



**Reloj Multi-funcional para Ajedrez
Damas, Scrabble® y más
Manual de Usuario**

Modelo: GT960
Modelo: GT960USB

I. Descripción General	1
II. Métodos de Programación	2
Introducción	2
1. Tiempo - Blitz y Juegos Rápidos (Opciones 01~12)	2
2. 1 Periodo + Guillotina (Opciones 13 y 14)	2
3. 2 Periodos + Guillotina (Opciones 15 y 16)	3
4. 1 Periodo + Tiempo repetido (Opciones 17 y 18)	3
5. Opciones de Incremento (Modos "Fischer" o "Incremental") opciones (Opciones 19~31)	3
5a. 1 Periodo + Incremento ("Fischer") (Opciones 19~21)	4
5b. 2 Periodos + Incremento ("Fischer") (Opciones 22 y 23)	4
5c. Periodo con Incremento ("Fischer") Blitz y Rápido (Opciones 24~28)	4
5d. Torneo con Incremento hasta 4 Periodos con bonificación por jugada ("Fischer") (Opciones 29~31)	4
6. Bronstein (Demora) (Opciones 32~35)	5
7. 1 Periodo + byo-yomi Profesional (Opciones 36~38)	6
8. 1 Periodo + byo-yomi Canadiense ("Overtime") (Opciones 39 y 40)	7
9. Reloj de arena (Opciones 41 y 42)	7

10. Gong (Opciones 43 y 44)	7
11. Tiempo Descendente (Opciones 45~47)	7
12. 1 Periodo con Demora (Opciones 48 y 49)	8
13. 2 Periodos con Demora (Opciones 50 y 51)	8
14. 3 Periodos con Demora (Opciones 52)	8
15. Scrabble® (Opciones 53 y 54)	8
16. Tiempo Restringido (Opciones 55~58)	9
III. Modalidad de Ajedrez 960 (o Fischer Ajedrez Aleatorio)	9
IV. Operación del Reloj de Ajedrez	9
1. Baterías	9
2. Puesta en Marcha del Reloj de Ajedrez	10
3. Seleccionar de una Opción Numérica	11
4. Activar una Opción Numérica	11
5. Comenzar una partida	11
6. Detener el Reloj Temporalmente	12
7. Señal Audible y/o Visible	12
8. Ajuste de Tiempo y contador de jugadas	12
9. Configuración Manual	13

Parámetros que se deben establecer para la configuración del manual	14
10. Símbolos de la Pantalla	19
11. Tiempos de la Pantalla	21
12. Contador de jugadas y verificar opción numérica	21
13. Operación y Pantalla de Modalidad de Ajedrez 960	21
14. Cuidado y Limpieza	22
15. Especificaciones Técnicas	23
V. GT960USB Funciones y Operaciones	23
VI. Lista de Opciones de Números	24
VII. Botones de Control y Pantalla	30
1. Los Botones de Control	30
2. La Pantalla	31

I. Descripción General
El Reloj de Ajedrez GT960/GT960USB se diseñó para que se utilizara como reloj de juego de varios juegos de mesa para dos personas, en especial: Ajedrez, Scrabble®, Go y Damas. Además, el modelo GT960USB tiene la función de desplegar el tiempo del reloj de ajedrez en la computadora a través del puerto USB, pero el modelo GT960 no tiene esta aplicación.
Las principales características son:
• 20 diferentes funciones preestablecidas que cubren todos los estándares tiempo más populares.
• Funcionalidad de programación manual para todos los métodos.
• Todos los ajustes manuales se almacenan en la memoria del reloj.
• 38 opciones preestablecidas para de uso rápido.
• Contador de jugadas para todas las opciones.
• Sonido de alerta opcional para alertar si está fuera de tiempo.
• Luz opcional para alertar el lado tiempo, función del parpadeo de luz cuando este fuera de tiempo.
• Modalidad de Ajedrez 960 (o Fischer Ajedrez Aleatorio)
• Muestra el tiempo actual en la computadora a través del puerto USB (GT960USB)
• Indicador de batería baja.
• Eficiencia en ahorro de energía.

