

Bedienanleitung

GARDE

DIE Schachuhren aus Ruhla

Qualitätsprodukte aus der Ruhlaer Uhrenfertigung,
einer der ältesten Uhrenfabriken Deutschlands

Schachuhr digital - electronic Turnier

Gehäuse
Echtholz



Modell "Turnier"

zusätzlich ausgestattet mit Mittelstellungstaste
und ausziehbaren Stegen zur Erhöhung der Stand-
festigkeit
natürlich wieder im edlen Holzgehäuse

beide Modelle haben :

- 20 Spielprogramme nach
FIDE / Fischer / Bronstein - Modi

Schachuhr digital - electronic Basic



Gehäuse
Echtholz

Modell "Basic"

Neue Funktionen:

1. Die Programmsteuerung der Uhr gestattet die völlig variable Programmierung der fertig produzierten Uhr und damit können auch alle Programmänderungen ohne Schaltkreisänderung in der laufenden Produktion realisiert werden. Solche Programmänderungen sind immer erfolgt (FIDE-Regeländerungen) und weiterhin zu erwarten.
2. Es werden LCD-Displays mit maximaler Ablesbarkeit in einem allseitigen Betrachtungswinkel von 160° (Standard ist 100-120°) eingesetzt. Die Spieldisplays haben einen Durchmesser von 65 mm je Spielerseite und damit wird eine Zifferngröße der Bedenkzeitanzeige von 30 mm Höhe erreicht. Die Anzeigen sind damit vom Spieler und vom Schiedsrichter aus sehr gut erkennbar.
3. Beim Modell "Turnier" wird durch herausziehbare Stege die Standfestigkeit des Holzgehäuses entscheidend erhöht und erlaubt eine Schrägstellung der Vorderfront der Uhr von 10° zur besseren Einsehbarkeit vom Spieler aus.

Die Uhr wird funktionsbereit mit 2 Stück 1,5 V - Batterie Mignon / AA ausgeliefert.
Die Lebensdauer neuer Alkaline - Batterien beträgt 2000 Stunden Spielzeitdauer.
Sie hat low-batt-Anzeige, Spiel-End-Anzeige, zuschaltbarer und abschaltbarer
Summer und Zugzähler.

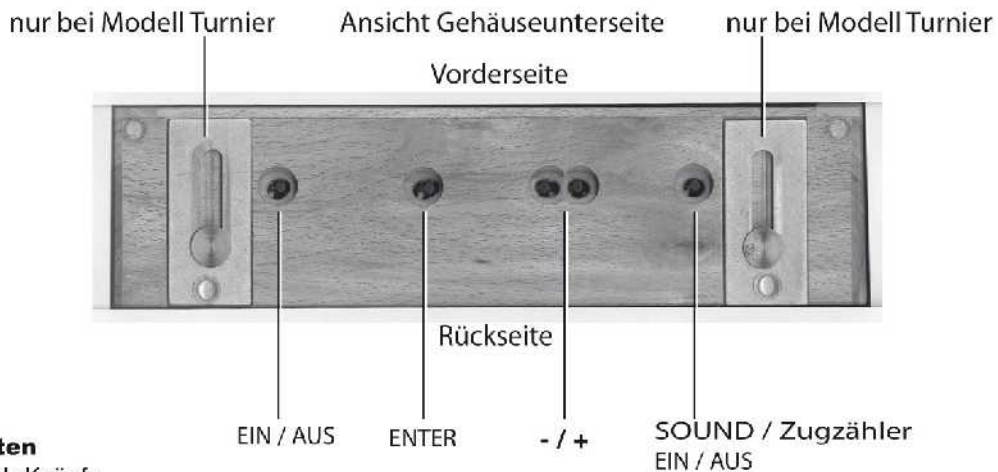
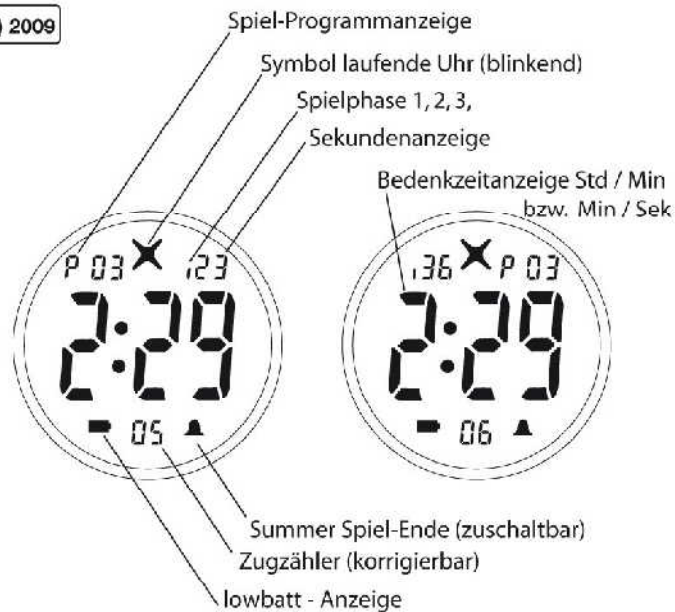
 **GARDE®** ruhla - uhren

