

MEREX

600



User manual



Gebrauchsanweisung



Manuel d'utilisation



Manual de usuario



Gebruiksaanwijzing



Руководство пользователя





Decrease the blinking number
Enable / disable sound



Increase the blinking number
Show move number



Run / Pause the clock
Time correction after pushing for 3 seconds
Step over manual set

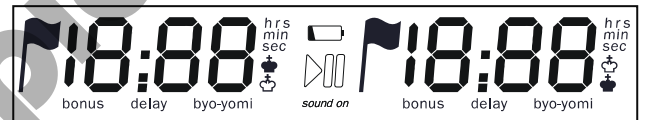


Activate the chosen option number
Accept the desired blinking digit
Check active option number

ON / OFF
(bottom of the clock)

Switch the clock on and off
Reset the clock for the next game

MEREX 600 Display



© Copyright 1994 -2012

Version 1.3 January 2012

Philos Spiele

MEREX



600

- 5 **User manual**
- 16 **Gebrauchsanweisung**
- 27 **Manuel d'utilisation**
- 37 **Manual de usuario**
- 48 **Gebruiksaanwijzing**
- 58 **Руководство пользователь**

We spared no efforts to make sure that the information in this manual is correct and complete. However no liability is accepted for any errors or omissions. PHILOS reserves the right to change the specifications of the hardware and software described in

this manual without prior notice. No part of this manual may be reproduced, transmitted or translated in any language in any form, by any means, without the prior written permission of PHILoS.

At the end of life this product must be disposed of separately at an appropriate collection point and not be placed in the normal domestic waste stream.

Batteries should be recycled separately



Philos Spiele

ENGLISH

Overview	6
Timing Functions	6
Introduction	6
1. Time – Rapid and Blitz Games (Options 1 – 3)	6
2. Time followed by Guillotine (Options 4 and 5)	6
3. 2 x Time followed by Guillotine (Options 6 and 7)	6
4. Time followed by Repeating Periods (Options 8 and 9)	7
5. Bonus ("Fischer" or "Incremental" Mode) Options (Options 10 – 21)	7
5a. Time followed by Bonus ("Fischer") (Options 10 – 12)	7
5b. 2 x Time followed by Bonus ("Fischer") (Options 13 and 14)	7
5c. Bonus ("Fischer") Single Period (Options 15 – 18)	7
5d. Bonus Tournament, up to 4 Periods with Bonus time per move ("Fischer") (Options 19 and 21)	7
6. Bronstein (Delay) (Options 22 to 25)	7
7. Time + professional byo-yomi (Options 26 – 28)	8
8. Time + Canadian byo-yomi ("Overtime") (options 29 and 30)	8
9. Hourglass (Options 31 and 32)	8
10. Gong (Options 33 and 34)	8
11. Scrabble® (Options 35 and 35)	8
Operation of the MEREX 600	9
1. Batteries	9
2. Turning on the MEREX 600	9
3. Choosing an Option Number	9
4. Activating an Option Number	9
5. Starting a Game	9
6. Temporarily Stopping the Timer	10
7. Audible Signal	10
8. Time and Move Counter Correction	10
9. Manual Settings	10
10. Parameters that need to be programmed for manual settings.	10
11. Display Symbols	13
12. Time Display	13
13. Checking the Option Number	13
14. The Move Counter	13
15. Quick Setting Using Auto Repeat	13
16. Reloading Canadian Byo-yomi time	14
17. Adjusting the Time	14
18. Manual Settings	14
19. Care and Cleaning	14
20. Warranty conditions	14
21. Technical Specifications	15
List of option numbers	72

Overview

This MEREX 600 Game Timer has been designed to be used as game clock for various two-person board games, especially Chess, Go and Draughts. In this manual it will be referred to as the "MEREX 600."

The main features are:

- 14 different programmed functions covering all popular timing standards
- Additional manual programming functionality for all methods
- All 14 manual settings are stored in the clock's memory
- 22 pre-programmed options for quick and ease of use
- Move counter for all options
- Time and move counter correction option during a game
- Optional sound alert to warn for running out of time
- Low battery indication
- Extreme energy efficient



This product not suitable for children under 5 years old.

Timing Functions

Introduction

Time forms a part of every sport, especially sports such as chess, go, draughts, shogi and Scrabble®. The difference between the players is determined not only by the potential performance level of the individual players but also by the time a player needs in order to reach this level. The more a sport is seen as a measure of performance, the more important it is to limit the time a player needs to make a move. This must be done in a way which is most appropriate for the game and the sport concerned. The MEREX 600 offers 14 different methods for the timing of a game between two players. While several methods are well-known, others may be less familiar. Several of these methods have been in use for a long time; others are the result of the possibilities offered by modern electronics. Every method has its own charm and has an influence on the manner in which a sport is experienced. The traditional "blitz" game of 5 minutes per person is different from 3 minutes using "Delay" or "Bonus" in which every move attracts an extra 3 seconds of thinking time, although the total thinking time for a game may not be much different. We recommend players experiment with the various methods which the MEREX 600 offers. It can add an extra dimension to your favorite sport.

1. Time – Rapid and Blitz Games (Options 1 – 3)

This is the simplest way to indicate time. Both players receive one period of time (i.e., there is a single period with no Delay or Bonus time) in which they must make all moves. The clock will show a blinking flag when one player used all off his time, but the other side will continue to count down when the turns are switched. This is possible in all options without extra time per move.

2. Time followed by Guillotine (Options 4 and 5)

The first period is used to play a predetermined number of moves. The second period, the "Guillotine" (or "Sudden Death" as it is known in some countries) period, is used to complete the game. Time + Guillotine is similar to "Rapid" and "Blitz" but usually with a slower start. Notice that the guillotine time is added for both players when one player has used all the time in the first period (not after the completion of, e.g., 40 moves). The end of time behavior is similar to a single period time.

3. 2 x Time followed by Guillotine (Options 6 and 7)

For an even calmer start, it is possible to play a game with two periods before the third Guillotine period. Notice that the second and guillotine times are added when one player passes zero (0:00) time.

4. Time followed by Repeating Periods (Options 8 and 9)

A quiet end to a game also has its advantages. The simple traditional (analogue) clock gives the players repeated one-hour periods in which to complete a subsequent number of moves. A digital clock can be set to any period of time for this repeating period.

5. Bonus ("Fischer" or "Incremental" Mode) Options (Options 10 – 21)

The Bonus method (also referred to as a "Fischer" or "Incremental" Mode) is a timing system in which bonus time is added for each separate move to the available time. The bonus time is added to the first move of the period in which bonus timing starts. This method always gives the players the possibility of continuing a game, even when a great deal of time has been spent on earlier moves. It is actually possible to obtain additional thinking time by completing a move in a time which is shorter than the extra time allowed. The total time increases in such a situation with the bonus time that is not used. Notice that, at the beginning of the game or period, the bonus time has already been added to the initial time. In all Bonus options: When a player has used up all the time in the final period, and no more time is added, the clock stops – for both players – and it is the end of the game. This behavior is different than in "Time" options.

5a. Time followed by Bonus ("Fischer") (Options 10 – 12)

When the time displayed reaches 0:00, the second period begins (the "bonus" period) and the time allotted for this second period is added for both players at the once. The bonus time is added when this period starts and after the completion of each move.

5b. 2 x Time followed by Bonus ("Fischer") (Options 13 and 14)

When the time displayed reaches 0:00, the second or third (the "bonus" period) period (as the case may be) begins and the time allotted for the each such period is added. The bonus time is added in the final period. It is added when this period starts and after the completion of each move.

5c. Bonus ("Fischer") Single Period (Options 15 – 18)

One period with bonus time. The bonus time is added to every move from the very outset of the game. When the clock starts, the bonus time is already added for the first move and will be added after the completion of each subsequent move.

5d. Bonus Tournament, up to 4 Periods with Bonus time per move ("Fischer") (Options 19 and 21)

As far as the time for thinking is regulated, the bonus tournament method is the most complex. It features up to four periods in which the bonus time is added for each move. When the time displayed reaches 0:00 during any period except the last one, the next period begins and the time allotted for the next period is added.

Option 21 (Bonus tournament, up to 4 Periods) allows the programming of 4 different periods, all with the same bonus time per move. For the first three periods, a move number can be programmed. If the move number is set to a non-zero number, the time for the next period is added when a player has finished the programmed number of moves for that period. If the move number is programmed to 0 (zero), the transition to the next period takes place when a player's display indicates 0.00 for both players at the same time.

If a player does not finish the programmed (non-zero) number of moves for a particular period, when the display indicates 0:00, the blinking flag is shown and the MEREX 600 stops time counting for both players, indicating that the game has ended, with the player in question having lost the game on time. This means that the players have to stop the clock correctly after each move. Therefore the FIDE does not encourage this method of transition to the next period. The transition on zero time of one player is the preferred method.

6. Bronstein (Delay) (Options 22 to 25)

The oldest proposal from the chess world for a solution to the problem of limited thinking time came from IGM David Bronstein. His method applies from the first move. Before this main thinking time starts counting down the player has a fixed amount of time to complete a move. It is not possible to increase the thinking time by playing more quickly as it is in the Bonus methods. The delay time is initially added to the main time.

The clock will not wait counting down until the delay time has been passed, but will add the used delay time back to the total as soon as the player has pushed the lever.

For example the clock is set to 5 seconds delay and shows 57 seconds left. The player uses 4 seconds to complete his move (less than the delay time) and the clock shows 53, then the clock will jump back to 57 as soon as the lever is pressed. The player did not lose any time during this move. If he used 10 seconds however the clock will initially show 47 seconds but will add the 5 seconds delay time for the next move after pressing the lever, thus showing 52. The advantage of this method is that the players always see the exact time left for the game or time control.


7. Time + professional byo-yomi (Options 26 – 28)

From its very nature the game of Go lends itself naturally to allowing players extra time to complete a game. Traditionally, the byo-yomi method is used for this. Byo-yomi gives the player who has used up his thinking time a fixed amount of time for each subsequent move.

In normal games of Go the principal thinking time allowed is 1 1/2 to 2 hours, usually combined with a byo-yomi of 20 to 30 seconds. After the principal thinking time has been used the clock jumps to byo-yomi time. Each time a player completes a move the clock jumps back. If the player has not completed the move before the clock reaches 0 a flag appears in the display. For top matches the principal thinking time can be 9 hours which is followed by 5 byo-yomi periods of 1 minute each. At the end of the 9-hour period the clock jumps to 5 minutes. If the player completes a move before a time of 4 minutes is reached the clock jumps back to 5 minutes. If he completes a move after the 4-minute period has been exceeded, the clock reverts to 4 minutes. The clock thus reverts each time to the beginning of the current byo-yomi period.

Note that the icon "byo-yomi" is shown in the display as soon as a player enters the byo-yomi phase. The flag sign is not shown yet, the flag sign is shown when a player reached zero, during byo-yomi. The game can go on, the flag is cleared when the players next turn starts.

8. Time + Canadian byo-yomi ("Overtime") (options 29 and 30)

Canadian byo-yomi offers a simplified version of professional byo-yomi. It gives a player the extra time to complete a number (5 to 25) of moves instead of extra time per move. After passing the first period (TIME), the byo-yomi time is given, and the byo-yomi icon is shown in the display. When the agreed number of moves is made, the players clock can be reloaded with the byo-yomi time by pressing the  button for 1 second.

In the manual option 30 it is possible to set a number of moves after which the clock will automatically reload the byo-yomi time.

9. Hourglass (Options 31 and 32)

A player's thinking time is gradually reduced whilst at the same time that of his opponent is increased. This way of playing is an exciting alternative to the traditional "quickie". The clock stops when a player reaches zero, thus losing the game.

10. Gong (Options 33 and 34)

Before the introduction of clocks with double timers, tournaments were often controlled with a gong. The gong was used to mark a fixed time for each move. Option 33 provides a fixed time of ten seconds alternately for first the left-hand player followed by the same amount of time for the right-hand player, and so on.


11. Scrabble® (Options 35 and 35)

In Scrabble®, games have to be finished, even if a player exceeds the available thinking time. The more time a player uses after exceeding the available thinking time, the bigger the number of points that will be subtracted.

You can use Upcount as an independent method by choosing manual settings (option 36) and set 1 second per player. The clock will not start when the time is set to .00 seconds.

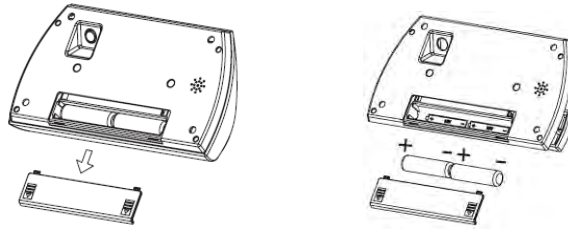
Operation of the MEREX 600

1. Batteries

The MEREX 600 requires 2 AA (penlight) batteries. We recommend low self-discharging alkaline batteries which may last many years of normal use. If you do not plan to use your timer for a long period, we recommend that you remove the batteries to avoid damage caused by possible leaking of the batteries. If the Low Battery symbol  appears on the timer display, the batteries need replacement. When this message first appears, the batteries still contain enough energy to allow the current game to be completed. In case of a malfunction, first remove, then reinsert the batteries, this will reset the timer.

Replacing the batteries:

Remove the battery cover and the old batteries



Insert the new batteries with the "+" side pointing as in the drawing

Place back the battery cover

Dispose of the old battery as prescribed in your country or region.





Non-rechargeable batteries are not to be recharged; rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged; rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision; different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed; batteries are to be inserted with the correct polarity; exhausted batteries are to be removed from the product. the supply terminals are not to be short-circuited.


2. Turning on the MEREX 600

Switch the timer on and off with the ON/OFF button on the bottom of the timer. The ON/OFF button is placed on the bottom, recessed to avoid unintentional resetting of the clock.



3. Choosing an Option Number

When you switch on the timer, the display initially shows the option number that was last selected. Press the  or  button to cycle through the 36 options. After number 36 the display returns to 01. A numbered list of all options may be found on the bottom of the timer.

4. Activating an Option Number

When the option number you want appears on the display, select and activate it by pressing the  button. The display then shows the default starting time for that option. You can now begin your game. If you selected a manual set option refer to Section 9, Manual Settings.

5. Starting a Game

When you have selected an option with a pre-programmed setting, make sure that the lever is up for the player who will be white (or the side that is to begin the game). The player color is indicated with the  symbol on the display. Now start the game, and the timer, by pressing the  button in the middle. Starting the MEREX 600 at the beginning of the game with the proper player designated as white will keep an accurate record of the move numbers, something that may be especially important in the Bonus Tournament options

6. Temporarily Stopping the Timer

During the course of a game you can temporarily stop the timer by shortly pressing the **[II]** button. Restart the timer by pressing the **[II]** button again (pressing longer than 2 seconds starts the time correction procedure, see section 8 for this).

7. Audible Signal

The MEREK 600 can give audible signals near the end of a period. When this function is on, it will give a short beep 10 seconds before every period and also for each of the last 5 seconds of the period. At the last second before period, a full second beep sounds. However, the audible signal is given only when the "sound on" icon is visible on the display. The sound function can be switched on or off by pressing **[S]** button while the clock is stopped. The last 11 options have sound on by default, the others will not give a audible signal unless it is set on as described above.

8. Time and Move Counter Correction

During a game you can change the time that is currently displayed. Hold the **[II]** button for two seconds until the far left display digit starts blinking. Now the times of both players can be corrected, digit by digit. To change the blinking digit, press the **[+]** or **[-]** button. Press the **[V]** button to move to the next digit. After the player's time, the move counter can be corrected: decrease or increase by pressing the **[+]** or **[-]** button. When the value is correct, press **[V]**. Now press **[II]** to restart the timer to resume the countdown based on the corrected times. See section 18, "Adjusting the time" for specific aspects of some options.

9. Manual Settings

Each timing method has an option number to allow manual setting of all the method parameters. After selecting a manual option number (e.g., option 05 for Time + Guillotine) the parameters for this method must be set, digit-by-digit.

First, the main period for each player must be set. The hours and minutes will appear first, after accepting these the seconds preceded by a period (".") can be set. After this, a number of parameters follow, depending on the selected option. See the table on the next page for the manual set parameters for all manual options.

Change the currently blinking digit with the **[+]** or **[-]** button. When the desired digit appears, press **[V]**. This causes the next digit to start blinking. If you don't want to change a digit, just press **[V]**.


When you have finished entering all the parameters the display will show the Pause symbol **>II** and both players' clock times. Now the clock can be started: refer to Operation paragraph 5 for further instructions.

10. Parameters that need to be programmed for manual settings.


The zeros in list on the next page are displayed when the clock is not previously programmed or reset.


When setting the clock, first the hours and minutes are set, separated by a colon (:). After this the display will change to allow setting of the seconds preceded by a period (.) In this table hours:minutes.seconds are shown in one line as 0:00.00.

Option	Name	Display Left	Display Right	Settings
03	Time	0:00.00	0:00.00	Left-hand and right-hand player time, first hours:minutes, then seconds.
05	Time f.b.Guillotine	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	First Period left-hand and right-hand time, first hours:minutes, then seconds. Guillotine Period for each player, first hours:minutes, then seconds.
07	2 x Time f.b.Guillotine	0:00.00 2 3	0:00.00 0:00.00 0:00.00	First Period left-hand and right-hand time. Second Period time for each player. Guillotine Period for each player.
09	Time f.b.repeating Periods	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	First Period left-hand and right-hand time. Repeating Period time for each player.
12	Time f.b. Guillotine with Bonus time per move ("Fischer")	0:00.00 2 bonus 2 bonus	0:00.00 0:00.00 bonus 0.00 bonus	First Period left-hand and right-hand time. Second Period time for each player. Second Period bonus time per move for each player.
14	2 x Time f.b.Guillotine with Bonus time per move ("Fischer")	0:00.00 2 3 bonus 3 bonus	0:00.00 0:00.00 0:00.00 0.00	First Period left-hand and right-hand time. Second Period time for each player. Third Period time for each player. Third Period bonus time per move for each player.
18	1 period Bonus time per move. ("Fischer")	0:00.00 bonus 0.00 bonus	0:00.00 bonus 0.00 bonus	Left-hand and right-hand time. Bonus time per move for left-hand player and bonus time per move for right hand player.
21	Up to 4 Periods, with Bonus time per move ("Fischer") The bonus icon is displayed in all settings	0:00.00 1 2 2 3 3 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00	First Period left-hand and right-hand time. Bonus time per move for each player, all Periods. Number of moves in the 1st Period. 2nd Period time for each player. Number of moves in the 2nd Period. Third Period time for each player. Number of moves in the 3rd Period. Fourth Period time for each player.
25	Bronstein (Delay) up to 4 Periods The delay icon is displayed in all settings	0:00.00 1 2 2 3 3 4 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00	First Period left-hand and right-hand time. First Period delay time per move for each player. Second Period time for each player. Second Period delay time per move for each player. Third Period time for each player. Third Period delay time per move for each player. Fourth Period time for each player. Fourth Period delay time per move for each player.
28	Go with byo-yomi	0:00.00 0.00 byo-yomi	0:00.00 1 byo-yomi	First period left-hand and right-hand time. Byo-yomi time for both players and number of byo-yomi periods.
30	Canadian byo-yomi	0:00.00 2 byo-yomi 2 byo-yomi	0:00.00 0:00.00 byo-yomi 0.00 byo-yomi	First period left-hand and right-hand time. Byo-yomi time. Number of moves to be played before reload.
32	Hourglass	0:00.00	0:00.00	Left-hand and right-hand time.
34	Gong		0:00.00	Gong period time.
36	Scrabble®	0:00.00	0:00.00	Left-hand and right-hand player time, first hours:minutes, then seconds.

All these digits can be changed with the  or  button and will keep their value even after the clock is switched off or other options are chosen.

Notice that the main Period settings must be given in Hours, Minutes and Seconds







When manual set or time correction is chosen it is possible to skip the number-by-number entry of the values by pressing the  button when the first digit is blinking. The parameters stay unchanged and the clock will show >|| and is ready to be started.

When you quickly want to check the settings, the keep the  button pressed to see all parameters in a (very) quick way.