<p>II. Métodos de Programación</p> <p>Introducción</p> <p>El tiempo es parte de cada deporte, especialmente del ajedrez, go, damas, shogi y scrabble®. La diferencia entre el jugador está determinada no solo por su desempeño en el nivel de dificultad sino en el tiempo que necesita un jugador para alcanzar este nivel. Este reloj ofrece 20 funciones preestablecidas de tiempo entre dos jugadores. Cada programa es único y tiene una influencia en la manera como se experimenta el deporte. Realmente esperamos que los jugadores puedan experimentar una excelente satisfacción por haber escogido las diferentes modalidades de tiempo que ofrece el reloj.</p> <p>1. Tiempo - Blitz y Juegos Rápidos (Opciones 01~12)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esta es la manera más sencilla de indicar el tiempo. Ambos jugadores reciben un período de tiempo (ej. Hay un solo período sin retraso o tiempo extra) en donde deberán realizar todos los movimientos. - El reloj mostrará una bandera parpadeante, cuando uno de los jugadores se le esté agotando el tiempo y la señal aún muestre “◀▶”. Cuando cambian los turnos, el otro jugador continuará la cuenta regresiva. - Esto es posible en todas las opciones sin tiempo extra por jugada. <p>2. 1 Período + Guillotina (Opciones 13 y 14)</p> <ul style="list-style-type: none"> - El primer período se utiliza para jugar un número de movimientos establecidos. El segundo período la “Guillotina”, (o “Muerte Súbita”), se usa para finalizar la partida. - 1 Período + Guillotina es similar a “Rápido y Blitz” pero usualmente con un inicio más lento. <p><i>Nota: Se agrega el tiempo de la guillotina a ambos jugadores, cuando un jugador usó el tiempo en el primer período (no</i></p> <p style="text-align: center;">-2-</p>	<p><i>después de finalizar, ej. 40 movimientos). El tiempo final es similar con un solo período de tiempo.</i></p> <p>3. 2 Períodos + Guillotina (Opciones 15 y 16)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para una condición de juego excelente, es mejor jugar con dos períodos de juego antes del tercer período de Guillotina - Ambos jugadores, el segundo período de tiempo y los tiempos de la guillotina, se agregan cuando un jugador sobrepasa el tiempo (0:00). <p>4. 1 Período + Tiempo repetido (Opciones 17 y 18)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para una condición de juego excelente, los jugadores pueden elegir en repetir períodos de 1 hora de duración para completar un número subsecuente de movimientos. - El reloj se puede configurar para cualquier período de tiempo y su período de repetición. <p>5. Opciones de Incremento (Modos “Fischer” o “Incremental”) opciones (Opciones 19~31)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los incrementos o bonificaciones de tiempo (también denominado como: “Fischer” o Modo “Incremental”) significa la bonificación de tiempo añadido en cada uno de los movimientos. - El incremento se añade desde el primer movimiento del período. Este método siempre da la posibilidad a los jugadores de continuar el juego, incluso cuando se haya tenido un problema de tiempo durante las primeras jugadas. También es posible obtener tiempo adicional para pensar completando una jugada en un tiempo más corto que el que el incremento proporciona. - El tiempo total se acumula en tal situación que no se use el incremento. <p><i>Nota: Desde el inicio del juego el incremento de tiempo es acumulado.</i></p> <p style="text-align: center;">-3-</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Cuando un jugador haya usado todo el tiempo del período final, y ya no se añade más tiempo, el reloj se detendrá para ambos jugadores, y mostrará el símbolo de “◀ / ▶”, que significa que el juego se acabó en ese momento. De esta manera es diferente de las opciones de “Tiempo” sin incremento <p>5a. 1 Período + Incremento (“Fischer”) (Opciones 19~21)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando el tiempo en pantalla alcanza 0:00, comienza el segundo período (el “tiempo extra”) y el tiempo agregado para este segundo período se añade para ambos jugadores al mismo tiempo. - El incremento se añade por sí mismo cuando el segundo período comienza y después de cada movimiento realizado. <p>5b. 2 Períodos + Incremento (“Fischer”) (Opciones 22 y 23)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando el tiempo marca 0:00, el segundo o tercer período (tiempo de “incremento”, como sea el caso) comienza el tiempo asignado para cada período con su respectivo incremento. - El tiempo se agrega cuando el período de incremento inicia y después de completar cada jugada. <p>5c. Período con incremento (“Fischer”) Blitz y Rápido (Opciones 24~28)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un período con incremento. Se añade a cada movimiento desde el principio del juego. Cuando el reloj comienza, el tiempo incrementado está añadido desde la primera jugada y se agregará después de finalizar cada jugada subsecuente. <p>5d. Torneo con incremento hasta 4 Períodos con bonificación por jugada (“Fischer”) (Opciones 29~31)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hasta donde se regula el tiempo para el pensamiento, el método del torneo con incremento es el más complejo. Es hasta cuatro períodos para que el tiempo extra se agregue para cada jugada cuando el tiempo marca 0:00 durante cualquier período, <p style="text-align: center;">-4-</p>	<p>excepto el último, el siguiente período comienza y muestra el tiempo establecido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Opción 31 (Torneo con incremento, hasta 4 períodos) permite la programación de 4 períodos diferentes, todos con el mismo incremento por movimiento. Para los primeros tres períodos, se puede establecer un número en movimientos. Si el número de movimiento se establece en un número que no sea cero, se añade el tiempo para el próximo período cuando un jugador ha terminado el número establecido de movimientos para ese período. Si el número de movimientos se ajusta a cero, la transición al siguiente período tiene lugar cuando un jugador marca 0:00 para ambos jugadores al mismo tiempo. <p><i>Nota: Si un jugador no termina número (no nulo) de movimientos durante un período determinado cuando la pantalla marque 0:00, la bandera parpadeante se aparece y mostrará el símbolo “◀ / ▶” el reloj para de contar el tiempo para ambos jugadores, lo que significa que el juego ha terminado y que el jugador con bandera perdió el juego. Esto significa que el jugador tiene que parar el reloj correctamente después de cada movimiento. Por lo tanto la FIDE® no fomenta este método de transición para el próximo período. La transición en el tiempo cero de un jugador es una manera más popular.</i></p> <p>6. Bronstein (Demora) (Opciones 32~35)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La propuesta más antigua del mundo del ajedrez para una solución al problema del tiempo limitado de pensamiento vino de GM David Bronstein. Su método se aplica desde el primer movimiento. Antes de que el tiempo principal de pensamiento comience la cuenta atrás, el jugador tiene una cantidad fija de tiempo para completar un movimiento. No es posible aumentar el tiempo de pensamiento jugando con mayor rapidez, como es en los métodos de bonificación. - El tiempo demora se añade inicialmente a la hora principal. El reloj no va a iniciar la cuenta atrás hasta que se haya pasado el tiempo demora, pero va a añadir el tiempo de retardo utilizado de nuevo al total una vez que el jugador haya presionado el nivelador principal. <p><i>Por ejemplo, el reloj se establece en 5 segundos demora y muestra 59 segundos restantes. El jugador utiliza 3 segundos para</i></p> <p style="text-align: center;">-5-</p>
<p><i>completar su jugada (menor que el tiempo demora) y el reloj muestra 56, y luego el reloj saltará de nuevo a 59, tan pronto como el botón sea presionado. El jugador no perdió ningún tiempo durante su jugada. Si él usó 9 segundos, aun así el reloj mostrará inicialmente 50 segundos, pero se añadirá los 5 segundos demora para la siguiente jugada después de haber presionado el botón nivelador. Así que muestra 55. La ventaja de este método es que los jugadores siempre ven el tiempo exacto que queda por el juego o el tiempo de control.</i></p> <p>7. 1 Período + byo-yomi Profesional (Opciones 36~38)</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir de su propia naturaleza, el juego de Go se presta naturalmente para permitir a los jugadores más tiempo para completar un juego. - Tradicionalmente, el método de byo yomi se utiliza para esto. Byo-yomi le da al jugador que ha agotado su tiempo de pensar una cantidad fija de tiempo para cada movimiento posterior. - En los juegos normales de Go el tiempo principal permitido para pensar es de 1 ½ a 2 horas, por lo general en combinación con un byo-yomi de 20 a 30 segundos. Después de que el tiempo para pensar se usó, el reloj brinca al tiempo byo-yomi. Un jugador cada vez que finaliza un movimiento el reloj salta de nuevo. Si el jugador no ha completado el movimiento antes de que el reloj llegue a 0 una bandera aparece en la pantalla. Para los mejores partidos, el tiempo para pensar principal puede ser de 9 horas, el cual es seguido de 5 períodos de byo-yomi por 1 minuto cada uno. Al final del período de 9 horas el reloj salta a 5 minutos. Si el jugador completa una jugada después de que el período de 4 minutos haya excedido, el reloj vuelve a 4 minutos. El reloj vuelve cada vez al comienzo del período de byo-yomi actual. <p><i>Nota: el icono “byo-yomi” se muestra en la pantalla cuando un jugador entra en la fase byo-yomi. El signo de la bandera no se muestra, sin embargo, aparece cuando un jugador llega a cero, durante byo-yomi. El juego puede continuar, la bandera se borra cuando inicia el siguiente turno de los jugadores.</i></p> <p style="text-align: center;">-6-</p>	<p>8. 1 Período + byo-yomi Canadiense (“Overtime”) (Opciones 39 y 40)</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Byo-yomi canadiense ofrece una versión simplificada del byo-yomi profesional. Este da al jugador el tiempo extra para completar el número (5~25) de movimientos en lugar de tiempo extra por jugada. - Después de pasar el primer período (TIEMPO), se establece el tiempo byo-yomi, y el icono-byo yomi se muestra en la pantalla LCD. Cuando el número de jugadas acordadas, el reloj de puede ser reiniciado con el tiempo byo-yomi presionando el botón con el símbolo “-” por 1 segundo. En la opción 40, es posible establecer un número de jugadas, en el cual el reloj automáticamente se cargará con el tiempo byo-yomi. <p>9. Reloj de arena (Opciones 41 y 42)</p> <ul style="list-style-type: none"> - El tiempo para pensar del jugador, es gradualmente reducido. En contraposición, el otro jugador incrementa al mismo tiempo. Este modo de juego es mucho más emocionante que el tradicional “rapidito”. - El reloj se detiene cuando un jugador llega a cero, perdiendo así el juego. <p>10. Gong (Opciones 43 y 44)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antes de la introducción de los relojes con cronómetros dobles, los torneos se controlaban con un gong. El gong se utilizaba para marcar un tiempo fijo para cada jugada. La opción 43 proporciona un tiempo fijo de 1° segundos alternativamente para el primer jugador de la mano izquierda, seguido por la misma cantidad de tiempo para el jugador de la mano derecha, y así sucesivamente. <p>11. Tiempo descendente (Opciones 45-47)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si el tiempo de cada jugada, no excede el tiempo establecido, la sincronización se restablecerá automáticamente. Mientras, <p style="text-align: center;">-7-</p>