e-mail: garde-uhren@t-online.de

MADE IN GERMANY

Internet: www.garde.de

Tel. 036929 70 - 0
Fax 036929 70 - 104



Tasten

- Druck-Knöpfe
Die Schachuhr besitzt auf dem Oberteil zwei Druckknöpfe.
In der Mittelstellung sind beide Uhren angehalten.
 - **Modell Basic:** Die Mittelstellung wird durch Vermitteln beider Druckknöpfe eingestellt.
 - **Modell Turnier:** Die Mittelstellung wird durch Betätigen der Mittelstellungstaste eingestellt.
In der Mittelstellung bleibt der Stern ruhend bei der Uhr, die zuletzt gespielt wurde; bei der anderen Uhr verlischt der Stern. Das Spiel kann nur fortgesetzt werden, wenn der Druckknopf auf der Seite der Uhr ohne Stern gedrückt wird, um eine Freigabe der nicht spielberechtigten Seite zu vermeiden.
- Enter-Taste
Mit der Enter-Taste wird der Programm-Modus (**s. Programm wählen**) aufgerufen bzw. dient die Taste zum Neustart (**s. Neues Spiel starten**) und zur Bestätigung nach Änderungen von Bedenk- und Inkrementzeiten (**s. Bedenkzeiten ändern und Spielphasen**).
- Plus-Taste
Mit der Plus-Taste können das aktuelle Programm (**s. Programm wählen**) bzw. Bedenk- und Inkrementzeit (**s. Bedenkzeit ändern und Spielphase**) geändert werden.
- Minus-Taste
Mit der Minus-Taste können das aktuelle Programm (**s. Programm wählen**) bzw. Bedenk- und Inkrementzeit (**s. Bedenkzeit ändern und Spielphase**) geändert werden.
- Sound-Taste
Dient zum Ein- und Ausschalten des akustischen Signalgebers und zum Zu- und Abschalten des Zugzählers. Ist der Signalgeber eingeschaltet, dann ertönt bei jedem Überschreiten der Bedenkzeit ein akustisches Signal. Der Zugzähler wird zugeschaltet, wenn bei eingeschaltetem Sound 2s lang die Sound-Taste nochmals gedrückt wird. Der Zugzähler wird nicht sichtbar, wenn die Sound-Taste wiederum 2s gedrückt wird. Der Zugzähler kann korrigiert werden (**siehe Bedenkzeiten**).
- Ein- und Ausschalter
Wird die Uhr eingeschaltet, dann erscheint der letzte Spielstand. Die Uhr gelangt erst dann zu ihren Funktionen, wenn die Druckknöpfe in die Position gebracht werden, die sie beim Abschalten der Uhr hatten.

Die Uhr wird mit dem EIN / AUS - Taster eingeschaltet.

Spielphasen

Je nach Programm kann sich ein Spiel in mehrere Phasen gliedern (maximal in 3 Phasen). Dabei kann jede Phase eine unterschiedliche Bedenkzeit besitzen, während der eine festgesetzte Mindestzahl von Zügen absolviert werden muss.

Die aktuelle Spielphase wird durch entsprechende Balken **I II III** links von der Sekundenanzeige dargestellt. Beim Wechsel der Spielphase blinkt der Balken im Display des Spielers, der zuerst in die nächste Bedenkzeit gewechselt hat.