12
Philos Spiele

11. Display Symbols

In addition to the digits the timer's display shows the following symbols:

Symbol	Meaning
	Indicates that the batteries must be changed.
bonus	Indicates that a Bonus period is active.
delay	Indicates that a Delay period is active.
byo-yomi	Indicates that a Byo-yomi period is active.
	The interim flag; Indicates that this player has first gone to the next time period. Disappears after 5 minutes.
 blinking	The (flashing) ultimate flag; Indicates a player who has run out of time.
hrs min	Indicates that the times displayed are in hours and minutes. A colon separates the hour and minutes digits (for instance 1:45 or 0:25).
min sec	Indicates that the times displayed are in minutes and seconds. A dot separates the minutes and seconds digits (for instance 17.55 or 4.06).
sound on	Indicates that the sound function is active, and the clock will beep when approaching zero time.
	Indicates that the clock is paused, either ready for the first start, or paused.
	Indicates that the clock is running.
	Indicates the player color.

12. Time Display




With 20 minutes or more remaining, the MEXEX 600 displays hours and minutes. The icons "hrs" and "min" are visible. With less than 20 minutes remaining, the clock displays minutes and seconds, and the icons "min" and "sec" are visible.

The maximum displayable time is 9:59:59. Attempting to enter more time simply results in 9:59:59 being displayed.

13. Checking the Option Number

During a game, you may check the selected option number without interrupting any clock function. To do this press, the  button.


14. The Move Counter

The clock keeps track of the number of moves that have been completed. When starting a new game the move counter has the value 0 (zero). The move counter changes when the black player (see the   icons on the display) has completed a move. When the clock is running or paused, you may see the move number by pressing the  button. The running clock is not interrupted by this action.

15. Quick Setting Using Auto Repeat

For fast operation, you can hold the   or  buttons. After a second, they will repeat their action in a rate of approximately 5 per second.

16. Reloading Canadian Byo-yomi time

During Byo-yomi in options 29 and 30, the byo-yomi time for the player whose clock is running can be reloaded by holding the  button down for 1 second. In manual setting option 30 this can be automated. The byo-yomi time will be reset after the desired number of moves is played.

17. Adjusting the Time

If you make a time correction while using an option with multiple time periods, normally the clock will assume that the same period that was being used before the correction is still in effect. So when, for example, during option 10, in period 2 (Bonus), the time is corrected to 3 minutes the bonus method will stay active.

Bonus tournament (option 21) however, offers the possibility to allot a number of moves for each period. If the move numbers for each period are programmed to a non-zero number then, during a time correction, the move number can be changed and the correct period is calculated from that point.

18. Manual Settings

Parameters are saved in every manual set option until you change them or the batteries are removed. If, after a manual set option, the game is ended and the same manual set option is selected again, the parameters from the previous setting are saved. See section 10 for a quick way to start the new game.

If in a multiple period setting, a period is programmed with zero period time, this period and the following periods are skipped during the game. When a period is programmed with a zero value for thinking time, no further parameters can be set for this and any subsequent periods.

Manual setting option 21: Bonus tournament is the most advanced option. Notice that when the move number for a period is programmed zero, that period will end when a player runs through zero time. If zero moves are programmed for a period in option 21, all subsequent periods will also be set to zero moves automatically. These subsequent period move numbers cannot be set to non-zero value.

19. Care and Cleaning

Your MEREX 600 is a durable, well-made product. If you treat it with reasonable care it should give you years of trouble-free performance. To clean the clock, use only a slightly-moistened soft cloth. Do not use abrasive cleansers.

20. Warranty conditions

PHILOS guarantees that your digital chess clock complies with the highest quality standards. If your MEREX 600— despite our care in choosing components and material, production and transport — nevertheless may show a defect during the first two years after purchase, you should contact the retailer who sold it to you.

For warranty coverage on your new MEREX 600, you should present the warranty card (page 71) together with proof of purchase. This condition of warranty is only valid if the MEREX 600 has been used in a reasonably prudent manner as it is intended to be used. This warranty shall not apply if the clock has been misused or if any unauthorized repair attempts have been undertaken without express written consent from the manufacturer.

21. Technical Specifications

Batteries: Two AA-size (alkaline recommended; current consumption 2 uA when off, 10 uA when on (battery life approx. 10 yrs.)

Accuracy: within 1 second per hour

Housing: ABS plastic

Display: 2,5 x 13,5 cm

Weight: 8.6 oz. (with 2-AA batteries installed)



The MERE X 600 complies with EN 50081-1:1991 and EN50082-1:1991 regulations. The product complies with the RoHS directive EU/2002/95/EC



This equipment is marked with the recycling symbol. It means that at the end of the life of the equipment you must dispose of it separately at an appropriate collection point and not place it in the normal domestic unsorted waste stream. This will benefit the environment for all.

Philos Spiele

DEUTSCH

Überblick	17
Die Zeitregistrierungsmethoden	17
Einleitung	17
1. Blitz- und Schnellschach (Optionen 1, 2 und 3)	17
2. Eine Periode + Guillotine (Optionen 4 und 5)	17
3. Zwei Perioden + Guillotine (Optionen 6 und 7)	17
4. Sich wiederholende zweite Periode (Optionen 8 und 9)	18
5. „Fischer“-Modus (Optionen 10-21)	18
5a. Eine Periode + „Fischer“-Modus (Optionen 10 - 12)	18
5b. Zwei Perioden + „Fischer“-Modus (Optionen 13 + 14)	18
5c. Eine einzige Periode im „Fischer“-Modus (Optionen 15 - 18)	18
5d. Bonusturnier (Optionen 19 - 21)	18
6. "Bronstein" (Delay)-Bedenkzeit (Optionen 22-25)	19
7. Eine Periode + professionelles Byo-Yomi (Optionen 26, 27 und 28)	19
8. Eine Periode + kanadisches Byo-Yomi („Verlängerung“)	19
9. Sanduhr (Optionen 31 und 32)	20
10. Ansageblitz (Optionen 33 und 34)	20
11. Scrabble™ (Optionen 35 und 36)	20
Betrieb	20
1. Batterien	20
2. Einschalten der MEREX 600	20
3. Wahl der Optionsnummer	21
4. Aktivierung der Optionsnummer	21
5. Anfang	21
6. Vorübergehende Unterbrechung des Spielzeitablaufs	21
7. Akustische Signale	21
8. Korrektur von Bedenkzeit und Zügen	21
9. Manuelle Einstellungen	21
10. Parameter die bei manueller Einstellung programmiert werden müssen:	22
11. Die Symbole im Anzeigefenster	24
12. Zeitanzeige	24
13. Überprüfung der Option während der Partie	24
14. Zügezähler	24
15. Schnelleinstellung unter Verwendung der automatischen Wiederholung.	24
16. Neuladen der kanadischen Byo-Yomi-Bedenkzeit	24
17. Detaillierte Angaben zur Bedenkzeitkorrektur	25
18. Detaillierte Angaben zu den manuellen Einstellungen	25
19. Pflege und Reinigung	25
20. Garantiebedingungen	25
21. Technische Daten	26
Liste von alle Optionen	72

Überblick

Die MEREX 600-Uhr wurde speziell für die Verwendung bei diversen Brettspielen mit zwei beteiligten Personen, im Besonderen Schach, Go und Dame, entwickelt.

Die wichtigsten Leistungsmerkmale auf einen Blick:

- 14 verschiedene Zeitregistrierungsmethoden, die alle beliebten Bedenkzeiteinstellungen abdecken
- manuelle Einstellung all dieser Methoden
- alle 14 manuelle Einstellungen werden abgespeichert
- 22 ab Werk voreingestellte Optionen für schnelle und einfache Benutzung
- Möglichkeit der Korrektur der Bedenkzeit während der laufenden Partie
- Zügelzählwerk während der Partie
- optional akustisches Warnsignal bei drohendem Ablauf der Bedenkzeit
- Warnhinweis bei niedrigem Batterieladestand
- maximale Energieeffizienz



Dieses Produkt ist nicht geeignet für Kinder unter 5 Jahren.

Die Zeitregistrierungsmethoden

Einleitung

Zeit ist ein wesentlicher Faktor bei jedem Sport, und gewiss bei Sportarten wie Schach, Go, Dame, Shogi und Scrabble™. Der Unterschied zwischen den Spielern wird nicht nur durch das Leistungsniveau bestimmt, sondern auch durch die Bedenkzeit, die ein Spieler benötigt, um dieses Niveau zu erreichen. Je mehr man einen Sport als Leistungsmaßstab betrachtet, umso wichtiger ist es, die Bedenkzeit eines Spielers für einen Zug einzuschränken. Dies muss in einer Art und Weise geschehen, die sich der Art des Spieles und der Art des betriebenen Sports so weit wie möglich anpasst. Die MEREX 600 bietet Ihnen 14 verschiedene Methoden, die Bedenkzeiten für eine Partie zwischen zwei Spielern einzustellen. Einige Methoden werden Sie bereits kennen, andere werden neu für Sie sein. Einige dieser Methoden werden schon seit langem angewandt, andere sind weniger bekannt. Wieder andere sind das Ergebnis der Möglichkeiten moderner Elektronik. Jede Methode besitzt ihren eigenen Charme und beeinflusst das Erleben eines Sports. Das Blitz- mit fünf Minuten pro Person wird anders gespielt als mit drei Minuten "Bronstein" oder "Fischer". Bei diesen Varianten erhalten Sie für jeden Zug drei Sekunden zusätzliche Bedenkzeit. Letztlich unterscheidet sich die Gesamtbedenkzeit eher kaum. Wir raten Ihnen, einfach mit den verschiedenen Methoden, die Ihnen die MEREX 600 bietet, zu experimentieren. Sie kann Ihrem Lieblingssport eine zusätzliche Dimension geben.

1. Blitz- und Schnellschach (Optionen 1, 2 und 3)

Dies ist die einfachste Weise der Zeiteinteilung. Beiden Spielern wird eine bestimmte Zeit zugeteilt, innerhalb derer sie alle Züge ausführen müssen. Die Uhr zeigt ein blinkendes Fähnchen, wenn einer der Spieler seine Zeit verbraucht hat. Sie haben die Möglichkeit, die Bedenkzeit des Gegners weiter laufen zu lassen, indem Sie die Wippe umschalten. Das gilt für alle Optionen ohne zusätzliche Bedenkzeit pro Zug.

2. Eine Periode + Guillotine (Optionen 4 und 5)

In der ersten Periode ist eine vorher festgelegte Anzahl von Zügen auszuführen. Die zweite Periode (die Guillotine) dient zur Beendigung des Spiels. Eine Periode + Guillotine funktioniert wie "Schnellschach und Blitz", jedoch mit einem langsameren Start. Bitte beachten Sie, dass die „Guillotine“-Zeit für beide Spieler erst dann hinzugefügt wird, wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit für die erste Periode aufgebraucht hat. Am Ende der Partie verhält sich die Uhr genau wie bei einer einzigen Periode.

3. Zwei Perioden + Guillotine (Optionen 6 und 7)

Zu einem noch ruhigeren Start des Spiels können vor der Guillotine zwei Perioden gespielt werden. Bitte beachten Sie, dass die Bedenkzeit für die zweite Periode und für

die „Guillotine“ erst dann hinzugefügt wird, wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit für die erste Periode aufgebraucht hat.

4. Sich wiederholende zweite Periode (Optionen 8 und 9)

Auch ein ruhiges Ende der Partie hat seine Vorteile. Die einfache traditionelle Schachuhr gibt den Spielern immer wieder eine Stunde für eine bestimmte Anzahl Züge. Bei einer Digitaluhr kann jede beliebige Zeit für die wiederholende Periode eingestellt werden.

5. „Fischer“-Modus (Optionen 10-21)

Bei der Bonus- (oder Fischer-) Methode handelt es sich um eine Bedenkzeiteinstellung, bei der für jeden gespielten Zug ein Bonus hinzugefügt wird. Diese Methode gibt den Spielern immer die Möglichkeit, eine Partie fortzusetzen, selbst wenn zuvor viel Zeit verbraucht wurde. Es ist möglich, zusätzliche Bedenkzeit zu erhalten, wenn ein Zug schneller als die erlaubte zusätzliche Bedenkzeit ausgeführt wird.

Die Gesamtbedenkzeit erhöht sich um die nicht verbrauchte zusätzliche Bedenkzeit. Bitte beachten Sie, dass die zusätzliche Bedenkzeit bereits für den ersten Zug angezeigt wird. Für alle Bonus-Optionen gilt, dass – wenn ein Spieler die Bedenkzeit für die letzte Periode verbraucht hat und keine Bedenkzeit mehr hinzugefügt wird – die Uhr automatisch anhält. Auch die gegnerische Uhr blockiert und zählt die Zeit nicht mehr rückwärts. Die Partie ist beendet!

5a. Eine Periode + „Fischer“-Modus (Optionen 10 - 12)

Wenn die Bedenkzeit des ersten Spielers innerhalb der ersten Periode abläuft, erhalten beide Spieler die Bedenkzeit für die Bonus-Periode beide zur gleichen Zeit. Die zusätzliche Bedenkzeit wird gleich bei Anfang der Bonusperiode und nach Ausführung jedes Zuges hinzugefügt.

5b. Zwei Perioden + „Fischer“-Modus (Optionen 13 + 14)

Wenn die Bedenkzeit des ersten Spielers innerhalb der zweiten Periode abläuft, erhalten beide Spieler die Bedenkzeit für die Bonusperiode. Die zusätzliche Bedenkzeit pro Zug wird gleich bei Anfang der Bonusperiode und nach Ausführung jedes Zuges hinzugefügt.

5c. Eine einzige Periode im „Fischer“-Modus (Optionen 15 - 18)

Die Uhr fügt schon ab dem ersten Zug die zusätzliche Bedenkzeit pro Zug hinzu. Das heißt, dass die Bonuszeit schon bei Anfang der Partie hinzugefügt wird.

5d. Bonusturnier (Optionen 19 - 21)

Bei der Bonusturnier-Methode handelt es sich um die komplizierteste Bedenkzeiteinstellung. Sie weist bis zu vier Perioden der Grundbedenkzeit auf, wobei die zusätzliche Bedenkzeit für jeden Zug hinzu addiert wird. Die Addition der nächsten Periode der Grundbedenkzeit erfolgt, wenn die Uhr eines Spielers abläuft, außer bei der letzten Periode: Die Partie ist dann beendet!

Option 21 (Bonusturnier mit vier Perioden) lässt die Einstellung von vier Perioden mit unterschiedlicher Grundbedenkzeit zu. Dabei wird immer die gleiche zusätzliche Bedenkzeit pro Zug hinzu addiert. Für die erste bis einschließlich zur dritten Periode kann eine feste Züge Anzahl einprogrammiert werden. Wird die Züge Anzahl auf eine andere Zahl als Null eingestellt, kommt die Bedenkzeit für die nächste Periode hinzu, wenn ein Spieler die einprogrammierte Züge Anzahl für diese Periode ausgeführt hat. Zuerst also für Weiß, wenn dieser Spieler seinen Zug beendet und dann für Schwarz. Wird die Züge Anzahl auf den Wert 0 (Null) festgelegt, findet der Übergang zur nächsten Periode für beide Spieler gleichzeitig statt, wenn die Bedenkzeit eines Spielers für diese Periode abläuft.

Beendet ein Spieler nicht die festgelegte Züge Anzahl (ungleich Null) für eine Periode, wenn seine Uhr abläuft, wird das blinkende Fähnchen angezeigt und die MEREX 600 hält automatisch das Zählwerk der Uhren beider Spieler an. Die MEREX 600 gibt zugleich an, dass die Partie beendet ist. Der entsprechende Spieler verliert die Partie!

Damit der Zugzähler bei der Bonusturnier-Option korrekt arbeiten kann, sind die Spieler verpflichtet, die Uhr korrekt nach jedem ausgeführten Zug anzuhalten, damit die MEREX 600 die gespielte Zügeanzahl registrieren kann.

Der FIDE rät von dieser Bedenkzeiteinstellung ab, da sie für fehlerhafte Bedienung anfällig ist.

6. "Bronstein" (Delay)-Bedenkzeit (Optionen 22-25)

Der älteste Vorschlag aus der Schachwelt zur Lösung des Problems der beschränkten Bedenkzeit stammt vom Internationalen Großmeister David Bronstein. Seine Methode setzt beim ersten Zug ein. Die Grundbedenkzeit läuft verzögert ab. Bevor die Grundbedenkzeit abläuft, hat der Spieler eine feste Bedenkzeit zur Ausführung eines Zuges. Es ist nicht möglich, die Bedenkzeit durch schnelles Spielen zu erhöhen, wie dies beim Bonus-Modus der Fall ist. Die verzögerte Bedenkzeit wird von Anfang an zu der Grundbedenkzeit hinzugerechnet. Die Uhr wartet allerdings beim Abziehen der Zeit, bis die Verzögerungszeit abgelaufen ist, addiert die verbrauchte Zusatzzeit jedoch wieder zu der Hauptbedenkzeit, sobald der entsprechende Spieler die Wippe betätigt hat.

Ein Beispiel: Die Uhr wurde auf 5 Sekunden Verzögerung eingestellt und zeigt 57 Sekunden auf einer Seite an. Der Spieler benötigt 4 Sekunden für seinen Zug (also weniger als die Verzögerungszeit). Die Uhr zeigt direkt vor dem Drücken der Wippe 53 Sekunden an und springt auf 57 Sekunden zurück, nachdem die Wippe gedrückt wurde. Der Spieler hat während dieses Zuges also keine Bedenkzeit verloren. Wenn er aber 10 Sekunden für diesen Zug benötigt, wird die Uhr genau vor Beendigung des Zuges 47 Sekunden anzeigen und nach Drücken der Wippe 5 Sekunden Verzögerungszeit für den nächsten Zug hinzu addieren. Die Uhr zeigt dann 52 Sekunden an. Der Vorteil dieser Bedenkzeitmethode liegt darin, dass die Spieler immer die exakt verbliebene Zeit bis zur nächsten Zeitkontrolle oder bis zum Endes des Spieles ablesen können.

7. Eine Periode + professionelles Byo-Yomi (Optionen 26, 27 und 28)

Ausgehend von der Art des Go Spiels eignet dies sich natürlich hervorragend zur Zuteilung zusätzlicher Bedenkzeit für beide Spieler zur Beendigung einer Partie. Traditionell wird dafür die Byo-Yomi-Methode angewendet. Byo-Yomi gewährt dem Spieler, der seine Grundbedenkzeit verbraucht hat, ein festes Zeitpensum für jeden folgenden Zug. Bei normalen Go-Partien beträgt die Grundbedenkzeit anderthalb bis zwei Stunden, normalerweise in Kombination mit einer Byo-Yomi-Zeit von 20 bis 30 Sekunden. Nach Ablauf der Grundbedenkzeit springt die Uhr auf die Byo-Yomi-Zeit.


Nach Ausführung jedes Zuges springt die Uhr wieder zurück. Hat der Spieler seinen Zug nicht vor Ablauf der Uhr ausgeführt, erscheint ein Fähnchen im Display. Für eine absolute Spitzenpartie beträgt die Grundbedenkzeit neun Stunden. Danach folgen fünf Byo-Yomi-Perioden von je einer Minute. Nach Ablauf der neun Stunden springt die Uhr auf fünf Minuten. Wenn der Spieler zieht, bevor eine Grenze von vier Minuten erreicht wurde, springt die Uhr erneut auf fünf Minuten.

Zieht er aber nach Erreichen der Grenze von vier Minuten, dann springt die Uhr auf vier Minuten zurück. So springt die Uhr jedes Mal nach Ausführung eines Zuges auf die laufende Byo-Yomi-Periode zurück.

Bitte beachten Sie, dass das Piktogramm „Byo-Yomi“ im Display angezeigt wird, sobald ein Spieler in die Byo-Yomi-Phase eintritt. Das Fähnchensymbol wird zunächst noch nicht angezeigt, sondern erst nach Ablauf der Bedenkzeit eines Spielers in der Byo-Yomi-Phase. Die Partie kann fortgesetzt werden und das Fähnchen verschwindet, wenn die nächste Zugfolge beginnt.