- que el tiempo de cada jugada exceda el tiempo establecido, el jugador perderá el juego, y se mostrará la bandera.
- Pulse el botón de del perdedor, el tiempo va a saltar de nuevo a la hora fijada, y el otro jugador se iniciará el tiempo de nuevo.

12. 1 Periodo con Demora (Opciones 48 y 49)

- El tiempo con demora preestablecido comenzará a contar cuando se comience a mover, termina de moverse dentro del tiempo demorado, el tiempo básico no cambiará.

13. 2 Periodos con Demora (Opciones 50 y 51)

- Tiene dos períodos, con cada uno, cada jugada retrasa el tiempo y empieza a contar. Cuando un jugador del primer período de tiempo muestra 0:00, el segundo período empieza a contar, y el tiempo asignado para el segundo período se añadirá a los dos jugadores.
- Si el tiempo demorado de la opción 51 se ajustará a cero, significa que este período de tiempo no genera demora.

14. 3 Periodos con Demora (Opciones 52)

- Hay tres periodos de tiempo. Si un periodo de tiempo con demora se establece en cero, significa que este período de tiempo no generará demora.

15. Scrabble® (Opciones 53 y 54)

- En Scrabble®, los juegos tienen que terminarse, incluso si un jugador supera el tiempo de pensar disponible. Cuando el tiempo de un jugador llega a cero, la bandera y el símbolo "+" aparecen en la pantalla lo que significa que está contando el tiempo.

-8-

- Si la opción 54 se ajusta para que sea cero, significa contar hacia arriba, y muestra "+".

16. Tiempo Restringido (Opciones 55-58)

- La opción 55 y 56, cada etapa tendrá un tiempo restringido. Si una etapa excede el tiempo restringido, significa abstención y cambiará al otro lado para hacer el movimiento automáticamente. El lado que use el tiempo base perderá el juego.
- Las Opciones 57 y 58 cada etapa tendrá una restricción de tiempo. Si una etapa excede el tiempo restringido, significa que el jugador perderá el juego. Si cada etapa de ambos jugadores no excede el tiempo restringido, el lado use más del tiempo base perderá el juego.

