



GEBRUIKSAANWIJZING
Phileon 'Time-Delay'
digitale
schaak- en damklok

GEBRUIKSAANWIJZING voor de Phileon 'Time-Delay' digitale schaak- en damklok

Digitale kwaliteitsklok met

- Standaard aftelmodus (net als in onze DiGiBlitz maar zonder LED)
- 5 seconde vertragsmodus
- 'Default' modus met ingebouwd geheugen

De ideale klok voor snelschaken, 'rapid' (elke speler 25 of 30 minuten) en 'active' (elk 50 of 60 minuten op de klok) schaak- of damwedstrijden; voor thuisschaak, bij evenementen op school of op de club, en speciaal voor weekeinde-toernooien !

Knoppen (voorkant en top)

Links / Rechts Adjust (L. Adj. and R. Adj.): Daarmee stelt U de respectievelijke klok in, en gaat U naar het volgende ' knipperende' cijfer in de LCD.

UP : Knipperende cijfer gaat bij indrukken met 1 omhoog.

DOWN : Knipperende cijfer gaat bij indrukken met 1 omlaag.

SET : Bevestigt de ingestelde tijd die op dat moment op de LCD (klok) wordt aangegeven.

Pause: Stopt/ start de klok tijdens de partij.

Spelersknoppen bovenop de klok: Hiermee stopt U Uw eigen klok en start U de klok van de tegenstander.

SCHAKELAARS (achterkant van de klok):

DELAY/OFF/ Standard-schakelaar: Hiermee kiest U tussen de Standaard Aftel-modus en de Tijdvertragsmodus.

SOUND: Hiermee kunt U bepalen of het piepgeluid aan of uitstaat in de partij.

RESET-schakelaar: Deze gebruikt U om de door U geprogrammeerde tijd en de ingestelde en bevestigde modus te annuleren, en om beide LCD's terug te zetten op nul. (Gebruik hiervoor een stomp instrument dat in de opening past).

Belangrijke mededeling: Wanneer de spelers besluiten om de ingestelde modus te veranderen, d.w.z. bijv. van de **Standaard Aftel-modus** naar de **Tijdvertragsmodus** te gaan, dan dient U de onderstaande procedure te volgen om de klok opnieuw en correct in te stellen. U voorkomt hiermee mogelijke misverstanden: (a) Schakel naar de **Vertragsmodus (Delay)**; (b) Druk vervolgens op de **RESET-schakelaar** om de **Vertragsmodus** te activeren; (c) Stel de klok vervolgens opnieuw in zoals U deed voor de **Standaard-modus** als aangegeven onder (3). Hetzelfde geldt in het omgekeerde geval, d.w.z. wanneer U van de **Tijdvertragsmodus** om wilt schakelen naar de **Standaard Aftel-modus**: (a) Schakel naar de **Standaard Aftel-modus (Standard)**; (b) Druk vervolgens op de **RESET-schakelaar** om de **Standaard Aftel-modus** te activeren; (c) Stel de klok vervolgens opnieuw in zoals U deed voor de **Vertragsmodus** als aangegeven onder (3).

Gedetailleerde aanwijzingen voor het gebruik van de Phileon 'Time-Delay' klok:

(1) Zet twee AA (AM3, Mignon, LR6) alkaline batterijen van 1,5V elk in het batterijvak (aan de achterkant). U hebt dan minimaal 1.000 uur speelplezier. U hebt een kleine kruis- (Phillips) schroevendraaier nodig voor het openen en sluiten van het batterijvak. De klok kan nu worden ingesteld (zie onder 3), nadat U de klok hebt aangezet.

(2) Afhangend van de club- of weekeinde-competitie, kies 'Standard'- of 'Delay'-modus.

Stap a: Kies de door U gewenste modus (Delay of Standard).

Stap (b): Druk op de RESET-knop om mogelijke statische electriciteit te elimineren d.m.v. een stomp instrument dat in de opening past, bijv. een balpoint of een kleine schroeven-draaier. Nadat U de klok hebt ingesteld, gebruikt U deze stap alleen nog wanneer U een andere modus wilt, of wanneer een andere 'default' tijd vereist is.

Stap c: Stel de beide LCDs (= klokken) in. De klok heeft een ingebouwd geheugen en zal de geprogrammeerde tijd erin opslaan. We noemen dit de 'default' tijd die gehandhaafd blijft, zolang de batterijen werken, zelfs wanneer de klok op de OFF-positie wordt gezet. Als U een andere 'default' tijd wilt of een fout heeft gemaakt bij het instellen, ga dan terug naar Stap a.