8. Eine Periode + kanadisches Byo-Yomi („Verlängerung“)

Das kanadische Byo-Yomi stellt eine vereinfachte Methode der professionellen Byo-Yomi-Methode dar. Es reserviert zusätzliche Bedenkzeit zur Ausführung einer Anzahl Züge (5 bis 25) statt zusätzlicher Bedenkzeit pro Zug.

Nach Beendigung der ersten Periode wird die Byo-Yomi-Zeit hinzugezählt. Das Byo-Yomi-Piktogramm wird im Display angezeigt. Nach Ausführung der vereinbarten Anzahl Züge kann die Uhr mit der Byo-Yomi-Zeit nachgeladen werden, indem die  Taste für eine Sekunde gedrückt wird.

In der manuellen Einstellungsoption 30 ist es möglich, eine Anzahl von Zügen zu programmieren. Danach lädt die Uhr automatisch die Byo-Yomi Zeit nach.

9. Sanduhr (Optionen 31 und 32)

Die Bedenkzeit des am Zug befindlichen Spielers nimmt ab, wobei die Bedenkzeit seines Gegners gleichzeitig zunimmt. Diese Spielweise ist eine spannende Alternative zum traditionellen Blitz. Die Uhr hält an, wenn die Bedenkzeit eines Spielers abgelaufen ist. Er verliert dann natürlich die Partie.

10. Ansageblitz (Optionen 33 und 34)

Vor der Einführung der Schachuhr mit doppeltem Uhrwerk wurden Turniere häufig mit einem Gong gespielt. Der Gong markierte eine feste Bedenkzeit für jeden Zug. Option 33 sorgt für eine Festzeit von zehn Sekunden pro Zug, zuerst für den Spieler auf der linken Seite, danach für den Spieler auf der rechten Seite usw.


11. Scrabble™ (Optionen 35 und 36)

Beim Scrabble™ wird das Spiel immer zu Ende gespielt, auch wenn ein Spieler seine Zeit verbraucht hat. Die Uhr läuft weiter, nachdem die Anzeige „0.00“ passiert wurde. Je mehr Zeit ein Spieler zusätzlich verbraucht, desto mehr Zeitstrafpunkte erhält er.

Sie können Option 21 auch als Zeitmessung (upcount) benutzen, indem Sie 1 Sekunde Hauptbedenkzeit einstellen. Bei einer Anfangsbedenkzeit von 0 Sekunden startet die Uhr nicht.

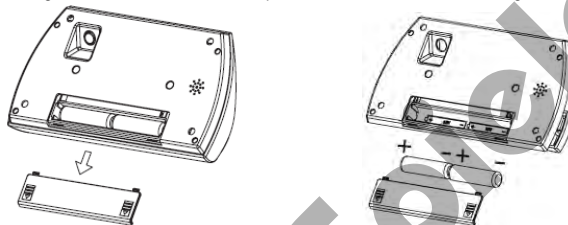
Betrieb

1. Batterien

Die MEREX 600 wird mit 2 Penlite (AA)-Batterien betrieben. Wir empfehlen die Verwendung von Alkaline-Batterien. Damit kann Ihre MEREX 600 theoretisch zehn Jahre laufen. Es empfiehlt sich, die Batterien herauszunehmen, wenn die MEREX 600 längere Zeit nicht in Betrieb ist. Ansonsten kann die MEREX 600 durch eine auslaufende Batterie beschädigt werden. Wenn im Display die Anzeige  (niedriger Ladestand) zum ersten Mal erscheint, sind die Batterien nahezu leer und müssen dann so bald wie möglich ersetzt werden. Zu diesem Zeitpunkt ist jedoch noch ausreichend Energie zur Beendigung Ihrer Partie ohne Unterbrechung. Bei einem Defekt entnehmen Sie bitte zuerst die Batterien und setzen sie danach wieder ein.

Batteriewechsel

Entfernen Sie die Batteriedeckel. Entfernen sie die zwei Batterien. Platzieren Sie die neue Batterien mit dem Plus (+) Pol wie in der Zeichnung angegeben. Entsorgen Sie die alten Batterien entsprechend den örtlichen Bestimmungen



Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden; wieder aufladbare Batterien sollten aus dem Produkt entfernt werden bevor sie aufgeladen werden; Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener aufgeladen werden; verschiedene Typen von Batterien oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht gemischt werden; Batterien sollten mit der richtigen Polarität eingelegt werden; leere Batterien müssen aus dem Produkt entfernt werden; die Anschlussklemmen sollten nicht kurzgeschlossen werden.

2. Einschalten der MEREX 600

Die MEREX 600 wird mit der ON/OFF-Taste auf der Unterseite der Schachuhr eingeschaltet. Die ON/OFF-Taste wurde auf der Unterseite angebracht, um ein unerwünschtes Zurückstellen der Uhr zu vermeiden.

3. Wahl der Optionsnummer

Nachdem Sie die MEXEX 600-Schachuhr eingeschaltet haben, erscheint im Anzeigefenster die zuletzt verwendete Einstellung. Drücken Sie die **[+]** oder die **[-]** Taste, um sich durch das Menü mit den 36 Optionen zu bewegen. Nach Nummer 36 springt das Display wieder auf 01. Für die Auswahl der gewünschten Optionsnummer sehen Sie bitte in der Liste auf der Unterseite der Schachuhr nach (so entspricht z.B. Nr. 02 Schnellschach mit 25 Minuten pro Spieler und Partie).

4. Aktivierung der Optionsnummer

Wenn die gewünschte Optionsnummer im Anzeigefenster erscheint, aktivieren Sie diese Einstellung, indem Sie die **[7/6]** Taste drücken. Im Anzeigefenster erscheint nun die Bedenkzeit für Ihre Partie. Sie können jetzt Ihre Partie anfangen. Wenn Sie die manuelle Einstellung ausgewählt haben, schauen Sie bitte in Absatz 9 bei „manueller Einstellung“ nach.

5. Anfang

Wenn Sie eine Option mit einprogrammierter Einstellung ausgewählt haben, achten Sie bitte darauf, dass der Hebel auf der Seite des weißen Spielers (oder desjenigen Spielers, der den ersten Zug ausführt) nach oben gerichtet ist. Die Farben werden mit dem **♣♠** Symbol angezeigt. Drücken Sie nun die **[1/2]** Taste. Die Partie fängt jetzt an. Die korrekte Einstellung der Farben ist wichtig für die Registrierung der Zügeanzahl. Im Speziellen gilt dies für die Bonusturnier-Option.

6. Vorübergehende Unterbrechung des Spielzeitablaufs

Wenn Sie während des Spiels den Zeitablauf vorübergehend anhalten möchten, drücken Sie bitte die **[1/2]** Taste. Drücken Sie diese Taste nochmals. Die Spielzeit läuft dann wieder an.

7. Akustische Signale

Die MEXEX 600 kann akustische Signale senden, wenn die Zeitkontrolle näher rückt. Sie sendet ab zehn Sekunden vor jeder Zeitkontrolle einen Piepton aus, und außerdem ständig während der letzten fünf Sekunden. In der letzten Sekunde vor der Zeitkontrolle ertönt ein langer Piepton. Die Signale werden nur dann abgegeben, wenn das „sound on“-Piktogramm im Display sichtbar ist. Die Soundfunktion kann durch Drücken der **[-]** Taste während des Anhaltens der Uhr ein- oder ausgeschaltet werden. Bei den Optionen 01 bis 25 ist die Soundfunktion standardmäßig ausgeschaltet. Bei den Optionen 26 bis 36 ist die Soundfunktion hingegen standardmäßig eingeschaltet.

8. Korrektur von Bedenkzeit und Zügen

Sie können während der Partie die aktuell angezeigte Bedenkzeit ändern. Drücken Sie zwei Sekunden lang die **[1/2]** Taste, bis die linke Zahl zu blinken beginnt. Nun kann die Bedenkzeit beider Spieler Zahl für Zahl korrigiert werden. Zur Abänderung der blinkenden Zahl drücken Sie die **[+]** oder die **[-]** Taste. Drücken Sie dann die **[7/6]** Taste, und Sie gelangen zur nächsten Zahl. Diese fängt zu blinken an. Neben der Bedenkzeit der Spieler können Sie auch den Zugzähler korrigieren: Erhöhen oder setzen Sie diese herab, indem Sie die **[+]** oder die **[-]** Taste drücken. Wenn der gewünschte Wert erreicht ist, drücken Sie die **[7/6]** Taste. Danach drücken Sie auf **[1/2]**, um die Uhr erneut einzuschalten. Nun ist die korrigierte Zeit automatisch wieder eingestellt. Siehe „detaillierte Angaben zur Zeitkorrektur“ für spezielle Aspekte mancher Optionen.



9. Manuelle Einstellungen


Jede Bedenkzeiteinstellung ist mit einer Optionsnummer versehen, um manuelle Einstellungen aller Methoden-Parameter zu ermöglichen. Nachdem Sie eine Optionsnummer für die manuelle Einstellung ausgewählt haben (z.B. Option 05 für eine Periode + Guillotine), müssen die Parameter für diese Methode Zahl für Zahl eingestellt werden. Zuerst stellen Sie die Grundbedenkzeiten beider Spieler ein. Danach folgt eine Anzahl Parameter, abhängig von der gewählten Option. Siehe die untenstehende Tabelle für die Parameter der manuellen Einstellungen für alle Optionen. Ändern Sie die gerade blinkende Ziffer mit der **[+]** oder die **[-]** Taste. Erscheint die gewünschte Ziffer, drücken Sie die **[7/6]** Taste. Nach erfolgter Eingabe aller Parameter wird das Pausensymbol **>||** sowie die Bedenkzeit beider Spieler angezeigt. Nun kann die Uhr gestartet werden: Wir verweisen auf Abschnitt 5 für weitere Anweisungen.

10. Parameter die bei manueller Einstellung programmiert werden müssen:


Die Nullen in der Tabelle auf der nächsten Seite werden nur angezeigt, wenn die Uhr nicht zuvor programmiert oder neu gestartet wurde.

Wenn eine Zeit eingestellt werden soll, werden bei der Hauptbedenkzeit zuerst die Stunden und Minuten angezeigt. Diese werden durch einen Doppelpunkt (:) getrennt. Nach erfolgter Einstellung werden die Sekunden angezeigt. Vor dem Sekundenzähler steht ein Punkt (.). Sie können die Sekunden jetzt ändern.

All diese Zeichen können mit der  und  Taste geändert werden. Sie bleiben eingestellt, auch wenn die Uhr ausgeschaltet oder eine andere Option gewählt wurde.

Wenn "manuelle Einstellung" oder "Zeitkorrektur" gewählt wurde, kann die Zahl-für-Zahl-Eingabe der Ziffern übersprungen werden, wenn die  Taste beim Blinken der ersten Ziffer gedrückt wird.







Die Parameter bleiben unverändert, die Uhr zeigt >|| an und kann jetzt gestartet werden.

Zur Kontrolle einer Einstellung können Sie die  Taste gedrückt halten; alle Parameter erscheinen dann für sehr kurze Zeit im Fenster.

Option	Name	Display links	Display rechts	Einstellung
03	eine Periode	0:00.00	0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler. Zuerst Stunden:Minuten und dann Sekunden.
05	eine Periode + Guillotine	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler. Guillotine-Bedenkzeit für beide Spieler.
07	2 Perioden + Guillotine	0:00.00 2 3	0:00.00 0:00.00 0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler. Zweite Periode-Bedenkzeit für beide Spieler. Guillotine-Bedenkzeit für beide Spieler
09	1 Periode + sich wiederholende Periode	2	0:00.00 0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler. Sich wiederholende Bedenkzeit
12	1 Periode + 1 Bonusperiode ("Fischer")	0:00.00 2 bonus 2 bonus	0:00.00 0:00.00 bonus 0.00 bonus	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler Zweite Periode für beide Spieler Zusätzliche Bedenkzeit pro Zug für die zweite Periode
14	2 Perioden + 1 Bonusperiode ("Fischer")	0:00.00 2 3 bonus 3 bonus	0:00.00 0:00.00 0:00.00 0:00.00 0.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler. Zweite Periode-Bedenkzeit für beide Spieler. Dritte Periode-Bedenkzeit für beide Spieler. Zusätzliche Bedenkzeit pro Zug für die zweite Periode.
18	1 Periode mit Bonuszeit pro Zug. ("Fischer")	0:00.00 bonus 0.00 bonus	0:00.00 bonus 0.00 bonus	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode. Zusätzliche Bedenkzeit für den linken und den rechten Spieler.
21	Bonusturnier, maximal 4 Perioden mit Bonuszeit pro Zug („Fischer“) Das "bonus" Symbol ist während der gesamten eingestellten Bedenkzeit sichtbar	0:00.00 1 2 2 3 3 4	0:00.00 0.00 0:00.00 00 0:00.00 00 0:00.00 00 0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode. Zusätzliche Bedenkzeit pro Zug für die ganze Partie. Anzahl der Züge in der ersten Periode. Zweite Periode für beide Spieler. Anzahl der Züge in der zweiten Periode. Dritte Periode für beide Spieler. Anzahl der Züge in der zweiten Periode. vierte Periode für beide Spieler.
25	„Bronstein“-Turnier, höchstens 4 Perioden im „Bronstein“-Modus. Das "delay"-Symbol ist während der eingestellten Bedenkzeit sichtbar	0:00.00 1 2 2 3 3 4 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode. Freie Bedenkzeit pro Zug in der ersten Periode. Zweite Periode-Bedenkzeit für beide Spieler. Freie Zeit pro Zug in der zweiten Periode. Dritte Periode-Bedenkzeit für beide Spieler. Freie Bedenkzeit pro Zug in der dritten Periode. Vierte Periode-Bedenkzeit für beide Spieler. Freie Zeit pro Zug in der vierten Periode.
28	Go mit Byo-Yomi	0:00.00 0.00 byo- yomi	0:00.00 1 byo- yomi	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode. Byo-Yomi-Zeit pro Zug für beide Spieler und Anzahl der Byo-Yomi-Perioden.
30	Kanadisches Byo-Yomi	0:00.00 2 byo- yomi 2 byo- yomi	0:00.00 0:00.00 byo- yomi 00 byo- yomi	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode. Kanadische Byo-Yomi-Zeit. Anzahl der Züge die vor Nachladen der Zeit gespielt werden müssen.
32	Sanduhr	0:00.00	0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler.
34	Ansageblitz	0:00.00	0:00.00	Bedenkzeit für eine Gongperiode
36	Scrabble®	0:00.00	0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler.

11. Die Symbole im Anzeigefenster

Zusätzlich zu den Ziffern kann das Display der Uhr folgende Symbole anzeigen:


Symbol	Bedeutung
	Zeigt an, dass die Batterien ausgetauscht werden müssen.
bonus	Zeigt an, dass die zusätzliche Bedenkzeit läuft.
delay	Zeigt an, dass eine verzögerte Bedenkzeit läuft.
byo-yomi	Zeigt an, dass eine Byo-Yomi-Periode läuft.
	Das vorübergehende Fähnchen. Es zeigt an, dass der betreffende Spieler als erster in die nächste Periode eingetreten ist. Es verschwindet nach fünf Minuten wieder.
 blinkend	Das Fallbeil. Es zeigt an, welcher Spieler die Zeit überschritten hat.
hrs min	Zeigt die Bedenkzeit in Stunden und Minuten an. Ein Doppelpunkt trennt die Stunden- von der Minutenanzeige (z.B. 1:45 oder 0:25).
min sec	Zeigt die Bedenkzeit in Minuten und Sekunden an. Ein Punkt trennt die Minuten- von der Sekundenanzeige. (z.B. 17.55 oder 4.06).
sound on	Zeigt an, dass die Soundfunktion aktiviert wurde. Die Uhr wird piepen, wenn die Bedenkzeit gegen Null geht.
	Zeigt an, dass die Uhr angehalten wurde, fertig zum ersten Start ist, angehalten wurde, oder dass ein Spieler die Zeit überschritten hat.
	Zeigt an, dass die Uhr läuft.
	Zeigt die Farbe der Spieler an.

12. Zeitanzeige




Bei einer Bedenkzeit von mehr als 20 Minuten zeigt die MEREK 600 Stunden und Minuten an. Bei weniger als 20 Minuten Bedenkzeit erscheinen Minuten und Sekunden im Display, und die Piktogramme min + sec sind zu sehen.

Die Zeitanzeige beträgt höchstens 9:59.59. Wenn die Bedenkzeit darüber hinausgehen würde, bleibt diese ohne Ankündigung bei 9:59.59 stehen.




13. Überprüfung der Option während der Partie

Während einer Partie können Sie die ausgewählte Optionsnummer überprüfen, ohne den Zeitablauf zu unterbrechen. Drücken Sie dazu die  Taste.


14. Zügezähler

Die Uhr registriert die Anzahl der ausgeführten Züge. Bei Beginn einer neuen Partie steht der Zügezähler auf 0. Der Zügezähler zählt weiter, nachdem der schwarze Spieler seinen Zug ausgeführt hat. (Siehe die   -Piktogramme in Anzeigefenster) Wenn die Uhr läuft oder angehalten wurde, können Sie die Anzahl der Züge sehen, indem Sie die  Taste drücken. Die laufende Uhr wird dadurch nicht angehalten.

15. Schnelleinstellung unter Verwendung der automatischen Wiederholung.

Wenn es schnell gehen soll, können Sie die , die  oder die  Taste festhalten. Nach einer Sekunde wiederholen sich diese automatisch im Fünfsekundenakt.

16. Neuladen der kanadischen Byo-Yomi-Bedenkzeit

Während des Byo-Yomi (Optionen 29 und 30) kann die Byo-Yomi-Zeit für den am Zug befindlichen Spieler neu geladen werden, indem Sie die  Taste für eine Sekunde eindrücken.

17. Detaillierte Angaben zur Bedenkzeitkorrektur

Sollten Sie eine Zeitkorrektur während einer laufenden Option mit mehreren Perioden durchführen, wird die MEREK 600 normalerweise davon ausgehen, dass die gleiche Periode wie zu Beginn der Zeitkorrektur läuft, d.h. wenn etwa während der Option Nr. 10 in der zweiten (zusätzlichen) Periode die Bedenkzeit auf 3 Minuten korrigiert wird, bleibt die Bonusmethode aktiv.

Option 21 „Bonusturnier“ eröffnet allerdings die Möglichkeit, eine bestimmte Anzahl Züge für jede Periode festzulegen. Wenn die Zügeanzahl für jede Periode auf eine Zahl ungleich Null eingestellt wird, kann während der Zeitkorrektur die Zügeanzahl geändert werden. Die korrekte Periode wird von dort aus berechnet.

18. Detaillierte Angaben zu den manuellen Einstellungen

Die Einstellung jeder manuellen Option bleibt bis zu einer Änderung oder bis zum Herausnehmen der Batterien erhalten.

Wenn die Partie nach einer manuellen Einstellungsoption endet und die gleiche manuelle Einstellungsoption erneut ausgewählt wird, werden die gleichen Werte wieder verwendet. Sie können die betreffenden Daten kontrollieren, indem Sie die **[7] [6]** Taste gedrückt halten. Die Einstellung kann auch ganz überschlagen werden, indem Sie die **[1] [2]** Taste gleich nach dem Einschalten drücken.

Manuelle Einstellung bei Option 21: Das Bonusturnier stellt die am weitesten fortgeschrittene Option dar. Bitte beachten Sie, dass – wenn die Zügeanzahl für eine Periode auf Null eingestellt wurde – diese Periode endet, nachdem ein Spieler seine Bedenkzeit überschritten hat.

Sollten für eine Periode null Züge einprogrammiert werden, werden die eventuellen abschließenden Perioden automatisch auf Null gestellt. Zügeanzahl der entsprechenden Periode kann dann nur auf einen Nullwert eingestellt werden.

19. Pflege und Reinigung

Bei Ihrer MEREK 600 handelt es sich um ein langlebiges Produkt. Wenn Sie es angemessen pflegen, wird es Ihnen jahrelang problemlose Dienste leisten.

