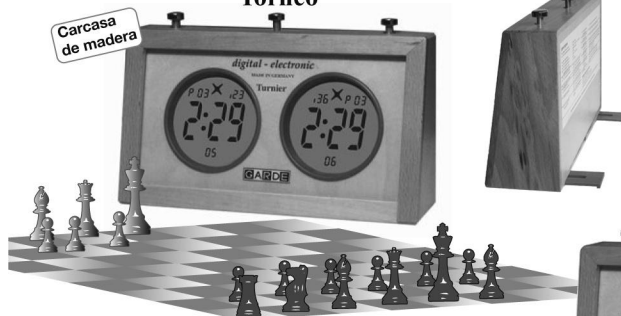




LOS nuevos relojes de ajedrez de Ruhla

LOS nuevos relojes de ajedrez de Ruhla
Un producto de calidad de la factoría de relojes de Ruhla,
una de las fábricas de relojes más antiguas de Alemania.

Reloj de ajedrez digital electrónico Torneo



Carcasa de madera

Modelo "Torneo"

Equipado adicionalmente con tecla para posición central y puentes extraíbles para aumentar la estabilidad.

Por supuesto, de nuevo con carcasa de madera noble

Nuevas funciones:

1. El control de programación del reloj permite programar los relojes ya terminados de manera completamente variable y de este modo, durante la producción, también se puede realizar cualquier modificación necesaria de los programas, sin tener que modificar el circuito. Estas modificaciones en el programa han ocurrido siempre (modificaciones de las reglas FIDE) y seguirán teniendo lugar.
2. También se han integrado pantallas de LCD con una legibilidad máxima desde un ángulo de observación universal de 160° (el estándar es de 100-120°). Las pantallas de juego tienen un diámetro de 65 mm en cada uno de los lados de los jugadores y con ello se consigue que las cifras en el indicador del tiempo de reflexión tengan una altura de 30 mm. De este modo los indicadores son fácilmente visibles tanto por los jugadores como por el árbitro.
3. En el modelo "Torneo" la estabilidad de la carcasa de madera aumenta considerablemente gracias a los puentes extraíbles, lo cual permite inclinar el frontal del reloj en 10° para que los jugadores dispongan de una mejor visibilidad.

El reloj se suministrado listo para su uso con 2 pilas Mignon AA de 1,5 V.

La vida útil de las pilas alcalinas nuevas es de 2000 horas de autonomía de juego.

Con indicador de pila baja, indicador de final de partida, zumbador y contador de movimientos y desconec table opcionales.

Ambos modelos disponen de :

- 20 programas de juego
- Posibilidad de programar según los ritmos FIDE/Fischer/Bronstein

Reloj de ajedrez digital electrónico Básico



Carcasa de madera

Modelo "Básico"

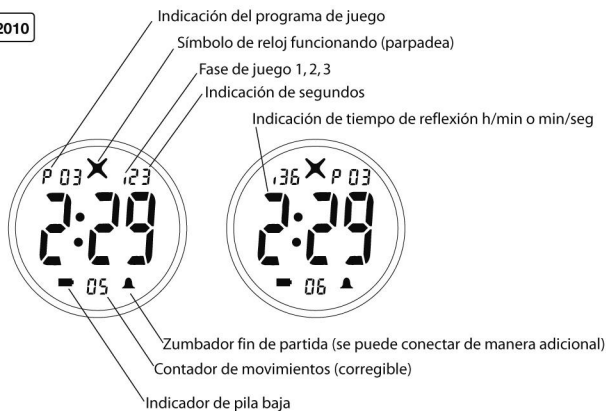


Correo electrónico: garde-uhren@t-online.de

Internet: www.garde.de

Tel.: +49 (0)36929 70 - 0
Fax : +49 (0)36929 70 - 104

Especificación 3 (S3) 2010

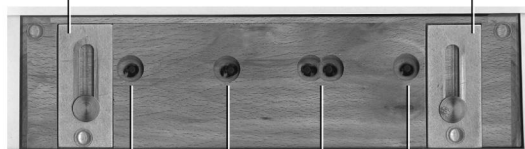


Sólo en el modelo "Tornero"

Vista de la parte inferior de la carcasa

Parte delantera

Sólo en el modelo "Tornero"



Parte posterior

CONECTADO /
DESCONECTADO

ENTER

- / +

SONIDO / Contador de movimientos
CONECTADO / DESCONECTADO

Teclas

- Pulsadores

En la parte superior del reloj de ajedrez hay dos pulsadores.

Cuando éstos se encuentran en la posición central, ambos relojes están parados.

- Modelo Básico: la posición central se ajusta presionando ambos pulsadores.

- **Modelo Tornero:** la posición central se ajusta presionando la tecla de posición central. En la posición central la estrella se queda fija en el último reloj con el que se ha jugado; en el otro reloj la estrella desaparece. Sólo se podrá continuar la partida presionando el pulsador del lado cuyo reloj no tiene estrella, para evitar así que se descongele el lado al que no le toca el turno.

