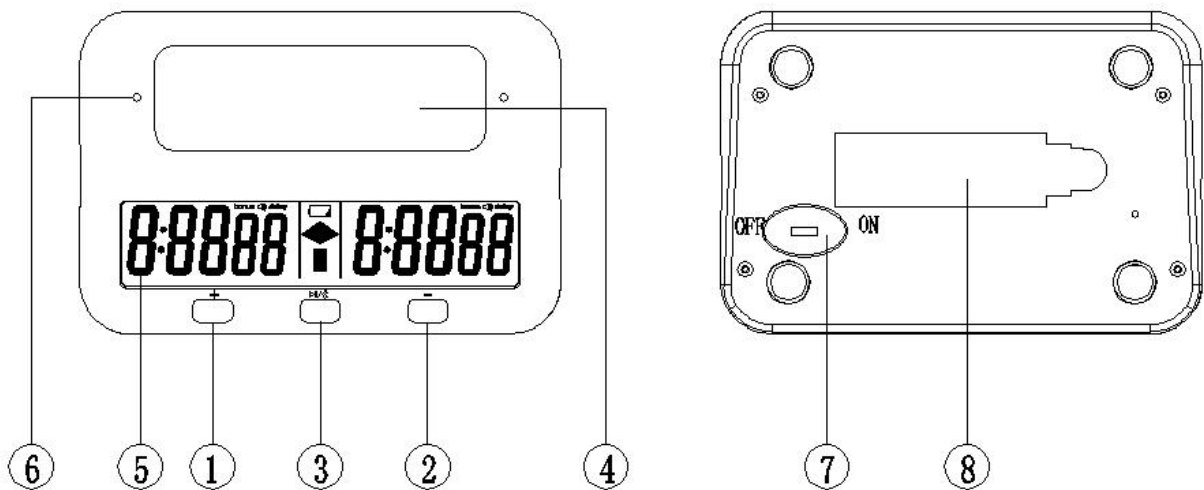


Manual de Uso Reloj Digital ESPACIO AJEDREZ

1 Funciones del Reloj

1. Este reloj de ajedrez se ha diseñado para 4 modos de uso: **TIEMPO HACIA ADELANTE, CUENTA REGRESIVA, INCREMENTO POR JUGADA, RETRASO POR JUGADA**
2. Se pueden combinar diferentes tiempos y parámetros auxiliares por separado en ambos jugadores
3. En medio de una partida estos parámetros pueden ser modificados.
4. Al apagar y prender (sin sacar las baterías), aparecen las últimas opciones de tiempo y parámetros usados, para ser reutilizados desde cero
5. Alarma sonora que puede ser silenciada, pila AA de 1.5V (incluida)

Descripción de las partes del reloj




- ① **BOTÓN [+]** Al configurar tiempos, cada vez que se presiona incrementa el valor en 1. En otras instancias el botón no tiene utilidad.
- ② **BOTÓN [-]** Al configurar tiempos, cada vez que se presiona disminuye el valor en 1. En otras instancias el botón no tiene utilidad.
- ③ **BOTÓN [PAUSE / CONFIG]** : Inicio/Pausa/Configuración:
 - a. Cuando el tiempo está en marcha, cada vez que se presiona el tiempo se detiene. Al presionarlo otra vez el tiempo se reanuda.
 - b. Al presionarlo por 2 segundos se ingresa a la configuración de tiempos.
 - c. En el estado de configuración de tiempos, cada vez que se presiona parpadean los valores a establecer, alternando entre HORA → MINUTO → SEGUNDO de manera cíclica.
 - d. En el estado de configuración de tiempos, presionar por 2 segundos para salir de ese estado y volver a los tiempos de la partida.
- ④ **BOTÓN [Turno]** : Cuando se inicia el tiempo, el jugador con el botón levantado tiene la luz indicadora encendida y su reloj corriendo, indicando que es su turno para jugar. Las flechas indican además el color del jugador, para ser determinada la correcta posición del tablero y el lugar que deben ocupar los jugadores (blancas y negras).
- ⑤ **PANTALLA**
- ⑥ **LUZ INDICADORA**
- ⑦ **INTERRUPTOR [ON/OFF]** : Apaga y enciende el reloj
- ⑧ **CUBIERTA DE LA PILA**

Entendiendo la pantalla

La siguiente imagen muestra todos los símbolos que pueden estar presentes en la pantalla (válido para ambos jugadores)



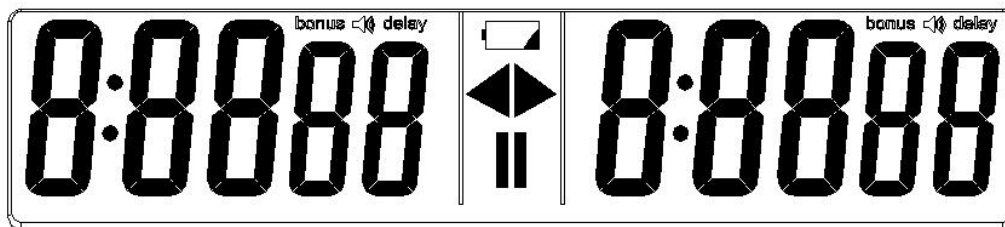
mensaje **delay** : al aparecer indica que está activa o configurándose la función de retardo (ver más adelante)
mensaje **bonus** : al aparecer indica que está activa o configurándose la función de incremento (ver más adelante)
símbolo  : al aparecer indica que la alarma sonora está activada

Instrucciones de Operación


1. On/Off


Una vez colocada la pila AA 1.5V, mueva el interruptor ON/OFF debajo del reloj para apagar o encender el reloj, según se desee.