Zur Reinigung der Uhr verwenden Sie bitte nur ein leicht angefeuchtetes Tuch. Bitte nehmen Sie keine aggressiven Reinigungsmittel.

20. Garantiebedingungen

PHILOS garantiert, dass Ihre digitale Schachuhr den höchsten Qualitätsstandards entspricht. Wenn Ihre MEREK 600 - trotz sorgfältiger Auswahl von Komponenten und Material bei der Produktion oder während des Transports - dennoch innerhalb der ersten zwei Jahre nach dem Kauf einen Defekt aufweist, wenden Sie sich an Ihren Fachhändler, bei dem Sie die Uhr erworben haben.

Sollten Sie sich auf die Garantie für Ihre neue MEREK 600 berufen, legen Sie bitte die Garantiekarte (Seite 71) zusammen mit dem Kaufbeleg vor. Diese Garantiebedingungen gelten nur bei pfleglicher Behandlung der MEREK 600.

Die Garantie gilt nicht bei missbräuchlicher Benutzung der Uhr, oder wenn ein nicht genehmigter Reparaturversuch ohne schriftliche Zustimmung des Herstellers durchgeführt wurde.

21. Technische Daten

Batterien:	zwei AA-Batterien (wir empfehlen Alkaline); der Stromverbrauch beträgt 2 Mikroampere im Ruhezustand und 10 Mikroampere in Betrieb; die Batterie hält ungefähr 10 Jahre
Display:	2,5 x 13,5 cm
Zeitabweichung:	weniger als eine Sekunde pro Stunde
Gehäuse:	ABS-Plastik
Gewicht:	250 gram einschließlich 2 AA-Batterien



Die MEXEX 600 entspricht den EN 50081-1:1991 und EN50082-1:1991-Normen.
Dieses Produkt entspricht den RoHS-Normen EU/2002/95/EC.



Dieses Produkt trägt das Recycling-Symbol gemäss der EU-Richtlinie 2002/96/EC. Das bedeutet, dass das Gerät am Ende des Nutzungszeit bei einer kommunalen Sammelstelle zum Recyceln abgegeben werden muss (kostenlos). Eine Entsorgung über den Haus-/Restmüll ist nicht gestattet. Dies ist ein aktiver Beitrag zum Umweltschutz (nur innerhalb der EU).

Philos Spiele

FRANÇAIS

Vue d'ensemble	28
Méthodes de Chronométrage	28
Introduction	28
1. Une période Temps Rapide ou Blitz (Options 1 – 3)	28
2. Une période Temps puis mort subite (Guillotine, Guillotine) (Options 4 et 5)	28
3. Deux périodes Temps puis mort subite (Options 6 et 7)	28
4. Une période Temps puis répétition indéfinie de la 2ème période (Options 8 et 9)	29
5. Options Incrément ("Fischer") (Options 10 - 21)	29
5a. Une période Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 10 – 12)	29
5b. Deux périodes Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 13 et 14)	29
5c. Incrément ("Fischer") période simple (Options 15 – 18)	29
5d. Incrément Tournoi, jusqu'à 4 périodes (Options 19 – 21)	29
6. Délai ("Bronstein") (Options 22-25)	30
7. 1 période Temps + byo-yomi professionnel (Options 26, 27 et 28)	30
8. 1 période Temps + byo-yomi canadien ("Mort subite")	30
9. Sablier (Options 31 et 32)	30
10. Sonnerie (Options 33 et 34)	30
11. Scrabble® + Incrément (Option 35 et 36)	30
Opérations de la MEREX 600	31
1. Les Piles	31
2. Allumer la MEREX 600	31
3. Choisir un Numéro d'Option	31
4. Activer un Numéro d'Option	31
5. Commencer une Partie	31
6. Mettre la Pendule en Pause	32
7. Signal Sonore	32
8. Rectification du Temps et le Nombre de Coups	32
9. Réglages Manuels	32
10. Les paramètres qui ont besoin d'être programmé pour les réglages manuels .	32
11. Icônes à l'Affichage	33
12. Affichage de Temps	34
13. Vérifier l'Option Choisie pendant la partie	34
14. Le Compteur de Coups	34
15. Vérifier le Nombre de Coups	34
16. Réglage Rapide utilisant la Répétition Automatique	34
17. Ajustement du Temps	34
18. Le réglage manuel	35
19. Entretien et Nettoyage	35
20. L'application de la garantie	35
21. Spécifications techniques	35
Liste d'options	72

Vue d'ensemble

Ce chronomètre de jeu MEREX 600a été conçu pour servir de pendule pour des jeux de société à deux, en particulier pour les Echecs, le Go et les Dames. Dans ce manuel d'utilisation il est indiqué comme la "MEREX 600".

Les caractéristiques principales sont:

- 14 approches différents regroupant toutes les méthodes de chronométrages usuelles
- Fonctionnalité additionnelle de programmation manuelle pour toutes méthodes
- 22 options préprogrammées pour une utilisation rapide et facile
- Toutes les 14 configurations manuelles sont stockées dans la mémoire de la pendule
- Compteur de coups pour toutes les options
- Rectification du temps et nombre de coups pendant la partie
- Alerte sonore facultative pour prévenir d'un manque de temps
- Indication des piles faibles



Ce produit n'est pas adapté aux enfants de moins de 5 ans.

Méthodes de Chronométrage

Introduction

Le temps fait partie de chaque sport, mais particulièrement des sports comme les échecs, le go, les dames, le shogi et le Scrabble®. La différence entre les joueurs est déterminée non seulement par le niveau de performance potentiel des joueurs mais aussi par le temps dont un joueur a besoin pour atteindre ce niveau. Plus un sport est caractérisé par une mesure de la performance, plus il est important de limiter le temps alloué au joueur pour faire un coup. Ceci doit être fait de la manière la plus appropriée pour le jeu et le sport concerné. Le MEREX 600 offre 14 méthodes différentes de chronométrage pour une partie entre deux joueurs. Alors que certaines méthodes sont plus connues, d'autres peuvent être moins familières. Certaines de ces méthodes ont servi depuis longtemps et d'autres sont le résultat des possibilités offertes par l'électronique moderne.

Chaque méthode à son propre intérêt et influence la manière dont le sport est vécue. Le temps traditionnel "blitz" de 5 minutes par personne est différent de la cadence de 3 minutes utilisant le "délai" ou l'"incrément" dans lequel chaque coup est crédité de 3 secondes supplémentaires de temps de réflexion bien que le temps total de réflexion soit presque identique. Nous recommandons aux joueurs d'expérimenter les diverses méthodes que la MEREX 600 propose. Elle pourrait ajouter une dimension supplémentaire à votre sport préféré

1. Une période Temps Rapide ou Blitz (Options 1 – 3)

La façon la plus simple d'allouer le temps. Chaque joueur doit effectuer tous les coups dans un temps donné (il n'y a qu'une période de temps sans Délai ou Incrément).

2. Une période Temps puis mort subite (Guillotine, Guillotine) (Options 4 et 5)

La première période est utilisée pour jouer un nombre prédéterminé de coups. La deuxième période, la mort subite (ou "Guillotine" en Europe), est utilisée pour terminer la partie. Une période + mort subite est similaire au "Rapide" et "Blitz" avec un départ plus tranquille. On peut constater que le temps alloué à la mort subite est ajouté quand un des joueurs a utilisé tout le temps alloué pour la première période (pas après complètement de, p.e., 40 coups).

3. Deux périodes Temps puis mort subite (Options 6 et 7)

Pour un départ encore plus calme, il est possible de jouer une partie avec deux périodes avant la troisième période, la période mort subite. On peut constater que la deuxième période et le temps alloué à la mort subite sont ajoutés quand la pendule d'un joueur indique zéro (0.00).

4. Une période Temps puis répétition indéfinie de la 2ème période (Options 8 et 9)

Une partie qui se termine tranquillement a aussi des avantages. Ce contrôle traditionnel donne aux joueurs des périodes successives d'une heure dans lequel ils doivent effectuer un nombre prédéterminé de coups.

5. Options Incrément ("Fischer") (Options 10 - 21)

La méthode incrément (ou "Fischer") est une méthode de chronométrage où -pour chaque coup joué- du temps supplémentaire est ajouté au temps disponible. Cette méthode donne toujours aux joueurs la possibilité de continuer une partie en dépit du temps passé sur les coups précédents. Il est actuellement possible d'augmenter le temps disponible en achevant un coup dans un temps inférieur à celui de l'incrément. Le temps total augmente avec le temps supplémentaire qui n'est pas utilisé. On peut constater qu'au début de la partie l'incrément a déjà été alloué à la première période. Dans toutes les options incrément : quand un joueur a utilisé tout son temps pour la dernière période et que le temps ne s'ajoute plus, la pendule s'arrête -pour les deux joueurs- et c'est la fin de la partie !

5a. Une période Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 10 – 12)

Quand le temps affiché indique 0:00, la deuxième période commence (la période avec l'incrément par coup) et le temps attribué pour cette deuxième période est ajouté. Le temps supplémentaire est ajouté quand la deuxième période commence et après l'addition de chaque coup dans la deuxième période.

5b. Deux périodes Temps puis Incrément ("Fischer") (Options 13 et 14)

Quand le temps affiché indique 0:00, la deuxième ou troisième période (l'incrément) commence (selon le cas) et le temps attribué pour chaque période est ajouté. Le temps supplémentaire est ajouté dans la période finale. Il est ajouté quand cette période commence et puis après que chaque coup est achevé.

5c. Incrément ("Fischer") période simple (Options 15 – 18)

Une période avec incrément. L'incrément est ajouté à chaque coup dès le début de la partie. Quand la pendule est démarrée le temps supplémentaire a déjà été ajouté au premier coup et est ajouté après que chaque prochain coup est achevé.

5d. Incrément Tournoi, jusqu'à 4 périodes (Options 19 – 21)

Jusqu'à ce que le temps pour réfléchir a été arrangé, la méthode incrément tournoi est la plus complexe de chronométrage. Elle est caractérisée par un maximum de quatre périodes de temps dans lesquelles le temps supplémentaire est ajouté après chaque coup. Quand le temps affiché indique 0:00 pendant une période sauf la dernière, la prochaine période commence et le temps attribué pour la prochaine période est ajouté. L'option 21 (Incrément Tournoi, jusqu'à 4 périodes) permet la programmation de 4 périodes différentes, chacune avec un temps principal différent, chacune avec le même temps supplémentaire par coup.

Pour les premières trois périodes, un nombre de coups peut-être programmé. Si le nombre de coups est réglé sur un numéro qui n'est pas égal à zéro, le temps principal pour la prochaine période est ajouté quand un joueur a achevé le nombre de coups programmé pour cette période. Si le nombre de coups est programmé à 0 (zéro), la transition vers la prochaine période se passe quand la pendule d'un joueur affiche 0.00.

Si un joueur n'achève pas le nombre de coups (différent de zéro) programmés pour une certaine période, quand la pendule affiche 0:00, le drapeau clignotant est indiqué, et la MEREX 600 s'arrête de décompter le temps pour les deux joueurs, indiquant que la partie est finie, et que ce joueur a perdu la partie à temps!

Pour un fonctionnement correct du compteur de coups pendant l'option incrément tournoi, les joueurs sont obligés d'appuyer correctement sur la pendule après chaque coup achevé pour que la pendule puisse compter correctement le nombre de coups.

Vérifiez toujours que le levier est dans la bonne position et que des icônes de couleur sont affichées correctement avant que la partie commence.

6. Délai ("Bronstein") (Options 22-25)


La plus ancienne proposition du monde échiquéen pour une solution au problème du temps de réflexion limité vient du GM David Bronstein. Sa méthode s'applique dès le premier coup. Le temps principal de réflexion est réduit par délai. Avant que le temps principal soit réduit le joueur a un temps fixé pour effectuer son coup. Il n'est pas possible d'augmenter son temps de réflexion en jouant plus vite comme dans les autres méthodes à incrément. Le temps de délai est ajouté initialement au temps de base. La pendule affiche toujours le temps total disponible. Ca veut dire que le temps principal plus le temps délai (ou, sur une pendule en marche, le reste du temps principal plus ce qui reste du temps délai, si il y en a)

7. 1 période Temps + byo-yomi professionnel (Options 26, 27 et 28)

De par sa propre nature le jeu de Go se prête naturellement à laisser aux joueurs un temps supplémentaire pour finir la partie. Traditionnellement, la méthode byo-yomi est utilisée pour ça. Byo-yomi donne au joueur qui a utilisé tout son temps un temps fixé pour chaque coup suivant. Dans des parties normales de Go le temps principal alloué est de 1,5 à 2 heures, normalement associé avec un byo-yomi de 20 à 30 secondes. Après que le temps principal soit épuisé la pendule bascule en temps byo-yomi. Chaque fois que joueur achève un coup la pendule revient en arrière. Si le joueur n'achève pas un coup avant que la pendule arrive à zéro un drapeau est affiché à l'écran. Pour des matchs de haut niveau le temps principal peut-être de 9 heures qui sont suivies par 5 périodes byo-yomi d'une minute chacune. A la fin de cette période de 9 heures la pendule bascule à 5 minutes. Si un joueur complète un coup avant le temps de 4 minutes ne soit atteint, la pendule revient à 5 minutes. Si il complète son coup après que la période de 4 minutes soit dépassée la pendule revient à 4 minutes. Ainsi la pendule revient chaque fois au début de la période byo-yomi en cours.

A noter que l'icône "byo-yomi" est affichée à l'écran dès que le joueur entre dans la phase byo-yomi. L'icône drapeau n'est pas encore affiché. L'icône drapeau est affichée quand le joueur arrive à zéro pendant le byo-yomi. La partie peut continuer, le drapeau étant réinitialisé car le prochain tour du joueur commence.

8. 1 période Temps + byo-yomi canadien ("Mort subite")

Le byo-yomi canadien offre une version simplifiée du byo-yomi professionnel. Il alloue un temps supplémentaire pour terminer un nombre supérieur de coups (de 5 à 25) au lieu d'un temps supplémentaire par coup. Après avoir passé la première période (Temps), le temps byo-yomi est donné et l'icône byo-yomi est affichée à l'écran. Quand le nombre de coups convenu est achevé, les temps des joueurs peuvent être réinitialisés avec le temps byo-yomi en appuyant sur le bouton  pendant une seconde.

9. Sablier (Options 31 et 32)

Le temps de réflexion du joueur au trait décroît, pendant que le temps de l'adversaire augmente simultanément. Cette méthode est une alternative excitante au 'blitz' traditionnel. La pendule s'arrête quand un joueur arrive à zéro, ainsi le joueur perd la partie.

10. Sonnerie (Options 33 et 34)

Avant l'introduction des pendules à deux cadrans, des tournois ont été souvent contrôlés par une sonnerie. La sonnerie était utilisée pour indiquer un temps fixé pour chaque coup. L'option 33 prévoit un temps fixé de dix secondes alternativement pour le joueur de gauche, ensuite pour le joueur de droite et ainsi de suite.


11. Scrabble® + Incrément (Option 35 et 36)

Dans le Scrabble®, des parties doivent être terminées, même si le joueur dépasse le temps disponible pour la réflexion. Plus le joueur réfléchit après avoir dépassé son temps disponible à la réflexion, plus des points lui seront déduits.

Vous pouvez utiliser Incrément comme une méthode indépendante en choisissant les réglages manuels (option 36). De cette façon, l'écran affichera 0 seconde au début de la partie.

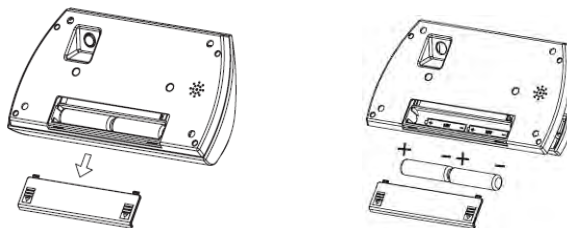
Opérations de la MEREX 600

1. Les Piles

La MEREX 600 fonctionne avec 2 piles LR6 (AA). Nous recommandons des piles alcalines longue durée, qui auront une longue durée de vie. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser votre pendule pendant longtemps, nous recommandons d'enlever les piles afin d'éviter des dommages provoqués par une fuite éventuelle des piles. Si le symbole  s'affiche sur l'écran, les piles ont besoin d'être changées. Quand ce message s'affiche, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de se terminer. En cas de fonctionnement défectueux, enlevez d'abord les piles et ensuite les réinsérer.

Remplacement des piles :

Retirez le couvercle des piles, retirez les deux piles usagées.



Placez les piles neuves avec le positif (+) comme indiqué dans la diagramme
Jeter les piles usagées comme prescrit dans votre pays ou région.





Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées, les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées; les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte; différents types de piles ou des piles neuves et usagées ne doivent pas être mélangées; les piles doivent être insérées avec la polarité correcte; les piles usagées doivent être retirées du produit. Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.


2. Allumer la MEREX 600

Allumer et éteindre avec l'interrupteur ON/OFF situé en dessous de la MEREX 600. L'interrupteur est situé en dessous pour éviter une réinitialisation involontaire de la pendule.

3. Choisir un Numéro d'Option



Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche d'abord la dernière option sélectionnée. Appuyez sur les boutons  ou  pour faire défiler les 36 options. Après le numéro 36, l'écran retourne à 01. Une liste avec toutes les options numérotées se trouve sous la pendule.

4. Activer un Numéro d'Option

Lorsque vous souhaitez qu'une option s'affiche à l'écran, choisissez et activez-le en appuyant sur le bouton . L'écran affiche désormais le temps par défaut pour cette option. Vous pouvez maintenant commencer la partie.

Si vous avez choisi une option de réglage manuel, rappelez-vous à la section 9, Réglages Manuels.

5. Commencer une Partie

Quand vous avez sélectionné une option avec un réglage préprogrammé, vérifiez que le levier soit en haut pour le joueur qui a les blancs. La couleur d'un joueur est indiquée par le symbole  à l'écran. Maintenant démarrez la partie et la pendule en appuyant au milieu du bouton .

Démarrer la MEREX 600 au début de la partie avec le propre joueur désigné comme blanc va garder un enregistrement exact du nombre de coups, cela peut être important en particulier pour les options incrément tournoi.

6. Mettre la Pendule en Pause

Pendant la partie en cours, vous pouvez mettre la pendule en pause en appuyant brièvement sur le bouton **[H]**. Relancez la pendule en appuyant sur **[H]** à nouveau. (En appuyant plus de 2 secondes démarre la rectification du temps, voir section 8).

7. Signal Sonore

La MEREX 600 peut donner des signaux audibles vers la fin d'une période. Quand cette fonction est sélectionnée, il bip 10 secondes avant chaque contrôle et aussi pendant les 5 dernières secondes de la période. La pendule bip pendant toute la dernière seconde avant le contrôle de temps. Le signal sonore est donné seulement quand l'icône "sound on" est visible à l'écran. Le signal sonore peut être activé ou désactivé en appuyant sur le bouton **[S]** quand la pendule est à l'arrêt. Toutes les options ont le signal sonore désactivé par défaut.

8. Rectification du Temps et le Nombre de Coups

Pendant une partie, vous pouvez changer le temps qui est affiché. Appuyez sur le bouton **[H]** pendant deux secondes, jusqu'à ce que le chiffre de l'extrême gauche clignote. Maintenant les temps des deux joueurs peuvent être corrigés, chiffre par chiffre. Pour ajuster un chiffre clignotant, appuyez sur les boutons **[+]** ou **[-]**. Appuyez sur le bouton **[F]** pour passer au prochain chiffre. Après le temps des joueurs, le compteur de coups peut être ajusté : augmenter ou diminuer le nombre de coups en appuyant sur les boutons **[+]** ou **[-]**. Quand la valeur est correcte, appuyez sur **[F]**. Maintenant appuyez sur **[H]** pour relancer la pendule. Il reprend le décompte en fonction des temps corrigés. Voir section 18 "Ajustement du Temps" pour des spécificités de certaines options.

9. Réglages Manuels

Chaque méthode de chronométrage a un numéro d'option permettant le réglage manuel de tous les paramètres de cette méthode.

