

— El reloj mostrara el tiempo del último juego que estuvo y a la hora de encenderlo si continua usándose este último periodo de tiempo, solo presione el botón “  #” o “ #” para seleccionar el nuevo periodo de tiempo, y después presione el botón “ 

■ Funciones de tiempo

- Usado para Ajedrez e I-Go
- El lado que se le agote el tiempo, perderá la partida
- OP 01 5 minutos OP 02 25 minutos OP 03 25 minutos OP 04 45 minutos
- OP 05 60 minutos OP 06 75 minutos OP 07 90 minutos OP 08 Configuración manual

II. “Fischer” Incremento de tiempo para partidas rápidas: 6 opciones

- Usado para Ajedrez
- Incremento de tiempo antes de jugar
- Al jugador que se le agote el tiempo establecido, perderá la partida.
- OP 09 3 minutos + 2 segundos de incremento de tiempo/ por jugada
- OP 10 5 minutos + 3 segundos de incremento de tiempo/ por jugada
- OP 11 10 minutos + 10 segundos de incremento de tiempo/ por jugada
- OP 12 15 minutos + 10 segundos de incremento de tiempo/ por jugada
- OP 13 25 minutos + 10 segundos de incremento de tiempo/ por jugada
- OP 14 Configuración manual

III. “Fischer” Incremento de tiempo partidas lentas, Tiempo acumulativo: 2 opciones

- Usado para Ajedrez
- Incremento de tiempo antes de jugar
- El jugador que no haya completado el número de jugadas necesarias en el primer tiempo, perderá. El jugador que complete las jugadas con el tiempo restante, pasara automáticamente al siguiente tiempo y el tiempo que haya acumulado se utilizará para la siguiente ronda al mismo tiempo se le agrega el tiempo extra. A este jugador se le encenderá la bandera por 5 minutos, el tiempo muestra 2. El otro jugador no puede pasar al segundo periodo de tiempo hasta que haya finalizado las jugadas del primer tiempo.
- El jugador que se le haya agotado el tiempo total, perderá la partida.
- OP 15 90 minutos/40 jugadas + 30 minutos;
- 30 segundos/ tiempo extra antes de jugar (todas las etapas) OP 14 Configuración manual

IV. “Fischer” incremento de tiempo para juegos lentos, Max. 4 periodos del juego, tiempo acumulativo: 1 opción

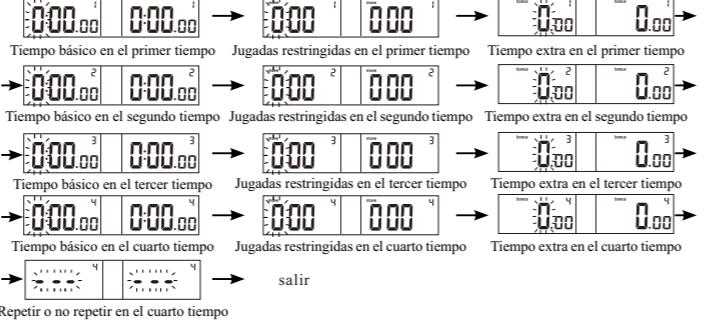
- Usado para Ajedrez
- Cada periodo, debe establecerse con o sin límite de jugadas, con o sin incremento de tiempo.
- Incremento de tiempo antes de jugar.
- Cualquier tiempo, que se configure con límite de jugadas:
Si el jugador no termino las jugadas, perderá la partida.
Si el jugador termino todas las jugadas con anticipación, pasara al siguiente periodo de tiempo, la bandera se encenderá por 5 minutos, el otro jugador no puede pasar al segundo periodo de

-5-

tiempo hasta que haya finalizado las jugadas del primer tiempo.

- Cualquier tiempo, que restrinja cualquier jugada será equivalente a cero:
- Cuando el tiempo de un jugador que hace una cuenta regresiva hasta llegar a cero, la bandera se encenderá por 5 minutos, y ambos jugadores pasaran al siguiente periodo de tiempo, el tiempo restante del otro jugador se acumulará para el siguiente tiempo.
- Cualquier tiempo, cuando el tiempo extra no sea cero, se le añadirá tiempo extra antes de cada jugada.
- El 4 periodo de tiempo, se puede configurar con o sin repetición,   Significa que una vez realizada esta operación, no se repetirá.