Während des Spiels blinkt das Sternsymbol des Spielers, der den nächsten Zug auszuführen hat. Während der letzten 10 Minuten erlischt die normale Sekundenanzeige. Die Sekunden werden dann durch die Digits, die üblicherweise die Minuten darstellen, angezeigt, die Minuten durch das Digit für die Stunden.

Dieser Modus ist kenntlich gemacht, indem an Stelle des üblichen Doppelpunktes zwischen Minuten- und Stundenanzeige nur ein einfacher Punkt erscheint.

Ist die Bedenkzeit für die letzte Programmphase überschritten, dann bleibt die jeweilige Uhr stehen, das Sternsymbol blinkt nicht mehr und im Display erscheint die Anzeige **END**.

Bei eingeschaltetem Signalgeber ertönt ein akustisches Signal (**s. Tasten, Sound-Taste**). Die andere Uhr läuft weiter und antwortet weiterhin auf Betätigung des zugehörigen Druckknopfes.

Neues Spiel starten

Um ein neues Spiel zu starten, sind die Druckknöpfe in die Mittelstellung zu bringen (**s. Tasten**). Anschließend ist "Enter" zu drücken. Die Sterne in der Anzeige beginnen für etwa fünf Sekunden zu blinken.

Wird während des Blinkens die Enter-Taste erneut gedrückt, so wird dadurch die Uhr in den Startmodus versetzt. Die vorgenommenen Änderungen bezüglich der Bedenk- und Inkrementzeit

(**s. Bedenkzeiten ändern**) bleiben erhalten.

Die so veränderten Bedenkzeiten bleiben auch nach dem Betätigen des Aus-Schalters erhalten.

Um die Bedenk- und Inkrementzeiten auf die Werkseinstellungen zurück zu setzen, ist der Programm-Modus (**s. Programm wählen**) einzuschalten, das Programm kurz zu wechseln und wieder zurückzuschalten auf den ursprünglich eingestellten Modus.

Die Bedenk- und Inkrementzeiten werden für die frei programmierbaren Modi 5, 16, 17 und 18 nicht zurückgesetzt.

Bedenkzeiten ändern

Die Bedenk- und Inkrementzeiten können für die rechte und linke Uhr in jedem Programm unterschiedlich eingestellt werden. Zunächst sind die Druckknöpfe in die Mittelstellung zu bringen.

Wird anschließend die Plus- oder Minus-Taste betätigt, dann beginnt die Sekundenanzeige zu blinken. Durch erneutes Drücken der Plus- oder Minus-Taste kann die Sekundeneinstellung geändert werden. Die Eingabe wird durch Betätigung der Enter-Taste (**s. Tasten**) bestätigt. Anschließend kann die Sekunden-Einstellung für die rechte Uhr verändert werden. Jede Einstellung wird durch Drücken von "Enter" bestätigt. Dabei werden alle Einstell-Möglichkeiten des jeweiligen Programms einschließlich der Zugzähler-Korrekturmöglichkeit durchlaufen.

Zur Orientierung können die Anzeigen für die Phasen und für das Inkrement (**s. Spielphasen**) genutzt werden.

Bei der Einstellmöglichkeit für das Inkrement sind die Minuten- und Stundenanzeige durch waagerechte Striche ersetzt.

Programm wählen

Um ein neues Programm zu wählen, sind zunächst die Druckknöpfe in die Mittelstellung zu bringen. Nach anschließender Betätigung der Enter-Taste beginnen beide Sterne auf dem Display für 5 Sekunden zu blinken.

Wird während des Blinkens die Plus-Taste oder die Minus-Taste gedrückt, dann beginnt die Programm-Anzeige zu blinken. Die Uhr befindet sich dann im Programm-Modus. Anschließend kann durch Drücken der Plus- oder Minustaste das Programm gewählt werden. Die Programmwahl ist durch Drücken von "Enter" zu beenden.

Batteriewechsel

Die Batterien sollen bei ständigem Erscheinen der low-batt-Anzeige auf einem oder beiden Displays gewechselt werden, die Spieldauer nach dem ständigen Erscheinen sichert mindestens noch 10 Stunden fehlerfreie Funktion.