Après avoir sélectionné une option de réglage manuel (p.e. option 04 une période Temps suivie par une période Mort Subite), les paramètres de cette méthode doivent être réglés, chiffre par chiffre. Premièrement, le temps principal de réflexion de chaque joueur doit être réglé. Ensuite, un nombre de paramètres suivent, en fonction de l'option choisie. Voir le tableau ci-dessous pour des paramètres de réglages manuels pour toutes les options réglages manuels.

Ajustez le chiffre clignotant avec les boutons **[+]** ou **[-]**. Quand le chiffre désiré s'affiche, appuyez sur **[F]**. Ceci a pour effet de faire clignoter le prochain chiffre. Si vous ne souhaitez pas modifier un chiffre, appuyez sur **[F]**.

Quand vous avez terminé d'entrer tous les paramètres, l'écran affichera le symbole pause >|| et les temps des deux joueurs. La pendule peut maintenant être démarrée: reportez-vous à Opérations, section 5 pour plus d'indications.

10. Les paramètres qui ont besoin d'être programmé pour les réglages manuels .

Les zéros dans la liste ci-dessous sont affichés quand la pendule n'est pas programmée d'abord ou réinitialisée. Quand vous ajustez la pendule, d'abord les heures et les minutes sont affichées, séparées par une double point (:). Après cela l'écran va changer afin de permettre l'affichage des secondes précédées par un point (.) Dans ce tableau les heures:minutes.secondes sont affichées sur une ligne comme 0:00.00.

Tous ces chiffres peuvent être changés par le bouton **[+]** ou **[-]** et gardent leur valeur même après éteindre la pendule ou d'autres options sont choisies.

Faites attention que l'affichage de la Période de Temps principale doit être mise en Heures, Minutes et Secondes

Quand le réglage manuel ou la rectification de temps est choisie, il est possible de passer la saisie nombre par nombre des valeurs en appuyant sur le bouton **[H]** quand le premier chiffre clignote.

Les paramètres restent inchangés et la pendule affichera >|| quand elle est prête à démarrer.

Option	Nom	Écran gauche	Écran droit	Réglage
03	Une période Temps (Time)	0:00.00	0:00.00	Temps des joueurs de gauche et de droite
05	Temps + Mort Subite (Time f.b.Guillotine)	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite, premier heures et minutes, puis secondes Temps mort subite pour les deux joueurs, premier heures et minutes, puis secondes
07	2 x Temps + Mort Subite (2 x Time f.b.Guillotine)	0:00.00 2 3	0:00.00 0:00.00 0:00.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite, premier heures et minutes, puis secondes Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs Temps mort subite pour les deux joueurs
09	Temps + Temps à répétition	2	0:00.00 0:00.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Temps période répétition pour les deux joueurs
12	Temps + Temps avec Incrément ("Fischer")	0:00.00 2 bonus 2 bonus	0:00.00 0:00.00 bonus 0.00 bonus	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs 2 ^{ème} période incrément pour les deux joueurs
14	2 x Temps + Incrément ("Fischer")	0:00.00 2 3 bonus 3 bonus	0:00.00 0:00.00 0:00.00 0.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite, premier heures et minutes, puis secondes Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs Temps 3 ^{ème} période pour les deux joueurs 3 ^{ème} période incrément par coup pour les deux joueurs
18	Une période Incrément ("Fischer")	0:00.00 bonus 0.00 bonus	0:00.00 bonus 0.00 bonus	Temps des joueurs à gauche et à droite Incrément par coup pour le joueur à gauche Incrément par coup pour le joueur à droite
21	Incrément tournoi ("Fischer") (max. 4 périodes) Le symbole "bonus" est toujours visible	0:00.00 1 2 2 3 3 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Incrément par coup pour les deux joueurs, toutes périodes Nombre de coups pour la 1 ^{ère} période Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs Nombre de coups pour la 2 ^{ème} période Temps 3 ^{ème} période pour les deux joueurs Nombre de coups pour la 3 ^{ème} période Temps 4 ^{ème} période pour les deux joueurs
25	Bronstein (Déla) max. 4 Périodes. Le symbole "delay" est toujours visible	0:00.00 1 2 2 3 3 4 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite 1 ^{er} période temps libre pour les deux joueurs Temps 2 ^{ème} période pour les deux joueurs 2 ^{ème} période temps libre par coup pour les deux joueurs Temps 3 ^{ème} période pour les deux joueurs 3 ^{ème} période temps libre par coup pour les deux joueurs Temps 4 ^{ème} période pour les deux joueurs 4 ^{ème} période temps libre pour les deux joueurs
28	Go with byo-yomi	0:00.00 0.00 byo-yomi	0:00.00 1 byo-yomi	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Temps byo-yomi par coup pour les deux joueurs Nombre de périodes byo-yomi
30	Canadian byo-yomi	0:00.00 2 byo-yomi 2 byo-yomi	0:00.00 0:00.00 byo-yomi 0.00 byo-yomi	Temps 1 ^{ère} période de gauche et de droite Temps byo-yomi canadien Nombre de coups avant recharger le byo-yomi temps
32	Hourglass	0:00.00	0:00.00	Temps des joueurs de gauche et de droite
34	Gong		0:00.00	Temps période sonnerie
36	Scrabble™	0:00.0	0:00.0	Temps des joueurs de gauche et de droite

11. Icônes à l'Affichage

En plus des chiffres, l'écran affiche les symboles suivants :

icônes	signification
	Indique que les piles doivent être changées.
bonus	Indique que la période Délai est active.
delay	Indique que la période Incrément est active.
byo-yomi	Indique qu'une période de Byo-yomi est active
	Le drapeau provisoire ; indique que ce joueur est le premier à passer à la prochaine période de temps; disparaît après 5 minutes.
 clignotant	Le drapeau ultime; indique que le joueur a épuisé son temps.
hrs min	Indique que les temps affichés sont en heures et minutes. Un double point sépare les chiffres des heures et des minutes (par exemple 1:45 ou 0:25).
min sec	Indique que les temps sont affichés en minutes et secondes. Un point sépare les chiffres des minutes et des secondes (par exemple 17.55 ou 4.06).
sound on	Indique que le signal sonore est actif et que la pendule bipera quand elle approche zéro temps.
	Indique que la pendule est en pause ou à l'arrêt parce qu'un joueur est arrivé à une limite de temps.
	Indique que la pendule est en marche.
	Indique la couleur du joueur.

12. Affichage de Temps

Pour des temps de plus que 20 minutes, la MEREX 600 affiche heures et minutes. Les icônes "hrs" et "min" sont visibles. Pour des temps de moins de 20 minutes, la pendule affiche minutes et secondes et les icônes "min" et "sec" sont visibles.

Le temps maximum qui peut être affiché est de 9:59.59. Si un temps dépassait cette limite, il serait tronqué à 9:59.59 sans préavis.

13. Vérifier l'Option Choisie pendant la partie

Pendant une partie, vous pouvez vérifier l'option choisie sans interrompre aucune fonction de la pendule. Pour ça, appuyer sur le bouton

14. Le Compteur de Coups

La pendule compte le nombre de coups qui ont été effectués. Au début d'une partie, le compteur à la valeur 0 (zéro). Le compteur de coups change quand le joueur ayant les noirs (voir les icônes sur l'affichage) a terminé un coup.

15. Vérifier le Nombre de Coups

Quand la pendule est en marche ou en pause, vous pouvez voir le nombre de coups en appuyant sur le bouton . La pendule en marche n'est pas interrompue par cette action.

16. Réglage Rapide utilisant la Répétition Automatique

Pour un fonctionnement rapide, vous pouvez enfoncer les boutons ou . Après une seconde, ils vont passer en mode répétition.

17. Ajustement du Temps

Si vous effectuez une correction du temps en utilisant une option avec plusieurs périodes de temps, la pendule va présumer que la même période qui était choisie avant la correction est toujours en fonction. Donc quand par exemple pendant l'option 9, en période 2 (incrément), le temps est corrigé à 1 heure, la méthode incrément restera active.

Option 21: Toutefois l'incrément tournoi offre la possibilité d'allouer un nombre de coups pour chaque période. Si le nombre de coups pour chaque période est programmé à un nombre différent de zéro, alors pendant la correction du temps, le nombre de coups peut être changé et la période correcte est calculée à partir de celle-ci.

18. Le réglage manuel

Les paramètres sont gardés dans chaque réglage manuel jusqu'à vous les changez ou les piles sont enlevées. Si après un réglage manuel, la partie est terminée et le même réglage manuel est à nouveau sélectionné les paramètres précédents sont gardés. Voyez section 10 pour une façon rapide de commencer une nouvelle partie.

Si pendant un réglage de plusieurs périodes de temps, une période est programmée avec zéro temps, cette période et les périodes suivantes sont sautées pendant la partie. Quand une période de temps est programmée avec une valeur zéro pour réfléchir, vous ne pouvez pas programmer d'autres paramètres pour cette période et pour aucune période N suivante.

Le réglage manuel 21 : L'incrément tournoi est l'option la plus avancée. Remarque que quand le nombre de coups pour une période est programmé à zéro, cette période se terminera quand le temps du joueur est à zéro. Si pour une période, zéro coups sont programmés, toutes les périodes suivantes sont automatiquement réglées à zéro coups aussi. Le nombre de coups pour ces périodes suivantes ne peut être programmé à une valeur différente de zéro.

19. Entretien et Nettoyage

Votre MEREX 600 est un produit durable de bonne qualité. Si vous le traitez avec un peu de soin, elle devrait, sans problème, vous rendre plusieurs années de service. Pour nettoyer la pendule, utilisez exclusivement un chiffon légèrement humidifié. N'utilisez pas de nettoyeurs abrasifs.

20. L'application de la garantie

PHILOS garantit que votre pendule digitale satisfait aux plus hautes exigences de qualité. Si toutefois, malgré nos soins pendant la sélection du matériau, durant la production et pendant le transport, votre MEREX 600 devait présenter un défaut dans deux années après l'achat, adressez-vous directement au détaillant qui vous a vendu la pendule.

Pour bénéficier de la garantie sur votre nouvelle MEREX 600, il vous faudra être en possession de la carte de garantie (page 71) ainsi que de la preuve d'achat.

Cette garantie s'applique seulement si la MEREX 600 est utilisée prudemment et correctement comme c'est considérée. Cette garantie ne s'applique pas si la pendule a été abusée ou si des tentatives de réparation auront été effectués sans accord explicite et écrit du producteur.

21. Spécifications techniques

Piles : 2 piles LR6 (AA) (alcaline recommandées, consommation 2 uA éteinte, 10 uA allumé (durée de vie environ 10 ans)

Précision: Dans les limites de 1 seconde par heure

Boîtier: Plastique ABS

Ecran : 2,5 x 13,5 cm

Poids : 250 g (avec deux piles installées)



La MEREX 600 est en conformité avec les réglementations EN 50081-1:1991 et EN50082-1:199.

La MEREX 600 est en conformité avec les réglementations RoHS EU/2002/95/EC.



Recyclage: Cet appareil doit être recyclé. Ne le jetez pas dans les ordures ordinairement ramassées.
Veuillez le rapporter au point de vente pour recyclage.

Philos Spiele

ESPAÑOL

Descripción general	38
Opciones de programación	38
Introducción	38
1. Período de tiempo – Partidas rápidas y Blitz (Opciones 1 – 3)	38
2. Período de tiempo seguido de Guillotina (Opciones 4 y 5)	38
3. 2 x Período de tiempo seguido de Guillotina (Opciones 6 y 7)	39
4. Período de tiempo seguido de Periodos Repetitivos (Opciones 8 y 9)	39
5. Opciones con Incremento ("Fischer") (Opciones 10 – 21)	39
5a. Período de tiempo + Incremento ("Fischer") (Opciones 10 y 12)	39
5b. 2 x Tiempo + Incremento ("Fischer") (Opciones 13 y 14)	39
5c. Incremento ("Fischer") período único (Opciones 15 – 18)	39
5d. Incremento de Torneo hasta 4 periodos con el tiempo de incremento por jugada ("Fischer") (Opciones 19 – 21)	39
6. Demora ("Bronstein") (Opciones 22 a 25)	40
7. Período de tiempo + byo-yomi profesional (Opciones 26, 27 y 28)	40
8. Período de tiempo + byo-yomi canadiense ("Overtime") (Opciones 29, 30)	40
9. Reloj de arena (Opciones 31 y 32)	40
10. Gong (Opciones 33 y 34)	41
11. Scrabble® (Opciones 35 y 36)	41
Funcionamiento del MEREX 600	41
1. Pilas	41
2. Puesta en marcha del reloj	41
3. Elección de una opción numérica	41
4. Activar la opción numérica	42
5. Comenzar una partida	42
6. Detener temporalmente el reloj	42
7. Sonidos	42
8. Ajustes de tiempo y contador de jugadas	42
9. Configuración manual	42
10. Parámetros que deben ser programados para las opciones de ajuste manual.	43
11. Símbolos de la pantalla	45
12. Tiempos en la pantalla	45
13. Verificar la opción numérica durante una partida	45
14. El contador de jugadas	45
15. Configuración rápida con auto repetir	45
16. Recargar tiempo en el Byo-yomi canadiense	45
17. Ajustes de tiempos	46
18. Configuración manual	46
19. Cuidado y limpieza	46
20. Condiciones de la garantía	46
21. Información técnica	47
Lista de opciones numéricas	72

Descripción general

Este Reloj Digital MEREX 600 se ha diseñado para varios juegos de mesa de dos personas, especialmente Ajedrez, Go y Damas. En este manual ello será denominado MEREX 600.

Las características principales son:

- 14 distintas funciones programadas cubriendo todos los controles de tiempo más populares
- Programación manual adicional para todas estas modalidades
- Todas las 14 configuraciones manuales quedan almacenados en la memoria del reloj
- 22 opciones pre programadas para uso fácil y rápido
- Contador de jugadas para todas las opciones
- Opción de corregir el contador de tiempo y jugadas durante una partida
- Aviso sonoro opcional para el apuro de tiempo
- Indicación de batería baja
- Eficiencia energética extrema



Este producto no es apto para niños menores de 5 años

Opciones de programación

Introducción

El tiempo forma parte de todos los deportes, aún más en deportes como el ajedrez, el go, las damas, el shogi y el Scrabble®.

La diferencia entre los jugadores está determinada no sólo por el nivel de juego potencial del jugador individual sino también por el tiempo que el jugador necesita usar para llegar a este nivel. Cuanto más se considera un deporte una medida de capacidad, más importante es limitar el tiempo que necesita un jugador para hacer una jugada. Esto debe hacerse de una manera que se ajusta al máximo al carácter del juego y el tipo de deporte que se está practicando. El MEREX 600 ofrece 14 métodos diferentes para controlar el tiempo de una partida entre dos jugadores. Mientras que varios de los métodos son conocidos, otros pueden resultar menos familiares. Varios de estos métodos llevan en uso mucho tiempo, mientras que los otros son el resultado de las posibilidades ofrecidas por la tecnología moderna. Cada método tiene su propio encanto e influye en la manera de disfrutar del deporte. La tradicional partida de "rápidas" de 5 minutos por persona es diferente del control de tiempo de 3 minutos con "Demora" (Delay) o "Incremento" en que en cada jugada se añade 3 segundos más de tiempo, aunque al final la cantidad de tiempo total no es muy distinto. Recomendamos que experimenten con los diferentes métodos que ofrece el MEREX 600, ya que sin duda enriquecerá su deporte favorito.

1. Periodo de tiempo – Partidas rápidas y Blitz (Opciones 1 – 3)

La manera más fácil de asignar tiempo. Ambos jugadores tienen solamente un periodo de tiempo (sin tiempo de incremento o demora) para hacer todas las jugadas. El reloj mostrará una bandera parpadeante cuando uno de los jugadores ha consumido todo su tiempo, pero el tiempo del otro jugador continuará corriendo cuando le toque jugar. Esto es posible en todas las opciones sin tiempo añadido por jugada.

2. Periodo de tiempo seguido de Guillotina (Opciones 4 y 5)

El primer periodo se utiliza para efectuar un número de jugadas predeterminadas de antemano. El segundo periodo, denominada Guillotina (o "Muerte Súbita" como es conocido en algunos países), se emplea para finalizar la partida. Tiempo seguido de Guillotina es similar a "Rápidas" y "Blitz" pero normalmente un comienzo más lento. Observen que el tiempo de Guillotina se añade cuando un jugador ha gastado todo el tiempo del primer periodo (no después de haber completado un número determinado de jugadas, por ejemplo 40). El comportamiento del final de tiempo es similar a un periodo de tiempo individual.

3. 2 x Periodo de tiempo seguido de Guillotina (Opciones 6 y 7)

Para un comienzo de partida aún más tranquilo se pueden jugar dos periodos antes del tercer periodo de la Guillotina. Observen que el tiempo del segundo periodo y la guillotina se añaden cuando un jugador se queda con tiempo cero (0:00).

4. Periodo de tiempo seguido de Periodos Repetitivos (Opciones 8 y 9)

También tiene sus ventajas un final tranquilo de una partida. El sencillo reloj tradicional (analógico) ofrece a los jugadores periodos repetitivos de una hora para completar una cantidad determinada de jugadas. Un reloj digital puede ser configurado a cualquier periodo de tiempo para este periodo repetitivo.

5. Opciones con Incremento ("Fischer") (Opciones 10 – 21)

El método con incremento (también llamado modalidad "Fischer" o de "incremento") es un método de tiempo en que se añade una cantidad de tiempo añadido por cada jugada. El tiempo de incremento se añade a la primera jugada del periodo en que comienza el tiempo de incremento.

Este método siempre permite a los jugadores continuar una partida, incluso en el caso de que se haya gastado mucho tiempo en las jugadas previas. Incluso es posible conseguir más tiempo que el inicial al completar una jugada en un tiempo inferior al incremento establecido por cada movimiento. El tiempo total se incrementa con el tiempo de incremento que no se ha utilizado. Observen que al principio de la partida o del periodo el tiempo de incremento ya se ha añadido al tiempo inicial. En todas las opciones de incremento: cuando un jugador ha utilizado todo el tiempo de reflexión del último periodo, y no hay más tiempo por añadir, el reloj de los dos jugadores se detiene y es el final de la partida. Este comportamiento es diferente que en las opciones de "Tiempo".

5a. Periodo de tiempo + Incremento ("Fischer") (Opciones 10 y 12)

Cuando el tiempo en la pantalla alcanza 0:00 comienza el segundo periodo (el periodo de "incremento"), y el tiempo asignado para este segundo periodo se añade a los dos jugadores a la vez. El tiempo de incremento se añade en el momento de comenzar el periodo y al completar cada jugada.

5b. 2 x Tiempo + Incremento ("Fischer") (Opciones 13 y 14)

Cuando el tiempo en la pantalla alcanza 0:00 comienza el segundo o tercer periodo (el periodo de "incremento") según el caso, y el tiempo asignado para estos periodos se añade. El tiempo de incremento se añade en el último periodo. Se añade en el momento de comenzar el periodo y al completar cada jugada.

5c. Incremento ("Fischer") periodo único (Opciones 15 – 18)

Es un único periodo con tiempo de incremento. El tiempo de incremento se añade a cada movimiento desde el comienzo de la partida. Cuando el reloj se pone en marcha, el tiempo de incremento ya está añadida para el primer movimiento y se añadirá al completar cada movimiento subsiguiente.

5d. Incremento de Torneo hasta 4 periodos con el tiempo de incremento por jugada ("Fischer") (Opciones 19 – 21)

En cuanto a las reglas del tiempo de reflexión la modalidad de incremento de torneo es el más complejo. Tiene hasta cuatro periodos en el que el tiempo de incremento se añade en cada jugada. Cuando el tiempo en la pantalla alcanza 0:00 durante cualquier periodo excepto el último, comienza el nuevo periodo y se añade el tiempo asignado para el siguiente periodo.

La opción 21 (Incremento de torneo de hasta 4 periodos) permite la programación de 4 periodos diferentes, todos ellos con el mismo tiempo de incremento por jugada. Para los tres primeros periodos, se puede programar un número de jugadas. Si el número de jugadas no coincide con el cero, el siguiente periodo de tiempo se añade cuando un jugador finaliza el número de jugadas programadas para ese periodo. Si se programa el número de jugadas como valor 0 (cero), el paso al siguiente periodo tiene lugar cuando la pantalla de un jugador indica 0:00 para los dos jugadores al mismo tiempo.