(3) Stel de vereiste 'default' tijd voor elke klok in met de respectievelijke 'Adjust' knop. U kunt het 'knipperende' cijfer d.m.v. de DOWN of UP knoppen instellen voor (achtereenvolgens) seconden, zoveel keer tien seconden, minuut, zoveel keer tien minuten en uren, totdat U de gewenste tijd hebt. Om naar het volgende cijfer te gaan, dient U nogmaals op de 'Adjust' knop te drukken. Wanneer de gewenste tijd voor deze LCD is bereikt, wordt het instellen afgerond door op 'SET' te drukken. Hebt U een vergissing gemaakt, dan kunt U dit vaak corrigeren door een paar keer op de 'Adjust' knop te drukken, totdat U weer bij het te corrigeren cijfer komt. Herhaal nu exact dezelfde procedure voor de andere LCD.

(4) Wanneer beide klokken zijn ingesteld, onthoudt het ingebouwde geheugen deze begintijden als 'default' tijd **alleen** als één van de Spelersknoppen wordt ingedrukt en het aftellen begint. De geprogrammeerde speeltijd (of tijdscontrole) wordt dan automatisch in het geheugen opgeslagen. Deze 'default' speeltijd wordt elke keer vanzelf geactiveerd en verschijnt dus automatisch op beide LCDs wanneer de klok wordt aangezet.

(5) Er zijn twee eenvoudige manieren om de 'default' tijd te activeren: (a) door de schakelaar aan de achterkant op OFF en vervolgens op de Standard- of Delay-positie terug te zetten; (b) door minimaal 3 seconden op de 'SET' knop vóór op de klok te drukken. Gelieve nota te nemen van het feit, dat U dit laatste zowel in de 'Pauze' modus kunt doen als wanneer de klok nog loopt tijdens de partij.

(6) **N.B.:** Er is nog een 3^{de} manier waardoor U de 'default' speeltijd kunt activeren, nl. door de Standard/ OFF/ Delay-schakelaar aan de achterkant in één beweging naar de andere kant over te zetten. De geprogrammeerde modus blijft dan van kracht als de 'default' modus, dus zelfs als de schakelaar in de tegenovergestelde stand staat. D.w.z. totdat het geheugen wordt gewist met de RESET-schakelaar of de batterijen zijn verwijderd uit het batterijvak.

(7) Een nieuwe 'default' speeltijd kan worden ingesteld (zie hierboven) door de Standard/ OFF/ Delay-schakelaar op de gewenste positie te zetten, dan de 'RESET' schakelaar ferm in te drukken **OF** (alternatief) één van de batterijen op zijn minst 3 seconden uit het batterijvak te verwijderen. Vervolgens stelt U de nieuwe gewenste tijd en modus in volgens (3).

(8) Dit geheugenkenmerk met 'default' speeltijd is ideaal tijdens school- en weekeinde-competities, waar het instellen van vele klokken gelijktijdig aan het eind van een ronde vaak problematisch is vanwege een gebrek aan arbiters en mankracht.

Begin van de partij:

(9) Start de klok door op één van de spelersknoppen bovenop het apparaat te drukken. De klok van de tegenstander (d.w.z. de andere LCD) begint nu te lopen. Zodra de speler zijn zet heeft uitgevoerd op het bord, moet hij dezelfde hand gebruiken door op zijn eigen spelersknop te drukken. Dit is in overeenstemming met de officiële regels van het schaakspel. Daardoor stopt zijn eigen klok en begint die van de tegenstander te lopen.

(10) Als U de partij wilt onderbreken, gelieve op de 'Pause' knop drukken. Om de partij te hervatten, drukt U nog een keer op de 'Pause' knop.

(11) De Phileon 'Time-Delay' klok in de Standaard modus kan precies op dezelfde manier gebruikt worden als de ouderwetse analoge klokken. Hiermee bedoelen we dat in langere partijen een 2^{de} (en zelfs een 3^{de}) tijdscontrole kan worden ingesteld, nadat U de klok met de 'Pauze' knop hebt gestopt (bij het bereiken van bijv. de 41^{ste} zet of bij het verstrijken van de 1^{ste} tijdscontrole). De arbiter moet dan worden geroepen. Nadat de resterende tijd op beide klokken is opgeschreven, voegt hij nu de extra tijd toe d.m.v. de 'SET' knoppen – zie boven onder (3). Hierbij is het van belang dat men rekening houdt met wat er wordt gezegd onder (14); de arbiter dient de spelers hiervan op de hoogte te stellen.