- Tecla Enter

Con la tecla Enter se activa el modo de programa (**ver Seleccionar programa**) o se inicia una nueva partida (**ver Iniciar partida nueva**). Esta tecla también sirve para confirmar las modificaciones de los tiempos de reflexión y de incremento (**ver Modificar tiempos de reflexión y fases de juego**).

- Tecla Más

Con la tecla Más se puede modificar el programa actual (**ver Seleccionar programa**) o los tiempos de reflexión y de incremento (**ver Tiempo de reflexión interno y fase de juego**).

- Tecla Menos

Con la tecla Menos se puede modificar el programa actual (**ver Seleccionar programa**) o los tiempos de reflexión y de incremento (**ver Tiempo de reflexión interno y fase de juego**).

- Tecla Sonido

Esta tecla sirve para conectar y desconectar el emisor de señales acústicas y para conectar y desconectar el contador de movimientos. Si el emisor de señales está conectado, cada vez que se sobrepase el tiempo de reflexión sonará una señal acústica.

El contador de movimientos se activa con el sonido conectado y manteniendo la tecla de sonido pulsada durante 2 segundos. El contador deja de ser visible si se vuelve a mantener la tecla de sonido pulsada durante 2 segundos. Además, el contador de movimientos puede corregirse (**ver Tiempos de reflexión**).

- Interruptor de encendido y apagado

Al conectar el reloj aparece el resultado de la última partida. El reloj sólo vuelve a sus funciones colocando los pulsadores en la posición en la que estaban cuando se desconectó el reloj.

Fases de juego

Dependiendo del programa, un juego se puede dividir en varias fases (con un máximo de 3 fases).

Para ello, cada una de las fases puede tener un tiempo de reflexión diferente y es necesario realizar un número mínimo de movimientos, que se habrá fijado anteriormente.

La fase de juego actual se indicará mediante el número correspondiente de barras a la izquierda del indicador de segundos. Al cambiar la fase de juego, la barra parpadeará en la pantalla del jugador que primero haya cambiado al siguiente tiempo de reflexión.

Durante la partida también parpadea el símbolo de estrella del jugador que debe realizar el siguiente movimiento. Durante los últimos 10 minutos no aparecerá la indicación normal de segundos. En ese periodo los segundos se indicarán mediante los dígitos que normalmente representan los minutos y los minutos se representarán mediante los dígitos propios de las horas. Esta modalidad se reconoce debido a que, en lugar de los dos puntos normales entre los minutos y las horas, sólo aparece un punto. Si se sobrepasa el tiempo de reflexión para la última fase del programa, el correspondiente reloj se para, el símbolo de estrella deja de parpadear y en la pantalla aparece "----" en lugar de la indicación de programa.

Si el emisor de señales acústicas está conectado, sonará una señal acústica (**ver Teclas, tecla de sonido**). El otro reloj sigue contando y sigue respondiendo si se acciona el correspondiente pulsador.

Iniciar partida nueva

Para iniciar una nueva partida deben colocarse los pulsadores en la posición central (**ver Teclas**).

A continuación debe pulsarse "Enter". Las estrellas que aparecen en la pantalla indicadora parpadearán durante aproximadamente cinco segundos. Si durante este parpadeo se vuelve a pulsar la tecla "Enter", el reloj pasa al modo de inicio. Las modificaciones realizadas con respecto al tiempo de reflexión y al tiempo de incremento (**ver Tiempo de reflexión interno**) se mantienen. Los tiempos de reflexión que se hayan modificado de esta manera se conservarán incluso después de presionar el interruptor de desconexión. Para restaurar los tiempos de reflexión e incremento debe conectarse el modo de programa (**ver Seleccionar programa**), cambiar brevemente el programa y volver al modo ajustado originalmente. Los tiempos de reflexión e incremento no se restaurarán para los modos que se pueden programar libremente (5, 16, 17 y 18).

Modificar los tiempos de reflexión

Los tiempos de reflexión e incremento se pueden ajustar independientemente en cada programa en el reloj derecho y en el reloj izquierdo. En primer lugar deben colocarse los pulsadores en la posición central.

A continuación debe pulsarse la tecla Más o Menos y la indicación de los segundos comenzará a parpadear. Volviendo a pulsar la tecla Más o Menos se modificará el ajuste de los segundos. La introducción se confirma pulsando la tecla "Enter" (**ver Teclas**). A continuación se puede modificar el ajuste de los segundos para el reloj derecho. Cada uno de los ajustes se confirmará pulsando la tecla "Enter". Con ello se recorrerá todas las posibilidades de ajuste del correspondiente programa, incluidas las posibilidades de corrección del contador de movimientos. Para orientarse se pueden utilizar las indicaciones de las fases y del incremento (**ver Fases de juego**).

Con la posibilidad de ajuste del incremento, las indicaciones de los minutos y de las horas se sustituyen por rayas horizontales.