Abnehmen des unteren Teils der Rückwand durch Lösen der beiden Schrauben. Beim Einsetzen der beiden neuen Batterien, Polung beachten.

Auf der Leiterplatte ist rechts neben der Batteriehalterung ein Resettaster installiert mit dem die Uhr insgesamt auf die Werkseinstellung zurückgesetzt werden kann. Für die normale Spielfunktion wird der Schalter nicht benötigt.

Spielprogramme

Progr.-Nr.	Programmart	Spielphase I	Spielphase II	Spielphase III
P 00	Standard - ohne Inkrement	2 : 00 h (40 Z)	1 : 00 h	-
P 01	FIDE - Turnier mit Inkrement	2 : 00 h (40 Z)	1 : 00 h (20 Z)	0 : 15 h + 30s/Zug addierend
P 02	Blitz - ohne Inkrement	5.00 min	-	-
P 03	FIDE - Turnier ohne Inkrement	2 : 00 h (40 Z)	1 : 00 h (20 Z)	0 : 30 h
P 04	FIDE - Schnellschach ohne Inkrement	0 : 30 h	-	-
P 05	FIDE - Schnellschach frei programmierbar ohne Inkrement	0.01 - 60.00 min	-	-
P 06	FISCHER-Blitz mit Inkrement	3.00 min + 2s/Zug addierend	-	-
P 07	FIDE - Turnier mit Inkrement	1 : 30 h (40Z) + 30s/Zug addierend	0 : 15 h + 30s/Zug addierend	-
P 08	FIDE - Turnier mit Inkrement	1 : 40 h (40Z)	0 : 30 h + 30s/Zug addierend	-
P 09	BRONSTEIN-Blitz 1 Phase	5.00 min + 3s/Zug nicht addierend	-	-
P 10	BRONSTEIN-Turnier 2 Phasen	1 : 20 h + 1.00 min/Zug nicht addierend	0 : 40 h + 1.00 min/Zug nicht addierend	-
P 11	BRONSTEIN-Turnier 3 Phasen	1 : 20 h + 1.00 min/Zug nicht addierend	0 : 40 h + 1.00 min/Zug nicht addierend	0 : 20 h + 1.00 min/Zug nicht addierend
P 12	FIDE - Modus 1 Phase mit angehängtem Inkrement / Zug	1 : 00 h	10 s /Zug addierend für beide Seiten	-
P 13	FIDE - Modus 1 Phase mit angehängtem Inkrement / Zug	1 : 00 h	10 s /Zug addierend für ws doppelt, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt	-
P 14	FIDE - Modus 2 Phasen mit angehängtem Inkrement / Zug	1 : 30 h (30 Z)	0 : 30 h (10 Z)	20 s /Zug addierend für beide Seiten
P 15	FIDE - Modus 2 Phasen mit angehängtem Inkrement / Zug	1 : 30 h (30 Z)	0 : 30 h (10 Z)	20 s /Zug addierend für ws doppelt, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt
P 16	FISCHER / FIDE - Modus 3 Phasen mit Inkrement / Zug frei programmierbar	0.01 min bis 9:59 h +0.01 min bis 1.00 min Inkrement addierend für beide Seiten	0.01 min bis 1:00 h +0.01 min bis 1.00 min Inkrement addierend für beide Seiten	0.01 min bis 1:00 h +0.01 min bis 1.00 min Inkrement addierend für beide Seiten
P 17	FISCHER / FIDE - Modus 3 Phasen mit Inkrement / Zug frei programmierbar	Zeiten wie P 16 aber für ws doppeltes Inkrement, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt	Zeiten wie P 16 aber für ws doppeltes Inkrement, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt	Zeiten wie P 16 aber für ws doppeltes Inkrement, wenn sw zuerst die Bedenkzeit wechselt
P 18	BRONSTEIN-Turnier 3 Phasen mit Inkrement / Zug frei programmierbar	Zeiten wie P 16 Inkrement nicht addierend für beide Seiten	Zeiten wie P 16 Inkrement nicht addierend für beide Seiten	Zeiten wie P 16 Inkrement nicht addierend für beide Seiten
P 19	Sanduhr	5.00 min	-	-