben Programm die Spielanfangsstellung neu ein,
- mit ⊖ oder ⊕ Taste kann die Spielzeit aufsteigend oder abnehmend korrigiert werden (auch um eine Strafzeit zu vergeben) und mit wird die Korrektur bestätigt. Dabei ist die Einzelschrittkorrektur durch Tippen oder Schnellkorrektur durch Dauerdruck möglich. Bei allen Zeiteinstellungen mit Dauerdruck im Schnellauf kann es vorkommen, daß durch zu langes Drücken eine Überschreitung erfolgt.
Nach steht dann usw. im Display. Drücken Sie die ⊖ Taste solange, bis der richtige Zeitbereich wieder erreicht ist.

Bei der Anzeige der Spielzeitkorrekturen ist zu beachten:

- im Display wird die vorgenommene Korrektur direkt angezeigt
- die Zeigeranzeige folgt der abnehmenden Zeit, sie bewegt sich nur im Uhrzeigersinn.

Für den komplexen Fall des Art. 9.5.b der Fide Regeln (sowohl Gutschrift als auch Abziehen von Bedenkzeit) soll folgendes Beispiel angeführt werden:

Spieler (A) (links) stellt die Uhr ab und reklamiert „zum dritten Mal gleiche Stellung“. Er (A) hat nur noch 4.34 min und Spieler (B) (rechts) hat noch 7.46 min. Bedenkzeit. Der Schiedsrichter (S) stellt fest, daß der Anspruch nicht berechtigt ist. Nun muß (S) (B) 3 min. Bedenkzeit hinzufügen und 2.17 min. Bedenkzeit von (A) abziehen.

Folgendermaßen geht (S) vor:

Die Uhr ist abgestellt, deshalb drückt (S) ⊖ und die rechte Anzeige 7.46 blinkt, (S) drückt 3-mal ⊕ und die Anzeige steht auf 0:10 sowie 46 sec im Balkendiagramm. (S) drückt zur Bestätigung.

(S) drückt ⊖ und die linke Anzeige 4.34 blinkt. (S) drückt 2-mal ⊖ und zieht damit 2 Minuten ab, die Anzeige steht auf 2.34 und drückt Zum Abziehen der 17 Sekunden setzt er die Uhr von (A) in Gang und läßt bis auf 2.17 ablaufen. Nun kann das Spiel fortgesetzt werden.

Programmarten

Die Uhr bietet 3 Programmarten an:

- Die festeingestellten Programme: Nr. 01/03/04/05/06/07
Nach Wahl eines dieser Programme stellt sich die benötigte Spielanfangszeit selbsttätig ein.
Alle Bedenkzeiten werden ohne Zeitunterbrechung abgespielt, dieses Prinzip ist in allen 12 Programmen realisiert.
- Die Programme mit festeingestellten Bonuszeiten:
- FIDE mode Nr. 09/10:
Nach Ablauf der Bedenkzeiten wird ein fester Bonus pro Zug zugeteilt.
Dabei wird der Bonus für „weiß“ verdoppelt, wenn „schwarz“ zuerst die Bedenkzeit wechselt. Dieses Prinzip gilt für alle Bonusprogramme.

- FISCHER mode Nr. 11/12:

Vom ersten Zug an wird ein Bonus von 1 min. pro Zug generell zugeteilt.

- Die Programme mit frei programmierbaren Bedenk- und Bonuszeiten: Nr. 02/08

Dabei kann für jede Bedenkzeit eine Bonuszeit pro Zug programmiert und anschließend eine angehängte Bonuszeit pro Zug programmiert werden. Für diese Bonuszeiten kann gewählt werden, ob sie ansammelnd (also generell summierend) oder nicht ansammelnd (also nicht über die Spielzeit beim Beginn des letzten Zuges hinausgehend) sein sollen.

Nach Bestätigen der Programm-Nr. 02 erscheint im Display:

<input type="text" value="PE 1"/>	und	links <input type="text" value="0:00"/> blinkend mit \oplus Taste in min.-Schritten Perioden-Spielzeit einstellen - <input type="button" value="Enter"/>
		rechts <input type="text" value="0:00"/> blinkend gleichermaßen vorgehen - <input type="button" value="Enter"/>
<input type="text" value="bo 1"/>	und	links <input type="text" value="0:00"/> blinkend mit \oplus Taste in sec.-Schritten Periodenbonuszeit einstellen - <input type="button" value="Enter"/>
		rechts <input type="text" value="0:00"/> blinkend gleichermaßen vorgehen - <input type="button" value="Enter"/>
<input type="text" value="bo P"/>	und	links <input type="text" value="0:00"/> blinkend mit \oplus Taste in sec.-Schritten angehängte Bonuszeit einstellen - <input type="button" value="Enter"/>
		rechts <input type="text" value="0:00"/> blinkend gleichermaßen vorgehen - <input type="button" value="Enter"/>
<input type="text" value="bo A"/>	bedeutet:	Bonuszeiten ansammelnd Wechsel durch Betätigen der \oplus oder \ominus Taste
<input type="text" value="bo n"/>	bedeutet:	Bonuszeiten nicht ansammelnd Gewählte Bonusart durch <input type="button" value="Enter"/> bestätigen.

Nach dieser letzten Bestätigung zeigt das Display Programm-Nr. und die Spielzeit der ersten Periode an.

Die Zeiger laufen selbsttätig auf die Spielanfangszeit, die die Elektronik so ausgerechnet hat, daß 18.00 Spielende ist.

Beide Programme werden gleichermaßen programmiert:

Bei erscheinen nacheinander
 dann wieder

Wollen Sie sich die programmierten Zeiten nochmal betrachten, evtl. notieren, oder nochmal verändern:

\oplus oder \ominus Taste drücken $P \supseteq$ \Leftarrow

Anzeige

mit wiederholt alle Anzeigen durchtippen, evtl. mit \oplus o. \ominus Taste ändern und mit bestätigen bis das Display den Spielbeginn freigibt.

Wir wünschen allen Freunden des Schachspiels viel Erfolg

mit der

GARDE electronic

Diese Uhr entspricht den Schutzanforderungen der EMVG -



Garantie : 12 Monate ab Verkaufsdatum

Verkaufsdatum :

28.09.00

Verkaufsstelle

Stempel/Signum :

EURO SCHACH DRESDEN

Oskar-Mai-Strasse 7

01159 Dresden

Tel.: 0351 - 4 16 16 36, Fax: 0351 - 4 16 16 39

Schach