Si un jugador no finaliza el número de jugadas programadas (no-cero) para un periodo determinado, cuando la pantalla indica 0:00 la bandera parpadeante está visible y el MEREX 600 deja de contar tiempo para los dos jugadores, indicando que la partida ha terminado y el jugador en cuestión pierde la partida por tiempo.

Esto significa que los jugadores deben pulsar el reloj correctamente tras cada jugada finalizada y por ello la FIDE no fomenta este método de transición al siguiente periodo. El método preferido es la transición de periodo una vez que el tiempo del jugador llegue a cero.

6. Demora (“Bronstein”) (Opciones 22 a 25)

La propuesta más antigua del mundo del ajedrez para solucionar el problema del tiempo limitado salió del GM David Bronstein. Su método se aplica desde la primera jugada. Antes de que disminuya el tiempo de reflexión principal el jugador tiene una cantidad de tiempo fija para completar una jugada. No es posible incrementar el tiempo de reflexión jugando más rápidamente, como en los métodos de incremento. El tiempo de demora se añade inicialmente al tiempo principal.

El reloj no dejará de hacer la cuenta atrás hasta que el tiempo de demora haya finalizado, pero añadirá el tiempo de demora utilizado al total en cuanto el jugador aprete su pulsador.

Por ejemplo: si el reloj se configura con una demora de 5 segundos y al jugador le restan 57 segundos. El jugador utiliza 4 segundos para completar su jugada (menos que el tiempo de demora) y el reloj mostrará 53, entonces el reloj volverá a mostrar 57 en cuanto pulse la palanca. El jugador no ha perdido nada de tiempo durante este movimiento. Sin embargo, si hubiera gastado 10 segundos el reloj inicialmente hubiera mostrado 47 segundos pero se le añadirá los 5 segundos de tiempo de demora para el siguiente movimiento al apretar el pulsador, y por tanto mostrará 52. La ventaja de esta modalidad es que los jugadores siempre pueden ver el tiempo exacto que les quedan para la partida o control de tiempo.


7. Periodo de tiempo + byo-yomi profesional (Opciones 26, 27 y 28)

Debido a la propia naturaleza del juego de Go es muy natural conceder a los jugadores tiempo adicional para completar una partida. Con este fin, se ha utilizado tradicionalmente el método byo-yomi. Byo-yomi le da al jugador que ha utilizado todo su tiempo de reflexión una cantidad de tiempo fija para cada jugada subsiguiente.

En partidas normales de Go se concede un tiempo de reflexión principal de 1 1/2 a 2 horas, combinado normalmente con un byo-yomi de 20 a 30 segundos. Al terminar el tiempo de reflexión principal, el reloj se coloca en modo de tiempo byo-yomi. Cada vez que el jugador completa una jugada el reloj vuelve a su posición de origen. Si el jugador no ha completado la jugada antes de que el reloj llegue a 0 aparece una bandera en la pantalla. Para encuentros de primer nivel el tiempo principal de reflexión puede ser de 9 horas seguido de 5 periodos de byo-yomi de 1 minuto. Al final del periodo de 9 horas el reloj se coloca en 5 minutos. Si el jugador completa su jugada antes de que se llegue a 4 minutos, el reloj vuelve a los 5 minutos. Si por el contrario completa la jugada después de haber excedido el periodo de 4 minutos, entonces el reloj se coloca en 4 minutos. De esta forma, el reloj después de completar una jugada retrocede cada vez al periodo completo de byo-yomi anterior.

Observen que el icono “byo-yomi” se muestra en la pantalla en tanto el jugador entra en la fase de byo-yomi. Aún no se muestra la señal de bandera, ya que esto ocurre cuando el jugador llega a cero durante el byo-yomi. La partida puede continuar, y la bandera desaparece cuando comienza el siguiente turno del jugador.

8. Periodo de tiempo + byo-yomi canadiense (“Overtime”) (Opciones 29, 30)

El byo-yomi canadiense ofrece una versión simplificada del byo-yomi profesional. Destina tiempo adicional para completar un número mayor de jugadas (5 a 25) en lugar de tiempo adicional por jugada. Después de completar el primer periodo (TIEMPO), se muestra el tiempo byo-yomi, y el icono byo-yomi aparece en la pantalla. Cuando se hayan completado el número de jugadas acordadas, se puede recargar el reloj de los jugadores con el tiempo byo-yomi pulsando el botón  durante 1 segundo. En la opción manual 30 es posible configurar un número de jugadas después del cual el reloj recargará automáticamente el tiempo byo-yomi.

9. Reloj de arena (Opciones 31 y 32)

En esta modalidad el tiempo de reflexión de un jugador se reduce gradualmente mientras que a la vez se incrementa el tiempo del oponente. Esta forma de juego es una alternativa emocionante a la tradicional partida rápida. El reloj se detiene cuando un jugador llega a cero, perdiendo por tanto la partida.

10. Gong (Opciones 33 y 34)

Antes de la introducción de los relojes de ajedrez, los torneos se controlaban frecuentemente con un gong. El gong se utilizaba para determinar un tiempo fijo para cada movimiento. La opción 33 ofrece un tiempo fijo de diez segundos primero para el jugador de la izquierda seguido de la misma cantidad de tiempo para el jugador de la derecha, y así sucesivamente.


11. Scrabble® (Opciones 35 y 36)

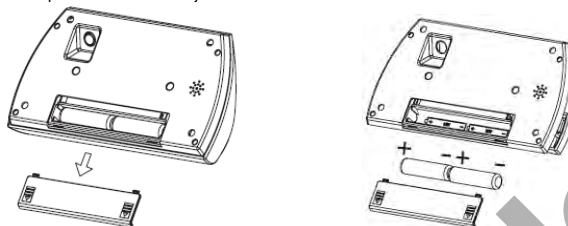
En Scrabble® las partidas se tiene que finalizar, incluso en el caso de que uno de los jugadores ha excedido el tiempo de reflexión disponible. Cuanto más tiempo utilice el jugador después de sobrepasar el tiempo de reflexión disponible, mayor será el número de puntos que se le restarán.

Puede utilizar la opción cuenta hacia adelante como un método independiente seleccionando la configuración manual (opción 36) y poniendo 1 segundo por jugador. El reloj no comenzará cuando el tiempo se ajusta a .00 segundos.

Funcionamiento del MEREX 600

1. Pilas

El MEREX 600 requiere 2 pilas del tipo AA. Recomendamos el uso de pilas alcalinas desechables de bajo consumo con los que el reloj tendrá varios años de uso normal. Si no planeas utilizar tu reloj durante mucho tiempo, recomendamos quitar las pilas para evitar daños por filtración. Si aparece el símbolo de pilas bajas en la pantalla , deben ser cambiadas. Cuando este mensaje aparece por primera vez las pilas aún contienen suficiente energía para permitir la finalización de la partida en curso. En caso de mal funcionamiento, en primer lugar retire y luego vuelva a colocar las pilas. Esta acción pondrá a cero el reloj.



Sustitución de las pilas:

Retire la tapa de las pilas. Retire las pilas usadas.

Insertar las pilas nuevas con el polo positivo (+) como se indica en el dibujo.

Vuelva a colocar la tapa de las pilas

Deseche las pilas usadas según lo prescrito en su país o estado.





las pilas no recargables no deben ser recargadas, las pilas recargables deben ser retiradas del producto antes de ser cargadas, pilas recargables deben ser recargadas bajo la supervisión de adultos; diferentes tipos de pilas o pilas nuevas y usadas no deben ser mezcladas; las pilas tienen que ser colocadas con la polaridad correcta; las pilas agotadas deben ser retiradas del producto; las bornas de alimentación no deben ser cortocircuitados

2. Puesta en marcha del reloj

El reloj se enciende y se apaga con el botón On/Off en la parte inferior del reloj, colocado en esta zona para evitar la puesta a cero no intencional.

3. Elección de una opción numérica

Al poner en marcha el reloj, la pantalla muestra el número de opción con el que ha jugado la última vez. Pulse el botón  o  para navegar por las 36 opciones. Tras el número 36, la pantalla regresa al 01. Puede consultar la lista de números de opción en la parte inferior del reloj.

4. Activar la opción numérica

Cuando aparece en pantalla la opción numérica deseada, puede activarla mediante la pulsación del botón **[7/0]**. La pantalla muestra entonces el tiempo inicial por defecto para esta opción. Ya puede empezar la partida. Si ha seleccionado una opción de ajuste manual, consulte el apartado 9, Ajuste Manual.

5. Comenzar una partida

Cuando haya seleccionado una opción con ajuste preprogramado, asegure que el pulsador está levantada del lado del jugador de las piezas blancas (o del lado que va a comenzar la partida). El color del jugador viene indicado con el símbolo de ♣♠. Ahora puede iniciar la partida y el tiempo pulsando el botón **[H/0]**. Es muy importante comenzar la partida con el reloj MEREEX 600 con el jugador correcto designado como blancas para llevar un control correcto del número de jugadas efectuadas, especialmente para las opciones de Incremento de Torneos.

6. Detener temporalmente el reloj

Durante el transcurso de una partida, puede parar temporalmente el reloj pulsando rápidamente el botón **[H/0]**. El tiempo empezará de nuevo pulsando otra vez el mismo botón (pulsando durante más de 2 segundos activa el procedimiento de ajuste de tiempo, consulte el apartado 8.)

7. Sonidos

El MEREEX 600 puede emitir sonidos audibles cuando un control de tiempo está cerca. Puede emitir pitidos 10 segundos antes de cada control de tiempo y también cuando quedan 5 segundos. Asimismo, emite un último pitido sonoro en el último segundo antes del control de tiempo.

Para escuchar el sonido debe estar visible en la pantalla el icono de "sonido activado". La función de sonido puede activarse pulsando el botón **[S/0]** con el reloj detenido. Las últimas 11 opciones tienen el sonido encendido por defecto, mientras que todas las demás opciones no emitirán el sonido audible si no está configurado tal como se ha indicado.

8. Ajustes de tiempo y contador de jugadas

Durante una partida puede cambiar el tiempo mostrado en la pantalla. Para ello mantenga pulsado el botón **[H/0]** durante dos segundos, hasta que comienza a parpadear en la pantalla la cifra situada más a la izquierda. Ahora puede corregir los tiempos de ambos jugadores, cifra a cifra. Para cambiar la cifra intermitente, pulse el botón **[+1]** o **[-1]**. Pulse el botón **[7/0]** para pasar a la siguiente cifra. Después de ajustar el tiempo, también se puede incrementar o disminuir el contador de jugadas pulsando el botón **[+1]** o **[-1]**. Pulse **[7/0]** cuando el valor es el correcto. Ahora pulse **[H/0]** para que el reloj continúe y resuma la cuenta atrás basada en los tiempos corregidos. Para más aspectos específicos de algunas de las opciones, ver el apartado 18.

9. Configuración manual

Cada método de tiempo tiene una opción numérica que permite el ajuste manual de todos los parámetros. Después de seleccionar una opción numérica de configuración manual (por ejemplo opción 05 para 1 Período de tiempo + Guillotina) se deben configurar los parámetros para esta opción, cifra a cifra.



En primer lugar se deben configurar los tiempos principales para ambos jugadores. Las horas y minutos aparecerán primero, y una vez aceptados los segundos pueden ser configurados, precedidos por un período ("."). Ver más abajo la tabla de parámetros manuales para todas las opciones de ajuste manual.



Puede cambiar el dígito intermitente con el botón **[+1]** o **[-1]**. Pulse **[7/0]** cuando tenga el dígito deseado, y seguidamente comenzará a parpadear el siguiente dígito. Si no quiere modificar un dígito, simplemente pulse **[7/0]**.


Cuando hayas terminado de introducir todos los parámetros, la pantalla mostrará el símbolo "Pausa" >|| y los tiempos de reloj de ambos jugadores. Ahora puede iniciar el reloj; consultar el apartado 5 de Funcionamiento del Reloj para más instrucciones.

10. Parámetros que deben ser programados para las opciones de ajuste manual.

Los ceros en la lista a continuación se muestran cuando el reloj no está previamente programado o puesto a cero. Primero las horas y los minutos se establecen, separados por un colón (:). A continuación la pantalla cambiará y se establecen los segundos, precedidos por un período (.). En esta tabla las horas, minutos y segundos se visualizan en una línea con 0:00.00.

Todas estas cifras se pueden cambiar con el botón  o  y mantendrán su valor incluso después de que el reloj está apagado o hay otras opciones elegidas. Tenga en cuenta que los principales ajustes de tiempo de periodos se deben dar en horas, minutos y segundos.

Cuando se elige configuración manual o corrección de tiempo, es posible saltar la entrada de valores número a número pulsando el botón  cuando el primer dígito parpadea. Los parámetros se mantienen sin cambios y el reloj mostrará  y está listo para comenzar.







Cuando quieres cambiar la configuración rápidamente mantén apretado el botón  para ver todos los parámetros muy rápidamente.

Philos Spiele

Opción	Nombre	Pantalla Izquierda	Pantalla Derecha	Configuración
03	Periodo de tiempo	0:00.00	0:00.00	Tiempo de ambos jugadores, primero horas, luego minutos y luego segundos.
05	Periodo de tiempo s.d. Guillotina	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores, primero horas, luego minutos y luego segundos. Periodo de Guillotina para cada jugador, primero horas, luego minutos y luego segundos.
07	2 x Periodo de tiempo s.d. Guillotina	0:00.00 2 3	0:00.00 0:00.00 0:00.00	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores. Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores. El Periodo de Guillotina es para ambos jugadores.
09	Periodo de tiempo s.d. Periodos repetitivos	2	0:00.00 0:00.00	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores. Luego Periodos de Tiempo Repetitivos para ambos jugadores.
12	Periodo de tiempo s.d. Guillotina con tiempo de bonus por jugada ("Fischer")	0:00.00 2 bonus 2 bonus	0:00.00 0:00.00 bonus 0.00 bonus	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores. Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores. En el Segundo Periodo tiempo de bonus por jugada para ambos jugadores.
14	2 x Periodos de tiempo s.d. Guillotina con tiempo de bonus por jugada ("Fischer")	0:00.00 2 3 bonus 3 bonus	0:00.00 0:00.00 0:00.00 0.00 bonus	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores. Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores. Tiempo del tercer periodo de ambos jugadores. En el tercer Periodo tiempo de bonus por jugada para ambos jugadores.
18	1 Periodo de tiempo de bonus por jugada ("Fischer")	0:00.00 bonus 0.00 bonus	0:00.00 bonus 0.00 bonus	Tiempo de ambos jugadores. Tiempo de bonus por jugada por ambos jugadores.
21	Hasta 4 Periodos con tiempo de bonus por jugada ("Fischer"). El icono de bonus se visualiza en todas las configuraciones.	0:00.00 1 2 2 3 3 4	0:00.00 0.00 0:00.00 00 0:00.00 00 0:00.00 00 0:00.00 0.00	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores. Tiempo de bonus por jugada por ambos jugadores para todos los periodos. Número de jugadas en el primer periodo. Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores. Número de jugadas en el Segundo periodo. Tiempo del tercer periodo de ambos jugadores. Número de jugadas en el tercer periodo. Tiempo del cuarto periodo de ambos jugadores.
25	Bronstein (Demora) hasta 4 Periodos. El icono de demora ("delay") se visualiza en todas las configuraciones	0:00.00 1 2 2 3 3 4 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores. Tiempo de demora por jugada para ambos jugadores en el primer periodo. Tiempo del segundo periodo de ambos jugadores. Tiempo de demora por jugada para ambos jugadores en el segundo periodo. Tiempo del tercer periodo de ambos jugadores. Tiempo de demora por jugada para ambos jugadores en el tercer periodo. Tiempo del cuarto periodo de ambos jugadores. Tiempo de demora por jugada para ambos jugadores en el cuarto periodo.
28	Go con byo-yomi	0:00.00 0.00 byo-yomi	0:00.00 1 byo-yomi	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores. Tiempo Byo-yomi para ambos jugadores y número de periodos byo-yomi.
30	Byo-yomi canadiense	0:00.00 2 byo-yomi 2 byo-yomi	0:00.00 0:00.00 00 byo-yomi	Tiempo del primer periodo de ambos jugadores. Tiempo Byo-yomi. Número de jugadas por realizar antes de recargar.
32	Reloj de arena	0:00.00	0:00.00	Tiempo de ambos jugadores.
34	Gong		0:00.00	Tiempo del Periodo de Gong.
36	Scrabble®	0:00.00	0:00.00	Tiempo de ambos jugadores, primero horas, minutos luego segundos.

11. Símbolos de la pantalla


Además de los dígitos, los siguientes símbolos pueden encontrarse en la pantalla del reloj:

Symbol	significado
	Indica que hay que cambiar las pilas.
bonus	Indica que un periodo de incremento está activo.
delay	Indica que un periodo de demora está activo.
byo-yomi	Indica que un periodo de byo-yomi está activo.
	La bandera provisional; indica que este jugador ha pasado en primer lugar al siguiente periodo de tiempo. Desaparece tras 5 minutos.
 intermitente	La bandera final; indica un jugador que ha perdido por tiempo.
hrs min	Indica que los tiempos mostrados son en horas y minutos. Dos puntos separan los dígitos de la hora y los minutos (por ejemplo 1:45 o 0:25).
min sec	Indica que los tiempos mostrados son en minutos y segundos. Un punto separa los dígitos de los minutos y los segundos (por ejemplo 17.55 o 4.06).
sound on	Indica que la función de sonido está activada y el reloj emitirá pitidos cuando se acerca a tiempo cero.
	Indica que el reloj está detenido, o bien listo para el primer comienzo, o pausado.
	Indica que el reloj está en funcionamiento.
	Indica el color del jugador.



12. Tiempos en la pantalla

Para tiempos de más de 20 minutos, el MEXEX 600 muestra horas y minutos. Los iconos "hrs" y "min" están visibles. Para tiempos menores de 20 minutos, el reloj muestra minutos y segundos y los iconos "min" y "sec" están visibles. El tiempo máximo visible es 9:59.59. El intento de configurar más tiempo simplemente resulta en que se visualiza 9:59.59.




13. Verificar la opción numérica durante una partida

Durante una partida, puedes verificar la opción numérica seleccionada sin interrumpir la cuenta atrás, pulsando el botón .


14. El contador de jugadas

El reloj lleva la cuenta del número de jugadas completadas. Al comenzar una nueva partida, el contador de jugadas tiene valor 0 (cero). El contador de jugadas cambia cuando el jugador de negras (ver los iconos  en la pantalla) ha completado una jugada. Cuando el reloj está en funcionamiento o pausado, puedes ver el número de la jugada pulsando el botón . El reloj en funcionamiento no se detiene por esta acción.

15. Configuración rápida con auto repetir

Para configuración rápida, mantenga apretadas los botones ,  o . Al cabo de un segundo, repetirán su acción con un ratio de aproximadamente 5 por segundo.

16. Recargar tiempo en el Byo-yomi canadiense

Durante el Byo-yomi en las opciones 29 y 30 el tiempo byo-yomi para el jugador cuyo reloj está en funcionamiento puede ser recargado manteniendo pulsado el botón  durante 1 segundo. En la configuración manual opción 30 esto puede ser

automatizado. El tiempo byo-yomi puede ser reajustado después del número de jugadas realizadas.

17. Ajustes de tiempos

Si haces una corrección de tiempo durante una opción con múltiples periodos de tiempo, el reloj normalmente asumirá que el mismo periodo está activo como cuando la corrección de tiempo comenzó. Así que, por ejemplo, durante opción 10, en periodo 2 (incremento), el tiempo se corrige a 3 minutos, el método de incremento se mantiene activo. Sin embargo, la opción 21, el Torneo con incremento, ofrece la posibilidad de asignar un número de jugadas para cada periodo. Si los números de jugada para cada periodo están programados a un número que no es cero, entonces durante la corrección del tiempo el número de la jugada puede ser modificado y el periodo correcto se calcula desde a partir de entonces.