OP 17 configuración manual



Repetir o no repetir en el cuarto tiempo

V. Muerte súbita (Guillotina): 2 opciones

- Usado para Ajedrez
- Tiempo extra antes de avanzar a la ronda establecida.
- Al jugador que se le agote el tiempo perderá.

OP 18 blancas 5 minutos, negras 4 minutos, tiempo extra 3 segundos por jugada a partir de 61 movimientos

OP 19 configuración manual.

VI. Incremento de tiempo acumulado: 4 opciones

- Usado para ajedrez
- Incremento de tiempo después de mover
- El primer jugador que agote su tiempo perderá

OP 20 20 minutos + incremento de tiempo 30 segundos/jugada
OP 21 60 minutos + incremento de tiempo 10 segundos/jugada
OP 22 90 minutos + incremento de tiempo 30 segundos/jugada
OP 23 Configuración Manual

-6-

— Si el indicador de batería baja “

— En caso de energía baja o de que las pilas no funcionen correctamente, recomendamos que primero remueva las pilas, y las vuelva a posicionar, esto reseetea el reloj. Si el indicador de batería baja aparece “

2. Reemplazo de pilas

Primero remueva la tapa de las pilas, y después las pilas inseribles, a continuación inserte las pilas AA, con las señales + y - como corresponden, tal y como se muestra en la Fig.6, coloque de nuevo la tapa, y deseche las baterías inseribles, tal y como se lo exigen en su país.

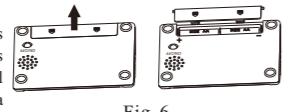


Fig 6

■ Cuidado y limpieza

- La superficie de este reloj no es apta para el agua, favor de mantenerlo lejos del agua, y tenerlo siempre en un lugar seco.
- Guarde y use este reloj con una temperatura de -5° ~+ 50 °C. Una temperatura muy alta puede dañar los componentes electrónicos, y destruir las pilas y algunas partes de plástico.
- Mantenga el reloj en buenas condiciones, úselo con precaución. En caso de que se rompa el reloj, el PCB se dañara.
- Limpie con un paño húmedo, NO use productos químicos para su limpieza.

■ Especificaciones técnicas

- Pilas AA (pilas alcalinas recomendadas)
- Precisión: mejor ±1 segundo por día
- Temperatura -5° ~+ 50°C
- Humedad: < 95%

■ Lista de Opciones

| Nombre de la Competencia | Opción | Tiempo Básico | Tiempo de Asistencia y Significado | Notas |
|--|--------|---|--|-------|
| Tiempo | OP01 | 5 minutos | Incremento antes de jugar | |
| | OP02 | 20minutos | | |
| | OP03 | 25minutos | | |
| | OP04 | 45minutos | | |
| | OP05 | 60minutos | | |
| | OP06 | 75 minutos | | |
| | OP07 | 90 minutos | | |
| | OP08 | Configuración manual | | |
| “Fischer” Incremento de Tiempo para Juegos Rápidos | OP09 | 3 minutos | 2 segundos | |
| | OP10 | 5minutos | 3segundos | |
| | OP11 | 10minutos | 10segundos | |
| | OP12 | 15minutos | 10segundos | |
| | OP13 | 25minutos | 10segundos | |
| | OP14 | Configuración Manual | Configuración Manual | |
| “Fischer” Incremento de Tiempo para Juegos Lentos | OP15 | 90 minutos / 40 Jugadas + 30 Segundos / Jugada (todos los periodos) | 2 periodos de tiempo acumulativos | |
| | OP16 | Configuración Manual | 2 periodos de tiempo acumulativos | |
| | OP17 | Configuración Manual | Máximo 4 periodos de tiempo acumulativos | |
| Muerte Súbita (Guillotina) | OP18 | Blancas con 5 minutos, Negras con 4 minutos | Incremento de 3 segundos antes de jugar desde la jugada 61 | |
| | OP19 | Configuración Manual | Configuración Manual | |

-10-

VII. Bronstein (Retraso de Tiempo o Delay): 3 opciones

- Usado para Ajedrez
- Se asigna tiempo antes de iniciar cada jugada, de tal manera que el tiempo de jugador en turno tendrá un tiempo de retraso antes de que su tiempo comience a contar.
- Durante esta opción aparecerá en pantalla la palabra “delay”
- El jugador que agote su tiempo perderá el juego