III. Modalidad de Ajedrez 960 (o Fischer Ajedrez Aleatorio)

Además de las 58 reglas, el reloj de ajedrez GT960 / GT960USB también tiene las 960 posiciones en pantalla. El ajedrez 960 (también llamado Fischer Ajedrez Aleatorio) se creó y desarrollo por el jugador de ajedrez genio Bobby Fischer. El presentó su invento un 19 de Junio de 1996 en Argentina. Para comenzar cada partido con una posición de partida diferente, la teoría de las aberturas puede ser de menor importancia. Los jugadores tienen que pensar de nuevo en lugar de recordar los libros de apertura. Te descamos mucha diversión, usando este reloj de ajedrez, el cual tiene botón 960 para mostrar la posición inicial de las piezas.

IV. Operación del Reloj de Ajedrez

1. Baterías

a. Baterías y Volumen

- El Reloj de Ajedrez usa 2 baterías AA. Recomendamos las pilas alcalinas de baja auto-descarga, que serán útiles por un largo

-9-

periodo de uso. Si no usará este reloj por un largo periodo de tiempo, recomendamos que remueva las baterías, para prevenir un daño causado por una posible fuga en las baterías. Si el indicador de batería baja " " aparece, significa que deben cambiarse las pilas. Cuando aparece este signo significa, que las pilas todavía tienen suficiente energía para completar el juego actual.

- En caso de mal funcionamiento y batería baja, recomendamos que primero remueva las baterías, y luego las reinserte, esto reiniciará el reloj. Si el indicador de baja batería aparece " ", sugerimos reemplazar las pilas para su uso.

b. Reemplazo de las Pilas

Remueva la tapa y las baterías usadas. Inserte las nuevas 2 piezas de baterías AA en el orden correcto "+" y "-". Como se muestra en la Fig. A, coloque de nuevo la tapa de las pilas, deseche la batería usada según lo prescrito en su país.

Nota: Las baterías no recargables no se permite que se recarguen. Las baterías recargables se necesitan remover del reloj antes de ser cargadas, y deben recargarse bajo la supervisión de un adulto. No se permite mezclar diferentes tipos de baterías, ni usadas o nuevas. Las baterías se deben insertar con la correcta polaridad, y se deben remover las baterías usadas.

La terminal no puede estar cortocircuitada.

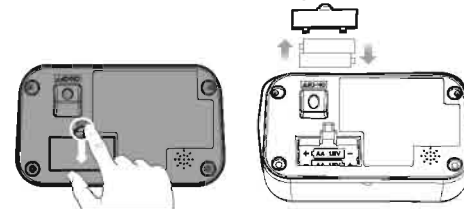


Fig. A

2. Puesta en Marcha del Reloj de Ajedrez

- Encender o apagar el reloj de ajedrez con los botones ON/OFF, en la parte inferior del reloj. Como se muestra en la Fig. B

-10-

- El botón ON/OFF se diseñó en la parte inferior, para evitar el restablecimiento involuntario del reloj.

3. Seleccionar una Opción Numérica

- Cuando el interruptor este encendido, en la parte de en medio de la pantalla aparecerá inicialmente el número de opción que se seleccionó desde el principio. Presione el botón "+" o "-", para la visualización del ciclo, entre las 58 opciones. Después del número 58, regresará al 01.
- Puede encontrar todas las opciones de la lista, en la parte inferior del reloj.

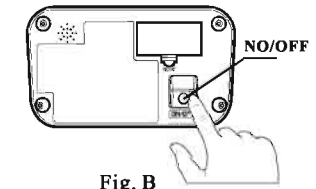


Fig. B

4. Activar una Opción Numérica

- Cuando quiera que aparezca el número de opción, presione el botón "✓" para seleccionar y confirmar. Entonces la pantalla mostrará el tiempo predeterminado de esa opción. Después podrá comenzar el tiempo.
- Si selecciona la opción de ajuste del manual, entonces referir a la sección 9, Configuración Manual.

5. Comenzar una partida

- Después de elegir una opción con un ajuste preestablecido, asegúrese que la palanca del lado blanco sea para el jugador. El color del jugador se muestra con el símbolo de la corona "♔/♚".
- Presione el botón "▶" para comenzar el juego, y para que la parte blanca comience su tiempo.
- Para mantener un registro exacto de los números de movimiento, designando al jugador adecuado lado blanco, esto puede ser especialmente importante en las opciones de Torneos con Incremento.

-11-

6. Detener el Reloj Temporalmente

- Durante el juego, puede presionar el botón "⏸" para detener el reloj temporalmente, si vuelve a presionar el botón, el reloj continuará.

Nota: Presione el botón "⏸" por 2 segundos, y comenzará la mpo de t, para esto ver la sección 8.

7. Señal Audible y/o Visible

- Existe una luz LED en cada lado del botón. La luz brillante mostrará de qué lado se está jugando durante la partida. Esto es cuando LCD muestre " ", el lado que muestre la luz encendida, indica que lado se está jugando.
- El reloj puede dar señales de flash audible y visible al final del periodo. Cuando las funciones estén encendidas, antes de que cada periodo termine sonará un bip de 10 segundos y la luz parpadeará dos veces. Esto es también para los últimos 5 segundos de cada último periodo. Antes del último segundo del periodo, sonará un segundo bip y la luz parpadeará rápidamente por tres segundos.
- La señal audible se da solo cuando el símbolo "♔" sea visible en la pantalla y la señal visible se da solo cuando el símbolo "♔" este en la pantalla.
- Cuando el reloj se detenga, presione el botón "▶" para encender o apagar la función de sonido, y presione el botón de " " para encender o apagar la función de la luz.

Nota: La luz predeterminada esta desactivada para todas las opciones, las opciones 36-58 con sonido encendido. Para otras opciones, necesita encender el sonido y la luz como se describe anteriormente.