Seleccionar un programa

Para seleccionar un programa nuevo primero se debe colocar los pulsadores en la posición central.

A continuación, deberá pulsarse la tecla Enter y las dos estrellas de la pantalla parpadearán durante cinco segundos. Mientras las estrellas parpadean habrá que pulsar la tecla Más o Menos para que la indicación del programa comience a parpadear. Entonces el reloj estará en el modo de programa. A continuación se puede seleccionar el programa deseado pulsando la tecla Más o Menos. Para finalizar la selección del programa se deberá pulsar la tecla "Enter".

Cambio de las pilas

Si el símbolo de batería baja aparece constantemente en uno o en ambos relojes, se tiene que cambiar las pilas. A partir del momento en que el símbolo se muestra constantemente todavía hay asegurada una autonomía de juego de 10 horas sin ningún tipo de problema de funcionamiento.

Retirar la parte inferior de la pared trasera del reloj extrayendo los dos tornillos. Al colocar las dos pilas nuevas debe tenerse en cuenta la correcta polaridad.

En el tablero de circuito impreso, a la derecha al lado del compartimiento para las pilas, se ha instalado una tecla Restablecimiento con la que se puede restaurar los ajustes de fábrica de todo el reloj. Para la función de juego normal no se necesita el interruptor.

I Programas de juego

N.º de programa	Tipo de programa	Fase de juego I	Fase de juego II	Fase de juego III
P 00	Estándar sin incremento	2 : 00 h (40 mov.)	1 : 00 h	-
P 01	Torneo FIDE con incremento	2 : 00 h (40 mov.)	1 : 00 h (20 mov.)	0:15 h + 30s/mov. tiempo añadido
P 02	Blitz (partida relámpago), sin incremento	5.00 min	-	-
P 03	Torneo FIDE sin incremento	2 : 00 h (40 mov.)	1 : 00 h (20 mov.)	0 : 30 h
P 04	FIDE, ajedrez rápido sin incremento	0 : 30 h	-	-
P 05	FIDE, ajedrez rápido programable libremente sin incremento	0.01 - 60.00 min	-	-
P 06	FIDE, Blitz con incremento	3.00 min + 2s/mov. tiempo añadido	-	-
P 07	Torneo FIDE con incremento	1:30 h (40 mov.) + 30 s/mov. tiempo añadido	0:15h – 30s/mov. tiempo añadido	-
P 08	Torneo FIDE	1 : 40 h (40mov.)	0:30h – 30s/mov. tiempo añadido	-
P 09	BRONSTEIN-Blitz, 1 Fase	5.00 min + 3s/mov. sin tiempo añadido	-	-
P 10	Torneo BRONSTEIN, 2 Fases	1 : 20 h + 1.00 min/mov. sin tiempo añadido	0 : 40h – 1.00 min/mov. sin tiempo añadido	-
P 11	Torneo BRONSTEIN, 3 Fases	1:20 h + 1.00 min/mov. sin tiempo añadido	0:40h – 1.00 min/mov. sin tiempo añadido	0:20 h + 1.00 min/mov. sin tiempo añadido
P 12	Modo FIDE, 1 fase con incremento añadido/movimiento	1 : 00 h	10 s/mov. tiempo añadido para ambos jugadores	-
P 13	Modo FIDE, 1 fase con incremento/ movimiento añadido	1 : 00 h	10 s/movimiento tiempo añadido doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión	-
P 14	Modo FIDE, 2 fases con incremento/ movimiento añadido	1 : 30 h (30 mov.)	0 : 30 h (10 mov.)	20s/movimiento tiempo añadido para ambos jugadores
P 15	Modo FIDE, 2 fases con incremento/ movimiento añadido	1 : 30 h (30 mov.)	0 : 30 h (10 mov.)	20 s/movimiento tiempo añadido doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión
P 16	Modo FISCHER/FIDE, 3 fases con incremento/ movimiento libremente programable	0.01min hasta 9:59 h +0.01min hasta 1.00min Incremento añadido para ambos jugadores	0.01min hasta 1:00 h +0.01min hasta 1.00min Incremento añadido para ambos jugadores	0.01min hasta 1:00 h +0.01min hasta 1.00min Incremento añadido para ambos jugadores
P 17	Modo FISCHER/FIDE, 3 fases con incremento/ movimiento libremente programable	Tiempos como en P16 pero con incremento doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión	Tiempos como en P16 pero con incremento doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión	Tiempos como en P16 pero con incremento doble para blancas si negras cambia primero el tiempo de reflexión
P 18	Torneo BRONSTEIN, 3 fases con incremento/ movimiento libremente programable	Tiempos como en P 16 Sin añadir incremento a ningún jugador	Tiempos como en P 16 Sin añadir incremento a ningún jugador	Tiempos como en P 16 Sin añadir incremento a ningún jugador
P 19	Reloj de arena	5.00 min	-	-