Tijdsraf:

(12) De arbiter mag een (tijd)straf uitspreken voor verschillende overtredingen tijdens een partij. Om ontnin te voorkomen en meningsverschillen tot een minimum te beperken, gelieve de klokken eerst te stoppen door op de 'Pause' knop te drukken. Daarna één van de arbiters roepen om uitspraak te doen over het meningsverschil.

'Time-Delay' modus:

(13) Deze uiterst populaire modus in de Verenigde Staten, die wij in onze klok hebben verwerkt is een variatie op het idee dat het eerst werd voorgesteld door de Russische GM David Bronstein (uitdager van wereldkampioen Botwinnik in 1952). Het verschil in deze 'Time-Delay' modus is dat de klok onmiddellijk begint met aftellen; en dat, als de speler erin slaagt zijn zet doet binnen 5 seconden en zijn klok indrukt, de aangegeven tijd terugspringt naar wat er nog over was op de klok, toen hij aan zet kwam. Als hij langer nodig heeft, dan krijgt hij er 5 seconden bij precies op het ogenblik dat hij zijn klok indrukt. De verschillende Fischer-modi (waarvan enkele programmeerbaar), die U terugvindt in onze gewone Phileon GC8001 digitale klok die iets hoger in de markt ligt, maken het een speler feitelijk mogelijk om zelfs tijd winnen op de klok door de bonus-seconden die hij krijgt. Dit is echter niet het geval bij de Phileon 'Time-Delay'.

Slaapmodus:

(14) Een ander kenmerk van deze klok is dat als er 10 minuten geen zet wordt gedaan, hij vanzelf uitschakelt om batterijstroom te sparen. Tenzij U er speciaal afspraken over maakt met de arbiter of wedstrijdleiding (bijv. tijdsraf voor degene die te lang nadenkt), wil dit zeggen dat deze klok minder geschikt is voor langere toernooipartijen, waarbij clubspelers en spelers in de KNSB-competitie vaak meer dan 10 minuten (of meer) bedenktijd gebruiken in een moeilijke positie. Wij raden U derhalve aan om voor dit soort partijen liever onze DiGiBlitz te gebruiken, die daarvoor meer geschikt is. Deze klok heeft bijna dezelfde kenmerken als de Phileon 'Time-Delay'. Hij heeft verder twee rode LEDs, maar bezit niet de beperkende *Slaapmodus* van de Phileon 'Time-Delay'. Onze concurrerend geprijsde, 15-modus, programmeerbare **Phileon GC8001** die wereldwijd beschikbaar is, is een andere uitstekende optie.

Toegevoegde waarde:

(15) De Phileon 'Time-Delay' heeft voorts nog een speciale modus, waardoor hij uitermate geschikt is voor andere bordspelen en schoolcompetities. Hij kan ook **omhoog** tellen. Wanneer de klok aangeschakeld wordt (het doet er niet toe in welke stand vanuit de OFF-positie), drukt U eerst op de 'RESET' opening aan de achterkant om statische elektriciteit te elimineren of al ingestelde 'default' tijd uit het geheugen te wissen. Druk dan **eerst** op de 'UP' toets, **daarna** op de 'SET' toets (allebei vóór op het apparaat). Beide LCDs blijven '0:00:00' aangeven. Wanneer de klok nu wordt aangezet door op één van de Spelerstoetsen te drukken, begint de LCD naar boven te tellen i.p.v. af te tellen. Als U op de andere klok drukt, doet de tweede LCD hetzelfde. U kunt de klok stil zetten door op de 'Pause' knop te drukken, net zoals in de andere modi. **Opgelet:** Dit omhoogtelkenmerk verdwijnt vanzelf uit het geheugen, wanneer U de schakelaar aan de achterkant naar de 'OFF'-stand schuift.

Wij proberen voortdurend onze produkten te verbeteren. Wijzigingen staan niet altijd in de bijsluit. De allernieuwste informatie vindt U derhalve in de toekomst terug op onze website www.schachuhr.com Suggesties of vragen ? Stuur U een mailtje naar kv.s@12move.nl

=====

© Kaarlo Schepel, juni 2004