8. Ajuste de Tiempo y contador de jugadas

- Se puede cambiar el tiempo actual en pantalla durante el juego. Presione el botón "⏸" por 2 segundos hasta que parpadee

-12-

el dígito izquierdo de la pantalla. Después se puede corregir el tiempo de ambos jugadores. Presione los botones "▶" o "◀" para cambiar el dígito parpadeante, y presione el botón "✓" para confirmar y mover al siguiente dígito.

- Después del tiempo del jugador, el conteo de jugadas se puede corregir presionando los botones "▶" o "◀" para incrementar o disminuir el número de movimiento. Cuando el valor es correcto, presione "✓" para confirmar.
- Presione el botón "⏸" para reiniciar el reloj después de haber corregido el tiempo y número de jugadas.

9. Configuración Manual

- Cada método tiene un número de opción para permitir la configuración manual de todos los parámetros. Después de escoger un número de opción (por ejemplo, la opción 14 por tiempo + Guillotina) los parámetros deben ajustarse dígito por dígito.
- Primero. Cada periodo principal de los jugadores, debe establecerse. Las horas y los minutos, aparecerán primero, la muestra "h:m.s" mostrará h:m. Después de haber ajustado las horas y minutos, se pueden establecer los segundos, cuando la pantalla muestre S. Después de esto otros parámetros de opción se pueden seleccionar y establecer. Por favor cheque la tabla de la siguiente página del manual, para establecer los parámetros de todas las opciones del manual.
- Presione los botones "▶" o "◀" para cambiar el dígito parpadeante actual, y presione más tiempo para un ajuste más rápido. Presione el botón "✓" para confirmar el dígito requerido, y al mismo tiempo se moverá al dígito parpadeante. Si no desea cambiar el dígito, presione "⏸" para confirmar.
- Después de ajustar el parámetro izquierdo del jugador, presionando "▶" hará que el parámetro derecho del jugador, sea el mismo que el izquierdo. Si no desea cambiar el dígito, solo presione "✓" para confirmar.
- Cuando se ajusta el parámetro izquierdo del jugador, si quiere modificar el parámetro derecho del jugador presione "◀" para mover a la derecha y el primer dígito de la derecha del jugador comenzará a parpadear. Después puede presionar los

-13-

botones “+” o “-” para modificar el parámetro derecho del jugador.
 - Cuando haya terminado de ajustar todos los parámetros, la pantalla mostrará el símbolo de pausa “||” o “||▶”. Ahora el reloj podrá comenzar, favor de ver la operación del párrafo 5 para más instrucciones.

Parámetros que se deben establecer para la configuración del manual

Opción	Nombre	Pantalla Izquierda	Pantalla Media	Pantalla Derecha	Características
12	Tiempo	0:00.00	12	0:00.00	Tiempo del jugador derecho e izquierdo, primero horas: minutos y después segundos
14	1 Periodo + Guillotina	0:00.00	14.1 14.2	0:00.00 0:00.00	Primer periodo: tiempo derecho e izquierdo, primero horas: minutos y después segundos El periodo de la Guillotina para cada jugador, primero horas: minutos, y después segundos.
16	2 Periodos + Guillotina	0:00.00	16.1 16.2 16.3	0:00.00 0:00.00 0:00.00	Primer periodo: tiempo derecho e izquierdo Segundo periodo para cada jugador Periodo de Guillotina para cada jugador
18	1 Periodo + Tiempo repetitivo	0:00.00	18.1 18.2	0:00.00 0:00.00	Primer periodo: tiempo derecho e izquierdo Periodo de repetición: tiempo para cada jugador.

-14-

Opción	Nombre	Pantalla Izquierda	Pantalla Media	Pantalla Derecha	Características
21	1 Periodo + Guillotina con incremento	0:00.00 bonus bonus	21.1 21.2 21.2	0:00.00 0:00.00 Inc. 0.00 Inc.	Primer periodo: tiempo derecho e izquierdo Segundo periodo para cada jugador Segundo periodo de incremento por movimiento y jugador
23	2 x Tiempo + Bonificación ("Fischer")	0:00.00 Inc. Inc.	23.1 23.2 23.3 23.3	0:00.00 0:00.0 0:00.00 bonificación 0.00 bonificación	Primer periodo: tiempo derecho e izquierdo Segundo periodo para cada jugador Tercer periodo: tiempo para cada jugador Tercer periodo de tiempo con incremento por movimiento por cada jugador
28	1 period Bonus time per move ("Fischer")	0:00.00 Inc. 0.00 Inc.	28 28	0:00.00 Inc. 0.00 Inc.	Tiempo derecho e izquierdo Tiempo de incremento por movimiento izquierdo del jugador y tiempo de incremento por movimiento por cada jugador.
31	hasta 4 periodos con bonificación de tiempo por jugada ("Fischer"), El icono de bonificación se muestra en todos los ajustes.	0:00.00 Inc. Inc. Inc. Inc. Inc. Inc.	31.1 31 31.1 31.2 31.2 31.3 31.3 31.4	0:00.00 Inc. 0.00 Inc. 0:00.00 Inc. 00 Inc. 0:00.00 Inc. 00 Inc. 0:00.00 Inc. 00 Inc.	Primer periodo: tiempo derecho e izquierdo Todos los periodos: tiempo de incremento por movimiento de cada jugador Numero de jugadas del 1er periodo 2º periodo de tiempo por cada jugador Numero de jugadas del 2º periodo 3º periodo de tiempo por cada jugador Numero de jugadas en el 3er periodo 4º periodo de tiempo por cada jugador.