18. Configuración manual

Se mantienen los parámetros en cada configuración manual hasta los cambia o las pilas están retiradas. Si después de una opción de configuración manual la partida se termina y la misma opción de configuración manual se selecciona de nuevo, se guardan los parámetros de la última configuración. Ver párrafo 10 para una forma rápida de comenzar una partida nueva.

Si en una configuración de periodos múltiples un periodo es programado con un periodo de tiempo cero, este periodo y los siguientes periodos se saltan durante la partida. Si en una configuración de periodos múltiples un periodo es programado con un periodo de tiempo cero, parámetros adicionales no se pueden establecer para este y los periodos posteriores.

La opción de configuración manual 21: El torneo con incremento es la opción más avanzada. Observe que cuando el número de jugadas para un periodo se marca con cero, el periodo finalizará cuando un jugador llega a cero. Cuando se programan cero jugadas para un periodo en esta opción 21, entonces los eventuales periodos siguientes se colocarán automáticamente en cero jugadas. Estos periodos siguientes con número de jugadas en ningún caso pueden configurarse a un valor que no sea cero.

19. Cuidado y limpieza

Su MERE X 600 es un producto duradero y de buena fabricación. Si lo cuida razonablemente, le proporcionará años de funcionamiento sin problemas. Para limpiar el reloj, utilice un paño ligeramente humedecido. No use productos abrasivos.

20. Condiciones de la garantía

PHILOS garantiza que su reloj de ajedrez digital cumple con los estándares de calidad más altos. Si su MERE X 600– a pesar de nuestro cuidado a la hora de elegir los componentes y materiales, producción y transporte – muestra algún defecto durante los dos primeros años tras la compra, debe contactar con el agente que se lo ha vendido.

Para tener derecho a la garantía en tu nuevo MERE X 600, debe presentar el certificado de la garantía (página 65) junto al justificante de compra.

La garantía sólo es válida si se ha utilizado el MERE X 600 de forma razonablemente prudente, tal como se pretende. Nuestras obligaciones de garantía no se aplican si ha habido un mal uso del reloj, o si se intentado arreglar sin el permiso explícito por escrito del fabricante.

21. Información técnica

Pilas: Dos pilas de tamaño AA (se recomiendan de alcalina; consumo normal 2 uA sin uso, 10 uA con uso (vida aproximada de las pilas. 10 años.)

Precisión: Menor de 1 segundo por hora

Cubierta: Plástico ABS

Pantalla: 2,5 x 13,5 cm

Peso: 250 g (con 2 pilas AA instaladas)



El reloj MEREK 600 cumple con la reglamentación EN 50081-1:1991 y EN50082-1:1991.
El producto cumple con la directiva RoHS EU/2002/95/EC.



Reciclaje: Esta unidad debe ser reciclada. No tire a la basura normalmente recogido. Por favor, informe a los puntos de venta para su reciclado.

Philos Spiele

Overzicht	49
De Tijdregistratiemethoden	49
Inleiding	49
1. Rapid en Blitz (Opties 1,2 en 3)	49
2. Eén periode + guillotine (Opties 4 en 5)	49
3. Twee periodes + guillotine (Opties 6 en 7)	49
4. Herhalende 2 ^e tijdperiode (Opties 8 en 9)	49
5. Bonus ("Fischer") methode (Opties 10 – 21)	50
5a. Eén periode + een bonusperiode (Opties 10 – 12)	50
5b. Twee periodes + een bonusperiode (Opties 13 – 14)	50
5c. Eén enkele bonusperiode (Opties 14 – 18)	50
5d. Bonustoernooi (Opties 19 – 21)	50
6. Delay ("Bronstein") (Opties 20 – 25)	50
7. Eén periode + professioneel byo-yomi (Opties 26 – 28)	51
8. Eén periode + Canadees byo-yomi (Opties 29 en 30)	51
9. Zandloper (Opties 31 en 32)	51
10. Gong (Opties 33 en 34)	51
11. Scrabble™ (Opties 35 en 36)	51
Gebruik en bediening	51
1. Batterijen	51
2. De klok aan- en uitzetten	52
3. Keuze van een optienummer	52
4. De gekozen optie activeren	52
5. Begin van het spel	52
6. Tijdelijk stilzetten van de klok	52
7. Geluidssignaal	52
8. Correcties voor tijd en zetten	53
9. Handmatige instellingen	53
10. Parameters voor de handmatige opties	53
11. De symbolen in het display	55
12. Tijdweergave	55
13. Het optienummer weergeven tijdens het spel	55
14. De zettenteller	55
15. Automatische toetsherhaling	55
16. Opladen van de Canadese byo-yomi tijd	56
17. Gedetailleerde tijdscorrecties	56
18. Gedetailleerde handmatige instellingen	56
19. Onderhoud en reiniging	56
20. Garantiebepalingen	56
21. Technische specificaties	56
Lijst van alle opties	72

Overzicht

De MEREX 600 Game Timer is ontworpen om gebruikt te worden als klok voor diverse tweepersoons bordspellen, met name schaken, dammen en go.

De belangrijkste kenmerken zijn:

- 14 verschillende manieren van tijdregistratie, volgens alle populaire standaarden
- Handmatige instelling voor al deze methoden
- Alle 14 handmatige instellingen worden opgeslagen in het geheugen
- 22 voorgeprogrammeerde opties voor snel en eenvoudig gebruik
- Zettenteller voor alle opties
- Correctiemogelijkheid voor tijd en zettenteller tijdens de partij
- In- en uitschakelbaar geluidssignaal bij naderend einde van de partij
- Waarschuwing wanneer de batterijen vervangen moeten worden
- Extreem laag energiegebruik



Dit product is niet geschikt voor kinderen onder de 5 jaar.

De Tijdregistratiemethoden

Inleiding

Tijd is een wezenlijk onderdeel van elke sport, met name sporten als schaken, dammen, go, shogi en scrabble®. Hoe meer een sport als krachtmeting gezien wordt, hoe belangrijker het is om de tijd die een speler nodig heeft om een handeling uit te voeren te beperken. Dit moet gebeuren op een manier die zo goed mogelijk aansluit bij de aard van de sport die bedreven wordt.

De MEREX 600 biedt 13 verschillende methoden om tijden voor een spel met 2 spelers te registreren. Enkele methoden zult u kennen, andere zullen nieuw voor u zijn. Enkele van deze methoden worden al lange tijd gebruikt, andere zijn een resultaat van de mogelijkheden van de moderne elektronica.

Elke methode heeft zijn eigen charme en heeft invloed op de manier waarop u uw sport beleeft. Het traditionele vloggertje met 5 minuten bedenktijd per persoon speelt anders dan 3 minuten "Delay" of "Bonus" waarbij u voor elke zet 3 seconden extra bedenktijd krijgt, hoewel de totale tijd voor een partij nauwelijks verschilt.

Wij raden u aan om de verschillende methoden te proberen die de MEREX 600 u biedt, het zal de beleving van uw favoriete sport verrijken.

1. Rapid en Blitz (Opties 1,2 en 3)

De eenvoudigste manier om tijd toe te wijzen. Beide spelers krijgen één periode toegewezen, waarbinnen ze alle handelingen moeten verrichten.

2. Eén periode + guillotine (Opties 4 en 5)

De eerste periode wordt gebruikt om een van te voren bepaald aantal zetten uit te voeren. De tweede periode is bedoeld om het spel af te maken. Eén periode + guillotine komt overeen met "rapid" en "blitz" met een rustige start. De guillotine tijd wordt toegevoegd wanneer één van de spelers de tijd van de eerste periode heeft verbruikt, dus niet na voltooiing van een aantal zetten.

3. Twee periodes + guillotine (Opties 6 en 7)

Voor een nog rustigere start kunnen voor de guillotine twee periodes worden gespeeld. De volgende periode gaat in als één van de spelers zijn tijd voor de lopende periode verbruikt heeft.

4. Herhalende 2^e tijdperiode (Opties 8 en 9)

Ook een rustig einde aan een spel heeft zijn voordelen. Een analoge klok kan bijvoorbeeld aan de spelers telkens weer een uur speeltijd toekennen om een volgend aantal zetten uit te voeren.

5. Bonus ("Fischer") methode (Opties 10 – 21)

De bonus methode (of "Fischer"-methode, genoemd naar Bobby Fischer die deze methode voor het eerst propageerde) is een systeem waarbij voor elke zet extra tijd wordt toegevoegd aan de beschikbare tijd. Deze methode geeft de spelers altijd de mogelijkheid om een partij verder te spelen, zelfs als er veel tijd was gebruikt in een eerder stadium van de partij. Het is hierbij mogelijk de resterende bedenktijd te verhogen door in een kortere tijd een zet uit te voeren dan de toegevoegde bonustijd. De totale bedenktijd wordt dan verhoogd met het deel van de bonustijd dat niet is gebruikt. De bonustijd wordt al voor de eerste zet toegevoegd.

Voor alle bonusopties geldt dat wanneer een speler in de laatste periode zijn tijd heeft opgebruikt, de klok stopt en ook die van de tegenspeler blokkeert. Het spel is beëindigd.

5a. Eén periode + een bonusperiode (Opties 10 – 12)

Zodra de tijd van één van de spelers op nul komt in de eerste (gewone) periode wordt de tijd voor de tweede periode voor beide spelers bijgeteld en begint de tweede periode volgens het bonussysteem. De bonustijd wordt dan na elke zet bijgeteld

5b. Twee periodes + een bonusperiode (Opties 13 – 14)

Niet als 5a maar dan met twee gewone periodes gevolgd door een bonusperiode.

5c. Eén enkele bonusperiode (Opties 14 – 18)

Vanaf het begin wordt met het bonussysteem gespeeld. De bonustijd wordt al voor het begin van de partij bijgeteld.

5d. Bonustoernooi (Opties 19 – 21)

De bonustoernooi methode is de meest complexe manier om de bedenktijd in te delen. In de voorgeprogrammeerde optie 19 en 20 die elk twee periodes volgens de bonusmethode hebben, wordt de overgang naar de volgende periode bepaald door de speler wiens tijd het eerst door nul gaat in de eerste periode. In optie 21 kunnen maximaal 4 periodes ingesteld worden, waarbij voor elke periode bonustijd wordt bijgeteld per zet. De bonustijd is voor elke periode gelijk. Hier bestaat ook de mogelijkheid om de overgang naar de volgende periode te laten plaatsvinden, zodra een speler een van te voren ingesteld aantal zetten heeft uitgevoerd. Hiervoor kan in de eerste, tweede en derde periode een aantal zetten worden ingevoerd. Wanneer dit aantal op 0 (nul) wordt gezet, dan gaat de volgende periode in, zodra de tijd van één van de spelers voor de betreffende periode op nul komt.

Wanneer een speler niet op tijd het ingestelde (niet nul) aantal zetten heeft uitgevoerd in een bepaalde periode, dan wordt de knipperende vlag getoond en de MEXEX 600 blokkeert voor beide spelers. De speler wiens tijd is verlopen verliest de partij. Dit houdt in dat de spelers elke zet correct dienen af te sluiten door de hefboom in te drukken. Om deze reden raadt de FIDE deze methode af, omdat ze gevoelig is voor fouten van de spelers. De overgang naar de volgende periode bij tijdsverschrijding van één van de spelers verdient de voorkeur.

6. Delay ("Bronstein") (Opties 20 – 25)

Het oudste voorstel uit de schaakwereld om het probleem van de beperkte bedenktijd op te lossen is afkomstig van internationaal grootmeester David Bronstein. Zijn methode werkt al vanaf de eerste zet. De bedenktijd begint pas na een vertraging af te lopen. Het is niet mogelijk om de bedenktijd te laten toenemen zoals bij de bonusmethode door een zet in minder tijd te spelen dan de extra toegestane tijd per zet.

De klok laat steeds de totaal beschikbare tijd zien. De klok wacht niet met aftellen bij het begin van een beurt maar telt de vertragingstijd bij de beschikbare tijd op na elke zet. Wordt een zet binnen de vertragingstijd voltooid, dan springt de tijd terug naar de vorige waarde; er is dan geen tijd verbruikt.

Bijvoorbeeld de klok is ingesteld op 5 seconden vertraging en geeft 57 seconden weer. De speler gebruikt 4 seconden voor zijn volgende zet (minder dan de vertragingstijd dus). De klok geeft vlak voor het indrukken van de hefboom 53 weer. Na het indrukken van de hefboom verschijnt (weer) 57 seconden op de klok, de speler heeft in deze beurt geen tijd verloren. Wanneer hij 10 seconden nodig had gehad voor deze beurt dan zou de klok vlak voor het afmelden 47 hebben aangegeven, en na het afmelden 5 seconden voor de

volgende beurt bijtellen, zodoende komt hij op 52 te staan. De speler heeft nu zijn volledige vertragingstijd benut en 5 seconden van de hoofdtijd opgebruikt. Het voordeel van deze methode is, dat de spelers altijd het totaal van hun tijd kunnen zien tot de volgende tijdcontrole of tot het eind van de partij.


7. Eén periode + professioneel byo-yomi (Opties 26 – 28)

Voor een spel als Go is het natuurlijk om de spelers extra tijd te geven om een partij af te maken. Traditioneel wordt hiervoor de byo-yomi methode gebruikt (Japans voor "het tellen van de seconden"). Byo-yomi geeft de speler die zijn hoofdbedenktijd verbruikt heeft, een vaste hoeveelheid tijd per zet.

In gewone go partijen is een hoofdbedenktijd van 1½ tot 2 uur, gecombineerd met een byo-yomi van 20 tot 30 seconden gebruikelijk. Nadat de hoofdbedenktijd voor een speler is verlopen springt de klok naar de byo-yomi tijd. Telkens als de speler zijn zet heeft voltooid springt de klok terug op de byo-yomi tijd. Als een speler zijn zet niet heeft voltooid voordat de klok op 0.00 staat, verschijnt een vlag in het display, de klok blokkeert echter niet, de partij kan verder worden gespeeld.

Voor absolute topmatches kan de hoofdbedenktijd 9 uur bedragen en zijn er daarna 5 byo-yomi periodes van elk 1 minuut. Nadat de hoofdbedenktijd voorbij is, springt de klok voor de betreffende speler naar 5 minuten. Als de speler dan zet voor de grens van 4 minuten is overschreden, dan springt de klok terug naar 5 minuten. Als hij zet nadat de grens van 4 minuten is overschreden, dan springt de klok aan het eind van de zet naar 4 minuten. Zo springt de klok na het voltooien van een zet telkens terug naar de bovenliggende hele byo-yomi periode.

8. Eén periode + Canadees byo-yomi (Opties 29 en 30)

Bij Canadees byo-yomi wordt nadat de hoofdbedenktijd is verstreken voor een speler de extra tijd niet per zet toegedeeld, maar voor een aantal zetten (5 tot 25). Nadat de hoofdtijd is verstreken verschijnt bij de betreffende speler het woord "byo-yomi" in het display. Nadat het afgesproken aantal zetten binnen de tijd is voltooid, kan de klok weer worden "opgeladen" door 1 seconde op de  knop te drukken.

In de handmatig ingestelde optie 30 is het mogelijk dit aantal zetten in te stellen, zodat de klok automatisch de byo-yomi tijd herlaadt, wanneer de speler het vereiste aantal zetten heeft gespeeld.

9. Zandloper (Opties 31 en 32)

De bedenktijd van de speler aan zet neemt af, terwijl de tijd van de tegenstander toeneemt. Deze manier van spelen is een spannend alternatief voor het traditionele "vluggertje". De klok stopt wanneer één van spelers op nul komt en dus de partij verliest.

10. Gong (Opties 33 en 34)

In de tijd voor de klokken met een dubbel uurwerk werden de toernooien vaak met een gong gespeeld. De gong gaf een vaste tijd voor elke handeling. Optie 33 geeft afwisselend spelers steeds 10 seconden.


11. Scrabble™ (Opties 35 en 36)

Bij Scrabble™ moet het spel altijd worden beëindigd, zelfs wanneer een speler de beschikbare tijd verbruikt heeft. Hoe meer tijd een speler extra heeft gebruikt des te hoger het aantal punten dat van zijn totaal wordt afgetrokken.

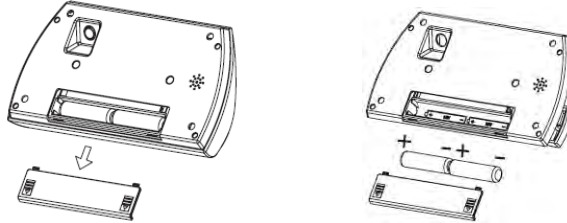
Het is mogelijk om deze optie te gebruiken als stopwatch waarbij de tijd dus steeds oploopt. Hiervoor dient in de handmatige instelling (optie 36) 1 seconde per speler te worden ingesteld. Bij 0 seconden begintijd zal de klok niet starten.

Gebruik en bediening

1. Batterijen

De MEREX 600 werkt op twee AA (penlight) batterijen, die met de klok worden meegeleverd. Theoretisch blijft de klok hier ongeveer 10 jaar mee werken. We raden aan om de batterijen indien nodig te vervangen door alkaline batterijen. Wanneer u van plan bent de klok voor een lange periode niet te gebruiken, dan raden wij u aan om de batterijen te verwijderen uit de klok om schade door lekkende batterijen te vermijden. Wanneer het symbool voor bijna lege batterijen  verschijnt in het display, dan moeten de batterijen binnenkort worden vervangen. Er blijft echter altijd genoeg energie

over om een partij te kunnen beëindigen.
De klok kan worden "gereset" door de batterijen te verwijderen en opnieuw aan te brengen na ongeveer 10 seconden.



Vervangen van de batterijen

Verwijder het batterijdeksel en verwijder de batterijen.
Plaats de nieuwe batterijen met de "+" zijde als aangegeven in de tekening.
Plaats het batterijdeksel terug.
Lever de oude batterij in bij een daarvoor bestemde instantie



0,60Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen; oplaadbare batterijen dienen uit het product verwijderd te worden voordat zij opgeladen worden; oplaadbare batterijen mogen alleen worden opgeladen onder toezicht van volwassenen; verschillende types batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet samen gebruikt worden; batterijen dienen te worden geplaatst met de juiste polariteit; lege batterijen moeten uit het product worden verwijderd; de contacten van de batterijen mogen nooit kortgesloten worden.

2. De klok aan- en uitzetten

De klok kan worden aan- en uitgeschakeld met de drukknop op de bodem van de klok. De knop is onder de klok aangebracht om ongewenst uitschakelen van de klok te vermijden.

3. Keuze van een optienummer

Nadat u de MEREX 600 hebt ingeschakeld, verschijnt in het display het optienummer dat het laatst was gekozen. Met de **[+]** en de **[-]** toets kunt u het nummer verhogen of verlagen. Na nummer 36 springt het display terug op 01. Op de bodem van de klok bevindt zich een korte beschrijving van de optienummers.

4. De gekozen optie activeren

Wanneer de gewenste optie in het display weergegeven wordt, activeert u dit nummer door op de **[F]** toets te drukken. Het display laat vervolgens de aanvangstijd (+ de eventuele extra tijd per zet) van de gekozen optie zien. Zie sectie 9 "handmatige instellingen" wanneer u voor een optie met "manual set" hebt gekozen.

5. Begin van het spel


Wanneer u een voorgeprogrammeerde optie hebt gekozen, controleer dan eerst of de tuimelaar voor de speler met wit (of de speler die de eerste zet zal doen) naar boven staat. De kleur van de spelers wordt aangeduid met het symbool voor de koning ♔ ♚. Nu kunt u het spel beginnen door op de **[H]** te drukken. De juiste stand van de tuimelaar bij het starten van de klok is belangrijk voor het bijhouden van het aantal zetten, vooral in de bonustoernooi opties.