El reloj guardará la configuración actual, incluyendo el estado de la alarma sonora, antes de apagarse. Cada vez que se saca y se pone la pila, aparecerá durante 1 segundo una pantalla similar a la imagen de más abajo, habrá un sonido "tick" y la alarma mostrará un símbolo indicando que está desactivada.



2. Configuración de parámetros de tiempo



Una vez encendido el reloj, para establecer las opciones de tiempo deseadas, presione el botón  por 2 segundos para entrar a la configuración de tiempos.

Aclaración: Durante el transcurso de una partida, es decir, cuando ya se dio inicio al tiempo, se puede presionar el botón  por 2 segundos y los tiempos serán automáticamente pausados. Si en esa instancia se cambian los parámetros de tiempo, todos esos cambios serán temporales y afectarán solamente a la partida actual. Cuando el reloj se apague y vuelva a encender, se mostrarán las configuraciones de tiempo del comienzo de la partida y no los cambios posteriores. Si se desea usar los parámetros de tiempo cambiados, se debe entrar a la configuración de tiempos antes del comienzo de la partida.

2.1 Establecer la alarma como reloj

En el estado inicial (0:00:00), es decir, sin entrar a la configuración de tiempos, o cuando el tiempo es puesto en 0 para todos los valores, el reloj funcionará como reloj horario, permitiendo que la alarma se active o desactive. En esta instancia las configuraciones de incremento o retardo no se mostrarán.

2.2 Establecer una cuenta regresiva

Al entrar a configuración de tiempos, la sección "hora" de la pantalla comenzará a parpadear. Cada vez que se presione [+] o [-], el número aumentará o disminuirá en 1. Cada vez que se presione el botón  , el siguiente valor comenzará a parpadear, en el siguiente orden: Hora → minuto → segundo → incremento → retardo → alarma. El máximo tiempo a poner es: 9 horas, 59 minutos y 59 segundos. Luego de poner los valores deseados a la izquierda del reloj, el parpadeo pasará automáticamente al sector derecho de la pantalla, con los valores sincronizados, igual que en el lado izquierdo. Si se desea poner diferentes valores en el lado derecho, simplemente pase de un valor a otro presionando el botón  y poniendo los valores deseados.

2.3 Establecer el tiempo de incremento

Una vez se ha establecido la cuenta regresiva para ambos jugadores, diríjase a la sección incremento, caracterizada por el indicador “bonus” en la parte superior de la pantalla. El máximo de incremento es de 59 segundos. El valor 0 indica que no habrá incrementos de tiempo en la partida.


2.4 Establecer el tiempo de retardo

Una vez se ha establecido el incremento para ambos jugadores, diríjase a la sección retardo, caracterizada por el indicador “delay” en la parte superior de la pantalla. El máximo de retardo es de 59 segundos. El valor 0 indica que no habrá retardos de tiempo en la partida.

Aclaración: Instrucciones especiales para los parámetros de incremento y retardo.

El valor inicial de ambos parámetros es 0. Sólo se puede usar un parámetro a la vez. Cuando el incremento está activo, el retardo está apagado y viceversa. Por lo tanto, cuando el incremento se configure en cualquier valor mayor que 0, el retardo automáticamente se transformará en valor 0. Del mismo modo, si se cambia el valor 0 del retardo, el incremento pasará a valor 0, independientemente de que se haya aumentado previamente.

2.5 Establecer la alarma


Una vez se ha establecido el retardo para ambos jugadores, el siguiente parámetro a configurar es la alarma Sonora, con el símbolo  apareciendo en la parte superior de la pantalla.


“0” indica que la alarma sonora está desactivada, desapareciendo el símbolo una vez se sale del estado de configuración de tiempos.

“1” indica que la alarma sonora está activada, mostrándose el símbolo una vez se sale del estado de configuración de tiempos.



La alarma emite un sonido en el lado que pierde por tiempo la partida, durante 3 segundos de duración. Nota: La alarma sonora puede ser encendida o apagada solamente desde el modo de configuración de tiempos

2.6 Salir de la configuración de tiempos

Cada vez que se presiona el botón  , de manera cíclica pasará a las funciones de configuración de los parámetros Cuenta regresiva → Incremento → Retardo → Alarma.

Para salir de este estado, presione el botón  por 2 segundos en cualquier momento que se desee.

3. Comenzando la partida

Luego de salir de la configuración de tiempos, el botón de turno de las piezas blancas debe estar levantado, esto hará que corra el tiempo del jugador una vez se presiona el botón  y se encenderá además la luz indicadora de su lado. El jugador de las blancas debe hacer su jugada y bajar el botón de turno, lo que detendrá su tiempo y activará el mismo proceso para el jugador de las negras. Si se presiona en esa instancia el botón  se pausarán los tiempos.

4. Mantenimiento

1. Mantenga alejado de sol fuerte o altas temperaturas, evitando que la pantalla se vuelva negra.
2. No acerque a elementos con alta energía estática, como pantallas fluorescentes, ya que pueden dañar el reloj.
3. Mantenga alejado de elementos corrosivos o materiales filosos.

Garantía de 1 año a excepción de baterías o errores humanos