-15-

Opción	Nombre	Pantalla Izquierda	Pantalla Media	Pantalla Derecha	Características
35	Bronstein (Demora) hasta 4 periodos, el icono de demora se muestra en todos los ajustes.	0:00.00 demora demora demora demora demora demora demora demora	35.1 35.1 35.2 35.2 35.3 35.3 35.4 35.4	0:00.00 demora 0 demora 00 demora 0:00.00 demora 00 demora 0:00.00 demora 00 demora 0:00.00 demora	Primer periodo: tiempo derecho e izquierdo Primer periodo de retardo por jugada y jugador Segundo periodo, tiempo derecho e izquierdo Segundo periodo de tiempo demora por jugada para cada jugador Tercer periodo de tiempo derecho e izquierdo Tercer periodo de tiempo demora por jugada y jugador Cuarto periodo de tiempo derecho e izquierdo Cuarto periodo demora de tiempo izquierdo y derecho.
38	Go con byo-yomi	0:00.00 0.00 byo-yomi	38 38	0:00.00 1 byo-yomi	Primer periodo de tiempo izquierdo y derecho Tiempo byo-yomi para ambos jugadores y número de periodos de byo-yomi
40	byo-yomi Canadiense	0:00.00 byo-yomi byo-yomi	40 40 40	0:00.00 Byo-yomi 0:00.00 00	Primer periodo de tiempo izquierdo y derecho Tiempo byo-yomi Numero de jugadas a jugar antes de recargar
42	Reloj de arena	0:00.00	42	0:00.00	Tiempo derecho e izquierdo
44	Gong		44	0:00.00	Periodo de tiempo Gong

-16-

Opción	Nombre	Pantalla Izquierda	Pantalla Media	Pantalla Derecha	Características
47	Tiempo Descendente	0:00.00	47	0:00.00	Tiempo derecho e izquierdo
49	1 periodo de tiempo de demora	0:00.0 demora 00 de demora	49 49	0:00.0 demora 00 demora	Tiempo derecho e izquierdo Tiempo de demora para el jugador derecho e izquierdo
51	Hasta 2 periodos con demora de tiempo por jugada, el icono de demora se muestra en todos los ajustes.	0:00.0 demora Demora Demora	51.1 51.1 51.2 51.2	0:00.0 demora 00 demora 0:00.0 demora 00 demora	Primer periodo: tiempo derecho e izquierdo Primer periodo: tiempo de demora por jugada y jugador (se muestra en la esquina superior derecha) Segundo Periodo: tiempo derecho e izquierdo Segundo Periodo: tiempo de demora por jugada y jugador (se muestra en la esquina superior derecha)
52	Hasta 3 periodos, con demora de tiempo por jugada, el icono de demora se muestra en todos los ajustes.	0:00.0 demora Demora Demora Demora Demora	52.1 52.1 52.2 52.2 52.3 52.3	0:00.0 demora 00 demora 0:00.0 demora 00 demora 0:00.0 demora 00 demora	Primer periodo: tiempo derecho e izquierdo Primer periodo: tiempo de demora por jugada y jugador (se muestra en la esquina superior derecha) Segundo periodo, tiempo derecho e izquierdo Segundo periodo de tiempo de retardo por jugada para cada jugador (se muestra en la esquina superior derecha) Tercer periodo de tiempo derecho e izquierdo Tercer periodo de tiempo de demora por jugada y jugador (se muestra en la esquina superior derecha)

-17-

Opción	Nombre	Pantalla Izquierda	Pantalla Media	Pantalla Derecha	Características
54	Scrabble®	0:00.00	54	0:00.00	Tiempo del jugador derecho e izquierdo, primero horas: minutos, y después segundos.
56	Tiempo restringido (exceder)	0:00.00 restringido 00 restringido	56 56	0:00.00 restringido 00 restringido	Tiempo del jugador derecho e izquierdo, Tiempo restringido para el lado derecho e izquierdo del jugador (aparece en la esquina superior derecha por separado)
58	Tiempo restringido (limitado)	0:00.00 restringido 00 restringido	58 58	0:00.00 restringido 00 restringido	Tiempo del jugador derecho e izquierdo Tiempo restringido para el lado derecho e izquierdo del jugador (aparece en la esquina superior derecha por separado)

-18-

10. Símbolos de la Pantalla

Además de los dígitos, el reloj muestra los símbolos de la siguiente manera:

Símbolo	Significado
	El indicador de batería baja, significa que se deben cambiar las pilas.
bonificación	Significa que el periodo de bonificación está activo
retardo	Significa que el periodo de retardo está activo.
restringido	Significa que un periodo restringido está activo
Byo-yomi	Significa que el periodo Byo-yomi está activo.
	La bandera interino. Significa que el jugador va al siguiente periodo de tiempo. Desaparecerá después de 5 minutos.
	La última bandera (brillante). Significa que el jugador está fuera de tiempo.
+	Esto significa que el jugador comenzará a contar
h : m	Significa que el tiempo que se muestra son horas y minutos. El colon se usa para separar el dígito de la hora y el minuto. (por ejemplo: 1:30 o 0:30)
m . s	Significa que el tiempo que se muestra son minutos y segundos. El punto se usa para separar el dígito del minuto y el segundo.
s	Significa que lo que se muestra son los segundos.

-19-

Símbolo	Significado
	Significa que la función del sonido esta activa, y que el reloj el reloj emitirá un bip, cuando se acerca el final del periodo.
	Significa que la función de la luz esta activa, el lado con la luz encendida es el tiempo. La luz parpadeará antes del final de cada opción, y parpadeará lentamente por el lado de la bandera parpadeante
	Significa que el reloj está en pausa, listo para iniciar o pausar.
	Significa que el reloj está corriendo
	Significa el color del jugador
	Significa que el reloj inicia para el diseño de piezas
	Torre
	Caballo
	Alfil
	Dama (Reina)
	Rey

Nota: El lugar en medio de la pantalla es el número de la opción. Y el siguiente número es el punto. Después del número de opción está el periodo de tiempo.