OP 24 10 minutos + delay 10 segundos/jugada

OP 25 25 minutos + delay 5 segundos/jugada

OP 26 configuración manual

VIII. 2 periodos / límite de jugada, no acumulativo: 2 opciones

- Usado para Ajedrez Chino
- El jugador que no finalice las jugadas estipuladas perderá el juego
- Si el jugador completó el límite de jugadas la señal de “move” aparecerá
- El tiempo no es acumulativo
- El 2º periodo de tiempo de la opción manual puede ser repetitivo o no   significa que no es repetitivo.
- Cuando el 2º periodo de tiempo es repetitivo significa que cuando el segundo periodo termina las jugadas establecidas, se repetirá el 2º periodo nuevamente

OP 27 60 60 minutos/30 jugadas + repetición 10 minutos/10 jugadas

OP 28 configuración manual

X. 2 periodos / con jugadas estipuladas, jugadas acumulativas: 2 opciones

- Usado para Ajedrez Chino
- El jugador que no finalice las jugadas estipuladas perderá el juego
- Si finaliza las jugadas estipuladas antes de que acabe su tiempo, aparecerá la señal de “move”
- El 2º periodo de tiempo de la opción manual puede ser repetitivo o no.   significa que no es repetitivo.
- Cuando el 2º periodo de tiempo es repetitivo significa que cuando el segundo periodo termina las jugadas establecidas, se repetirá el 2º periodo nuevamente

OP 29 90 minutos/40 jugadas + repetición 15 minutos/10 jugadas

OP 30 configuración manual

XI. I-Go Lento / NEC Competencia: 5 opciones

- Usado para I-Go
- Cuando el tiempo básico termine, se iniciará el byo-yomi

-7-

| Nombre de la Competencia | Opción | Tiempo Básico | Tiempo de Asistencia y Significado | Notas |
|---------------------------------------|--------|--|---------------------------------------|-----------------|
| Tiempo Acumulado | OP20 | 20 minutos | Incremento de tiempo después de jugar | 30 segundos |
| | OP21 | 60 minutos | | 10 segundos |
| | OP22 | 90 minutos | | 30 segundos |
| | OP23 | Configuración Manual | Configuración Manual | |
| Bronstein (Retraso de tiempo o Delay) | OP24 | 10 minutos | Each move with 10 seconds delay | |
| | OP25 | 20 minutos | Each move with 5 seconds delay | |
| | OP26 | Configuración Manual | Configuración Manual | |
| Juegos con Multi-periodos | OP27 | 60 minutos / 30 jugadas + repetición 10 minutos / 10 jugadas | 2 periodos, no acumulativo | |
| | OP28 | Configuración manual para el 2º periodo con o sin repetición | | |
| | OP29 | 90 minutos / 40 jugadas + repetición 15 minutos / 10 jugadas | 2 periodos, jugadas acumulativas | |
| | OP30 | Configuración Manual para el 2º periodo con o sin repetición | | |
| | OP31 | 10 minutos / 40 jugadas + repetición 5 minutos / 30 jugadas | 2 periodos, tiempo acumulativo | |
| I-Go Lento | OP32 | 60 minutos+60 minutos / 100 jugadas + 30 minutos/60 jugadas + repetición 15 minutos / 30 jugadas | | |
| | OP33 | 60 minutos | 1×1 minutos byo-yomi | |
| | OP34 | 2 horas 40 minutos | 5×1 minutos byo-yomi | |
| | OP35 | 2 horas 55 minutos | 5×1 minutos byo-yomi | |
| | OP36 | 10 minutos | 1×30 segundos byo-yomi | NEC Competencia |
| | OP37 | Configuración Manual | | |

-11-

- Si se cumplen las jugadas por anticipado durante el periodo de byo-yomi, los números de byo-yomi no se disminuirán. Si se para el tiempo, entonces sí disminuirán.
- El jugador que acabe su tiempo de sus últimos byo-yomi perderá el juego

OP 33 lento, 60 minutos+1x1 minuto byo-yomi

OP 34 lento, 2 horas 40 minutos+5x1 minutos byo-yomi

OP 35 lento,