-20-

11. Tiempos de la Pantalla

- Cuando el tiempo restante sea de 20 minutos o más (incluyendo los 20 minutos), el reloj mostrará las horas y minutos, con el icono "h:m" visible.
- Cuando el tiempo restante sea menos que 20 minutos (sin incluir los 20 minutos), el reloj mostrará los minutos y segundos con el icono "m.s" visible.
- El tiempo máximo visible es de 9:59.59, y el tiempo de ajuste máximo es de 9:59.59.
- Cuando el tiempo restante sea de 20 minutos o más, presione el botón ">/s" para mostrar el tiempo restante total del jugador izquierdo, horas, minutos y segundos h:m.s. Presione el botón "</s" para mostrar el tiempo restante total del jugador derecho h:m.s horas, minutos y segundos. Si suelta el botón, se mostrará h:m, los minutos y horas otra vez.

12. Contador de jugadas y verificar opción numérica

- El reloj hará un seguimiento del número de jugadas que se han completado. Cuando se comienza una nueva partida, el contador de jugadas mostrará el valor 000. El valor agregará los movimientos uno por uno cuando el jugador negro (ver los iconos "♚ / ♜" en la pantalla) complete los movimientos.
- Cuando el reloj comience a avanzar o se detenga, se puede ver que la opción de número cambia a contador de jugadas, presionando el botón "✓/♚". Con esta acción el reloj seguirá marchando. La pantalla cambiara de nuevo a la opción de número, soltando el botón.

13. Operación y Pantalla de Modalidad de Ajedrez 960

- **Operación**
- Cuando el reloj no está corriendo o cuando esté en pausa o la opción de número este parpadeando (cuando seleccione las

-21-

opciones de tiempo) o para configurar las opciones presione el botón "999", el símbolo de los dados "♁", y cmpeccará a parpadear, el otro parpadeo en la pantalla se detendrá.

a. Presione los botones al inicio "+/♚" o "-/♜" para elegir una posición de piezas 960 al azar, y para confirmar presione el botón "✓/♚". El reloj dejara de parpadear, y el símbolo de los dados desaparecerá.

b. Presione los botones ">/s" o "</s" para moverse a la derecha o izquierda, el diseño del número parpadeará a causa del cambio de los dados, y se mostraran todavía los dados, para cambiar el dígito parpadeante presione los botones "+/♚" o "-/♜" por separado. Al mismo tiempo el diseño del ajedrez cambiará. Para confirmar el diseño del ajedrez, escogiendo los números, presione "✓/♚" para confirmar el diseño. El reloj dejara de parpadear y desaparecerá el símbolo de los dados.

c. Presione los botones ">/s" o "</s" para moverse a la derecha o izquierda, la línea "—" debajo de las piezas parpadeará a causa del cambio de los números en pantalla, para cambiar la pieza parpadeante presione los botones "+/♚" o "-/♜" por separado y vera cinco piezas, torre, alfil, caballo, rey y dama. Al mismo tiempo el diseño del ajedrez cambiará. Para confirmar la pieza, escogiendo los todas, presione "✓/♚" para confirmar la posición seleccionada. El reloj dejara de parpadear y desaparecerá el símbolo de los dados.

• Mostrar/Esconder la pantalla de Ajedrez 960

Cuando el reloj muestre el diseño actual, presione "999" para esconderlo. Cuando el diseño actual este escondido, presione "999" para mostrarlo.

14. Cuidado y Limpieza

- La estructura del reloj no permite el contacto con el agua, favor de mantenerlo lejos del agua, y manténgalo seco.
- favor de guardar y usar este reloj entre -5°~ +50°C. Una temperatura extrema acortara la duración de los componentes

-22-

electrónicos y destruirá la batería y algunas partes de plástico.

- Mantenga el reloj en una buena condición, úselo con precaución. Si el reloj se rompe el PBC se dañará.
- Limpie el reloj con un paño seco, no use solventes químicos, ni paños corrosivos.

15. Especificaciones Técnicas

- Baterías: 2 baterías AA (recomendamos las baterías alcalinas)
- Precisión: mejor que ± 1 segundo por día.
- Temperatura: -5°, +50°C
- Humedad: <95%

V. GT960USB Operaciones y Funciones

Aparte de todas las aplicaciones de GT960, tiene la función de mostrar la pantalla actual del reloj de Ajedrez en la computadora por medio de USB. La computadora mostrará el tiempo actual automáticamente y en la parte derecha izquierda por debajo del tiempo es para la información del jugador como nombre, número, etc. El default es No.001 y No.002. Se puede ajustar la información del jugador y modificar la regla de sincronización por defecto en el cuadro de texto, haciendo click en el símbolo "▼" de la parte superior izquierda. Para salirse del programa presione el símbolo "✕" en la parte superior derecha, y para minimizar la pantalla presione "■" el símbolo en la parte superior derecha. La luz de indicador en la pantalla de la computadora se mostrará sincronizada mente cuando la función de la luz del reloj de ajedrez este encendida, o de lo contrario no habrá luz de indicador en la computadora. En la parte trasera del reloj GT960USB, está la toma USB. Cuando se conecta con la computadora por USB, la electricidad del reloj es compatible con la computadora y las pilas del reloj se encuentran en estado de reserva. Copie el software del CD, suministrado junto con el reloj GT960USB, a su computadora. O

-23-

descargue el software desde el sitio web <http://www.omcorchess.com> y dele doble click en el programa "Chess 960.exe" (favor de extraer si el documento es WinRAR). A continuación, la computadora mostrará la interfaz actual igual que el LCD del reloj, de modo que puede comprobar todos los datos que se muestran desde en la computadora.

VI. Lista de Opciones de Números

Opción	Tipo de Selección	Tiempo Básico/Tiempo Extra
01	Tiempo Blitz	3 min
02	Tiempo Blitz	5 min
03	Tiempo Blitz	10 min
04	Tiempo Rápido	15 min
05	Tiempo Rápido	20 min
06	Tiempo Rápido	25 min
07	Tiempo Rápido	30 min

-24-

Opción	Tipo de Selección	Tiempo Básico/Tiempo Extra
08	Tiempo Rápido	45 min
09	Tiempo Rápido	60 min
10	Tiempo Rápido	90 min
11	Tiempo Rápido	120 min
12	1 Periodo Tiempo	Ajuste manual
13	1 Periodo Tiempo + Guillotina	2 horas f.b. 30 min
14	1 Periodo Tiempo + Guillotina	Ajuste manual
15	2 Periodos Tiempo + Guillotina	2 horas f.b. 1 hora f.b. 30 min
16	2 Periodos Tiempo + Guillotina	Ajuste manual
17	1 Periodo Tiempo + Repitiendo 2nd periodo	2 horas f.b. 1 hora(repitiéndose)
18	1 Periodo Tiempo + Repitiendo 2nd periodo	Ajuste manual

-25-

Opción	Tipo de Selección	Tiempo Básico/Tiempo Extra
19	1 Periodo Tiempo + Incremento ("Fischer")	25min f.b. 5 min + seg/movimiento
20	1 Periodo Tiempo + Incremento ("Fischer")	2 horas f.b. 15min+30 scg/movimiento
21	1 Periodo Tiempo + Incremento ("Fischer")	Ajuste manual
22	2 Periodos Tiempo + Incremento ("Fischer")	2 horas f.b. 1 hora f.b. 15 min + 30 scg/movimiento
23	2 Periodos Tiempo + Incremento ("Fischer")	Ajuste manual
24	Incremento ("Fischer") blitz	3 min + 2 seg/movimiento
25	Incremento ("Fischer") rápido	15 min + 10 seg/movimiento
26	Incremento ("Fischer") rápido	25 min + 10 seg/movimiento
27	Incremento ("Fischer") lento	1 hora 30 min + 30 seg/movimiento
28	Incremento ("Fischer")	Ajuste manual
29	Torneo de Incremento (2 periodos)	1 hora 40 min f.b. 30 min (todo + 30 scg/movimiento)

-26-

Opción	Tipo de Selección	Tiempo Básico/Tiempo Extra
30	Torneo de Incremento (3 periodos)	1 hora 40 min f.b. 50 min f.b. 15 min (todo + 30 seg/movimiento)
31	Torneo de Incremento max 4 periodos	Ajuste manual (con/sin contador de jugadas)
32	Bronstein (Demora)	5 min + 3 seg / mover libre
33	Bronstein (Demora)	25 min + 10 seg/movimiento libre
34	Bronstein (Demora)	1 hora 55 min. + 5 seg/mover libre
35	Bronstein (Demora) max 4 periodos	Ajuste manual, demora individual para cada periodo
36	Go con byo-yomi	1 hora f.b. 1 x 20 seg byo-yomi
37	Go con byo-yomi	2 horas f.b. 1 x 30 seg byo-yomi
38	Go con byo-yomi	Ajuste manual
39	Byo-yomi Canadiense	1 hora f.b. 5 min extras

-27-

Opción	Tipo de Selección	Tiempo Básico/Tiempo Extra
40	Byo-yomi Canadiense	Ajuste manual (con/sin contador de jugadas)
41	Reloj de Arena	1 min
42	Reloj de Arena	Ajuste manual
43	Gong	10 seg
44	Gong	Ajuste manual
45	Tiempo Descendente	10 seg/ movimiento
46	Tiempo Descendente	1 min/movimiento
47	Tiempo Descendente	Ajuste manual
48	1 Periodo Tiempo con Demora	5 min + 2 seg/movimiento libre
49	1 Periodo Tiempo con Demora	Ajuste manual
50	2 Periodos de Tiempo + Demora Ajustable	1 hora 55 min f.b. 60 min +5S / movimiento libre para ambos periodos

-28-

Opción	Tipo de Selección	Tiempo Básico/Tiempo Extra
51	2 Periodos de Tiempo + Demora Ajustable	Ajuste manual
52	3 Periodos de Tiempo + Demora Ajustable	Ajuste manual
53	Scrabble®	25 min
54	Scrabble®	Ajuste manual
55	Tiempo restringido (excedido)	30 min, restringidos 10 seg/movimiento, (abstención si excede)
56	Tiempo restringido (excedido)	Ajuste manual, (abstención si excede)
57	Tiempo restringido (limitado)	1 hora, restringir 30seg/movimiento
58	Tiempo restringido (limitado)	Ajuste manual, (limitado)

-29-

VII. Botones de Control y Pantalla

1. Los Botones de Control

	Incrementa el número de parpadeos Sonido encendido/apagado		Cambia el reloj de encendido y apagado Reajuste el reloj para la próxima partida
	Reduce el número de parpadeos Luz encendida/apagada (mantener) restaurando el byo-yomi Canadiense con el tiempo		Mover a la izquierda/ Mostrar segundos (>20 min)
	Ajedor 960/ Mostrar / Ocultar		Mover a la derecha/ Mostrar segundos (>20 min)
	Reloj Cerrar / Pausa Corrección de tiempo presionado 2 segundos Usar en ajuste manual		
	Activar el número de opción Aceptar el dígito que parpadea deseado Active el 960 escogido Cambie entre opción pre-programada y el número de jugadas		

-30-

2. La Pantalla

The diagram shows a digital display with two time indicators (h:m:s) and a central display showing '888'. Callouts identify: 'Tiempo restringido/ tiempo demora' (Restricted time/delay), 'h: m m. s' (Time format), 'Ajedor 960 ID' (960 ID), and 'Opción Pre-Programada o Número de Movimientos' (Pre-programmed option or number of moves). Below the display are icons for pieces: a rook, a knight, a bishop, a king, and a queen.

-31-