6. Tijdelijk stilzetten van de klok








Wanneer u tijdens het spel de klok wilt pauzeren, dan drukt u kort op de **[P]** toets. U kunt het aftellen van de tijd hervatten door nogmaals de **[P]** toets kort in te drukken. (Langer drukken dan 2 seconden resulteert in de tijdcorrectie mode, die in sectie 8 hieronder wordt verklaard)


7. Geluidssignaal

De MEREX 600 kan een geluidssignaal geven wanneer een tijdcontrole nadert. Er wordt een korte pieptoon gegeven 10 seconden voor elke tijdcontrole en de laatste 5

seconden elke seconde één, waarbij in de laatste seconde een lange toon wordt afgegeven. Het geluidssignaal is alleen te horen wanneer de woorden "sound on" in het display zichtbaar zijn. Het geluid kan worden in- en uitgeschakeld met de  toets, terwijl de klok is gestopt. Bij de opties 01-25 staat het geluid standaard uit en bij de opties 26-36 staat het geluid standaard aan.

8. Correcties voor tijd en zetten



Tijdens een partij kun u een correctie op de tijd of het aantal zetten aanbrengen (meestal een straffijd of bij een onreglementaire zet). Hiertoe moet u de  knop langer dan 2 seconden ingedrukt houden totdat het meest linkse cijfer gaat knipperen. Vervolgens kunnen de tijden van beide spelers cijfer voor cijfer worden gecorrigeerd door de  of de  toets in te drukken. Wanneer het juiste cijfer wordt weergegeven kunt u op de -toets drukken en het volgende cijfer bewerken. Nadat de tijden zijn bewerkt of geaccepteerd, kan het aantal zetten worden aangepast door op de  of de  toets te drukken. Druk hierna op .


Wanneer nu weer op de  knop wordt gedrukt gaat de klok verder met de aangepaste tijden en eventueel aangepaste aantal zetten. Zie sectie 19 "Gedetailleerde tijdcorrecties" voor specifieke aspecten van sommige opties.

9. Handmatige instellingen

Elke tijdregistratiemethode heeft een optienummer waarin alle parameters voor deze optie handmatig kunnen worden ingesteld. Nadat een optie is geselecteerd (bijvoorbeeld optie 05 voor 1 periode + guillotine) moeten de parameters voor deze periode cijfer voor cijfer worden ingesteld.

Als eerste moet de hoofdbedenktijd voor de beide spelers worden ingesteld, eerst de uren en minuten en vervolgens de *seconden*. Hierna volgt een aantal parameters dat afhankelijk is van de gekozen optie. Zie hiervoor de tabel hieronder .



Het knipperende cijfer kan met de  of de  toets worden gewijzigd. Zodra het juiste cijfer verschijnt, drukt u op de  knop, waardoor meteen het volgende cijfer gaat knipperen.



Wanneer alle parameters zijn ingevuld of geaccepteerd, dan zal de klok het pauze symbool  en de begintijd voor beide spelers laten zien. Hierna kan de klok worden gestart, denk hierbij aan de juiste stand van de tuimelaar.


10. Parameters voor de handmatige opties

De nullen in de tabel op de volgende pagina zullen alleen worden getoond als 0 wanneer de klok niet eerder in deze optie ingesteld was of net gereset is.

Wanneer een tijd wordt ingesteld verschijnen eerst de uren en minuten in beeld gescheiden door een dubbele punt (:). Nadat de minuten zijn geaccepteerd verschijnen de seconden voorafgegaan door een punt (.) voor de hoofdtijd in beeld. In het algemeen kunnen deze op .00 blijven staan.

Alle cijfers kunnen worden gewijzigd met de  en de  knop. Alle instellingen behouden hun waarden, zelfs als de klok wordt uitgeschakeld of wanneer een andere optie wordt gekozen. Alleen bij verwijderen van de batterijen gaan de instellingen verloren.







Bij een handmatige instelling, kan men de cijfer voor cijfer invoer overslaan. Zodra het meest linkse cijfer begint te knipperen kunt u op de  toets drukken. De klok zal het symbool  laten zien en kan worden gestart. De parameters blijven dan onveranderd.

De instelling kan worden gecontroleerd door de  knop ingedrukt te houden na het inschakelen van de klok. Alle waarden van de gekozen instelling zullen nu kort in beeld verschijnen.

Optie	Naam	Display links	Display rechts	Instellingen
03	Time	0:00.00	0:00.00	Tijd voor de linker- en de rechterspeler apart, eerst uren:minuten, dan seconden.
05	1 periode tijd gevolgd door een Guillotine periode	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	Tijd voor de eerste periode voor de linker- en rechterspeler apart. Vervolgens de tijd voor de laatste periode voor beide spelers tegelijk.
07	2 x een periode tijd gevolgd door een Guillotine periode	0:00.00 2 3	0:00.00 0:00.00 0:00.00	Tijd voor de eerste periode. 2 ^e periode tijd beide spelers. 3 ^e periode tijd beide spelers.
09	1 periode tijd gevolgd door repeterende perioden	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	Tijd voor de eerste periode, elke speler apart. Tijd in de repeterende periode voor beide spelers.
12	1 periode tijd gevolgd door een periode met bonustijd per zet ("Fischer")	0:00.00 2 bonus 2 bonus	0:00.00 0:00.00 bonus 0.00 bonus	Tijd voor de eerste periode, elke speler apart. 2 ^e periode tijd beide spelers. Bonustijd in de 2 periode voor beide spelers.
14	2 x een periode tijd gevolgd door een periode met bonustijd per zet ("Fischer")	0:00.00 2 3 bonus 3 bonus	0:00.00 0:00.00 0:00.00 0.00	Tijd voor de eerste periode, elke speler apart. 2 ^e periode tijd beide spelers. 3 ^e periode tijd beide spelers. Bonustijd in de 3 periode voor beide spelers.
18	1 periode met bonustijd per zet ("Fischer")	0:00.00 bonus 0.00 bonus	0:00.00 bonus 0.00 bonus	Tijd voor elke speler apart. Bonustijd per zet voor elke speler apart in te stellen.
21	Maximaal 4 perioden met bonustijd per zet ("Fischer") Het "bonus" symbool is gedurende de gehele insteltijd zichtbaar	0:00.00 1 2 2 3 3 4	0:00.00 0.00 00 0:00.00 00 0:00.00 00 0:00.00	Tijd voor de eerste periode, elke speler apart. Bonustijd per zet voor de hele partij. Aantal vereiste zetten in de 1 ^{ste} periode. (of 00 om de volgende periodetijd bij 0.00 seconden bij te tellen). 2 ^e periode tijd beide spelers. Aantal vereiste zetten in de 2 ^e periode. 3 ^e periode tijd beide spelers. Aantal vereiste zetten in de periode. 4 ^e periode tijd beide spelers.
25	Maximaal 4 perioden met "Bronstein" vertraging per zet. (Delay) Het "delay" symbool is gedurende de gehele insteltijd zichtbaar.	0:00.00 1 2 2 3 3 4 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00	Tijd voor de eerste periode, elke speler apart. Delay tijd per zet voor de 1 ^{ste} periode. 2 ^e periode tijd beide spelers. Delay tijd per zet voor de 2 ^e periode. 3 ^e periode tijd beide spelers. Delay tijd per zet voor de 3 ^e periode. 4 ^e periode tijd beide spelers. Delay tijd per zet voor de 4 ^e periode.
28	Go met byo-yomi	0:00.00 0.00 byo-yomi	0:00.00 1 byo-yomi	Tijd voor de eerste periode, elke speler apart. De byo-yomi tijd voor beide spelers en het aantal byo-yomi perioden.
30	Canadees byo-yomi	0:00.00 2 byo-yomi 2 byo-yomi	0:00.00 0:00.00 byo-yomi 00 byo-yomi	Tijd voor de eerste periode, elke speler apart. Byo-yomi tijd voor beide spelers. Het aantal zetten dat moet worden gespeeld voor het herladen van de extra tijd.
32	Zandloper	0:00.00	0:00.00	Tijd voor de linker- en de rechterspeler.
34	Gong	0:00.00	0:00.00	Gong periode tijd.
36	Scrabble™	0:00.00	0:00.00	Tijd voor de linker- en de rechterspeler, elke speler apart.

11. De symbolen in het display

Naast cijfers kan het display van de klok de volgende symbolen tonen:


Symbool	Betekenis
	Geeft aan dat de batterijen vervangen moeten worden.
<i>bonus</i>	Geeft aan dat bij elke zet bonustijd wordt toegevoegd.
<i>delay</i>	Geeft aan dat de bedenktijd vertraagd aftelt.
<i>Byo-yomi</i>	Geeft aan dat een byo-yomi periode actief is. Dit kan een professionele of een canadese byo-yomi zijn.
	De tussentijdse vlag; deze geeft aan dat deze speler als eerste zijn tijd voor een periode heeft opgebruikt. De tussenvlag verdwijnt na 5 minuten.
	De knipperende eindvlag; deze geeft aan dat een speler al zijn tijd heeft gebruikt.
<i>hrs min</i>	Geeft aan dat de tijd wordt weergegeven in uren en minuten. Een dubbele punt scheidt de cijfers voor de uren en de minuten.
<i>Min sec</i>	Geeft aan dat de tijd wordt weergegeven in minuten en seconden. Een punt scheidt de cijfers voor de minuten en de seconden.
<i>sound on</i>	Geeft aan dat de geluidsfunctie actief is, de klok zal een pieptoon afgeven, wanneer de tijd de nul nadert.
	Geeft aan dat de klok tijdelijk is gestopt, of klaar is voor de eerste start, ofwel dat een speler zijn tijdslimiet heeft bereikt.
	Geeft aan dat de klok loopt.
	Geeft voor elke zijde de speelkleur weer.

12. Tijdweergave


Voor tijden boven de 20 minuten geeft de MEREX 600 uren en minuten weer. De symbolen *hrs min* zijn zichtbaar. Voor tijden beneden de 20 minuten, geeft de klok minuten en seconden weer en de symbolen *min sec* zijn zichtbaar.

De langste tijd die kan worden weergegeven is 9:59.59. Wanneer de tijd daar overheen zou gaan, dan blijft hij zonder waarschuwing op deze waarde staan.



13. Het optienummer weergeven tijdens het spel

Tijdens een partij kan gecontroleerd worden welk optienummer actief is, zonder het tijdsverloop te beïnvloeden. Druk hiervoor op de  toets.


14. De zettenteller

De klok houdt het aantal zetten bij. Bij het begin van een partij staat het zettenaantal op 0. Het getal wordt met 1 opgehoogd zodra de speler met zwart zijn zet heeft voltooid. Zowel bij een lopende klok als in de pauzestand kan het aantal zetten (van de speler met zwart) worden afgelezen door op de  toets te drukken. De klok blijft dan gewoon doorlopen.

15. Automatische toetsherhaling

De toetsen  en  hebben een automatische repeteerfunctie. Na één seconde drukken wordt de functie herhaald totdat de toets weer wordt los gelaten.

16. Opladen van de Canadese byo-yomi tijd

Tijdens het Canadees byo-yomi (opties 29 en 30) kan de byo-yomi tijd voor de speler die aan zet is worden opgeladen door 1 seconde op de  toets te drukken.

17. Gedetailleerde tijdscorrecties

Wanneer u een tijdscorrectie maakt in een optie met meerdere periodes, dan zal de klok in dezelfde periode blijven, als toen de correctie werd begonnen. Gewoonlijk wordt dit alleen door een toernooischeidsrechter gedaan. Als bijvoorbeeld bij optie 10 in de tweede periode (de periode met de bonustijdmethode) de tijd wordt gecorrigeerd naar 1 uur, dan blijft de bonustijdmethode actief.

Alleen bij optie 21 kan een aantal zetten worden ingesteld, waarbij de overgang van de ene periode naar de andere plaats vindt. Wanneer dit wordt gedaan door aan het begin een zettenaantal groter dan 0 in te vullen, dan wordt, na een correctie van het aantal zetten, berekend in welke periode de klok verder gaat. Het is hierbij belangrijk dat de hefboom tijdens de correctie niet wordt omgezet; in zeldzame gevallen kan het dan voorkomen dat de spelers niet of niet beiden de extra tijd van de volgende periode toegekend krijgen.

18. Gedetailleerde handmatige instellingen

Wanneer een handmatig ingestelde optie werd gekozen, dan blijven de instellingen behouden van deze optie. Ook na het uit- en inschakelen van de klok blijven de parameters van alle handmatig ingestelde opties behouden.

Wanneer in een optie met meerdere periodes één van de periodetijden op 0 wordt gezet, dan wordt deze periode overgeslagen en wordt direct de volgende actief.

In de bonustoemooi optie 21 kan het zettenaantal op 0 (nul) worden gezet, dan gaat de volgende periode in als de eerste speler zijn tijd voor die periode heeft opgebruikt.

Wanneer voor één van de periodes een zettenaantal van 0 is ingesteld, dan is het niet meer mogelijk om voor een volgende periode een zettenaantal groter dan 0 in te stellen.

19. Onderhoud en reiniging

De MEREK 600 is een duurzaam product. Wanneer u het zorgvuldig behandelt zult u er vele jaren plezier van beleven.

Gebruik voor het reinigen een licht vochtige doek, gebruik geen agressieve reinigingsmiddelen.

20. Garantiebepalingen

PHILOS garandeert dat uw digitale schaakklok voldoet aan de hoogste kwaliteitseisen. Wanneer uw exemplaar ondanks onze grootste zorgvuldigheid toch binnen 2 jaar na aankoop een defect vertoont, dan kun u zich tot uw wederverkoper wenden. Deze zal uw klacht in behandeling nemen en passende maatregelen nemen.

Bij klachten dient u de garantiekaart in te vullen en deze samen met een aankoopbewijs te overleggen aan de instantie waar u het product heeft gekocht.

Om voor garantie in aanmerking te komen dient de klok zorgvuldig te zijn behandeld en gebruikt voor het doel waarvoor zij ontworpen is. De garantie is niet meer geldig, wanneer de klok is misbruikt, of wanneer een niet geautoriseerde poging tot reparatie is verricht zonder schriftelijke toestemming van de fabrikant.

21. Technische specificaties

Batterijen:	twee AA batterijen (penlight), alkaline batterijen worden aanbevolen
Stroomverbruik:	2 microAmpère in rust en 10 microAmpère in gebruikstoestand; de batterij heeft hiermee een levensduur van ongeveer 10 jaar.
Afwijking:	De afwijking van de tijd bedraagt minder dan 1 seconde per uur
Behuizing:	ABS kunststof
Display:	1,5 x 13,5 cm
Gewicht:	250 gram inclusief 2 AA batterijen

De MEREX 600 voldoet aan de normen
EN 50081-1:1991 en EN 50082-1:1991
De MEREX 600 voldoet aan de norm RoHS 2002/95/EC.



Dit apparaat is gemarkeerd met het bovenstaande recycle symbool. Het betekent dat u het apparaat, aan het eind van zijn levensduur, apart moet aanleveren bij een daarvoor bestemd verzamelpunt en niet bij het gewone huishoudelijke afval mag plaatsen. Dit zal het leefmilieu voor ons allemaal ten goede komen (alleen voor de Europese Gemeenschap).

Philos Spiele

РУССКАЯ

Обзор	59
Временные режимы	59
Введение	59
1. Репид и Блиц (Опции 1, 2 и 3)	59
2. 1 период + Гильотина (Опции 4 и 5)	59
3. 2 периода + Гильотина (Опции 6 и 7)	60
4. Повторяющийся второй период (Опции 8 и 9)	60
5. Режимы дополнительного времени («Фишер» и «Пошаговый») (Опции 10-21)	60
5a. Основное время + дополнительное время («Фишер») (Опции 10-12)	60
5b. 2 основных периода + дополнительное время («Фишер») (Опции 13-14)	60
5c. Дополнительное время («Фишер») однократный период (Опции 15-18)	60
5d. Турнирный режим, до 4 периодов (Опции 19-21)	60
6. Метод Бронштейна (Опции 22 - 25)	61
7. Контроль времени + профессиональный байоми (Опции 26, 27 и 28)	61
8. Время + Канадский байоми («дополнительное время») (Опции 29, 30)	61
9. Песочные часы (Опции 31 и 32)	62
10. Гонг (Опции 33 и 34)	62
11. Скрэбл® (Опции 35 и 35)	62
Работа часов MEREX 600	62
1. Батарейки	62
2. Включение часов	62
3. Выбор режима отсчета времени	63
4. Активация контроля времени	63
5. Начало игры	63
6. Временная остановка таймера	63
7. Звуковой сигнал	63
8. Изменение времени и счетчика ходов	63
9. Ручные настройки	63
10. Параметры, настраиваемые в меню ручных настроек	64
11. Символы на экране дисплея	66
12. Индикатор времени	66
13. Проверка выбранного режима во время игры	66
14. Счетчик ходов	66
15. Быстрая настройка с использованием автоповтора	66
16. Перезапуск времени канадского байоми	67
17. Корректировка времени	67
18. Ручные настройки	67
19. Уход и чистка	67
20. Условия гарантии	67
21. Технические характеристики	68

Обзор

Часы MEREХ 600 были разработаны для использования в различных настольных играх, особенно в таких как шахматы, го и шашки.

Основные характеристики:

- 14 различных настраиваемых режимов, включающих в себя все популярные методы отсчета времени
- Возможность ручной настройки каждого из режимов
- 22 запрограммированных режима для быстрого и удобного использования
- Счетчик ходов для всех режимов
- Корректировка отсчета времени и ходов во время игры
- Звуковой сигнал (с возможностью отключения), предупреждающий об истекающем времени
- Уведомление о низком заряде батареи
- Максимально эффективное энергопотребление



Этот продукт не предназначен для детей в возрасте до 5 лет.

Временные режимы

Введение

Время является неотъемлемой частью любого вида спорта, особенно в таких спортивных играх как шахматы, го, шogi и скрзбл. Разница между игроками оценивается не только по уровню продемонстрированной игры, но и по количеству затраченного времени для достижения данного уровня. Чем важнее оценить уровень выступления игрока, тем важнее установить временные ограничения на обдумывание хода. Это ограничение должно быть установлено в соответствии с конкретной игрой или видом спорта. Часы MEREХ 600 предлагают 14 различных методов для того, чтобы засечь время партии между двумя игроками. Некоторые методы являются широко известными, тогда как другие – менее распространенными. Несколько способов отсчета времени используются уже на протяжении длительного времени, а другие являются нововведениями благодаря развитию современной электроники. Каждый из методов отсчета времени привлекателен сам по себе и, несомненно, оказывает влияние на восприятие игры. Традиционный блиц по 5 минут на каждого игрока отличается от систем «Бронштейна» с тремя минутами основного времени или «Фишера» с добавлением трёх секунд при каждом ходе, хотя разница общего времени на обдумывание хода очень незначительна. Мы рекомендуем игрокам поэкспериментировать с различными методами отсчета, предлагаемыми часами MEREХ 600. Это может добавить новые ощущения к знакомой игре.

1. Рапид и Блиц (Опции 1, 2 и 3)

Это самый простой способ, чтобы засечь время. У обоих игроков есть определенный период времени, за который они должны сделать все ходы, без возможности использования задержки времени или дополнительного времени. Когда один из игроков израсходовал отведенное ему время, на дисплее появляется мигающий флажок, однако обратный отсчет времени для второго игрока продолжается. Это возможно во всех режимах, не включающих добавление времени к ходу.

2. 1 период + Гильотина (Опции 4 и 5)

За первый отведенный период времени нужно сделать predetermined количество ходов. Второй период, «Гильотина», используется для того, чтобы завершить партию. Данный метод отсчета времени схож с «Рапидом» и «Блицом», однако отличается более медленным стартом. Время «Гильотины» добавляется обоим игрокам, только когда один из игроков израсходовал всё время первого периода (а не после использования 40 ходов, например).

3. 2 периода + Гильотина (Опции 6 и 7)

Для еще более спокойного начала партии можно играть два периода до «Гильотины». Важно отметить, что второй период и «Гильотина» добавляются только при условии, если один из игроков израсходовал отведенное ему время 1 периода.

4. Повторяющийся второй период (Опции 8 и 9)

Более спокойное окончание игры тоже имеет свои преимущества. Обычные аналоговые часы позволяют повторить одночасовой период для завершения ходов в партии. Цифровые часы могут быть запрограммированы на любую продолжительность данных дополнительных периодов.

5. Режимы дополнительного времени («Фишер» и «Пошаговый») (Опции 10-21)

Режим дополнительного времени (режимы «Фишер» и «Пошаговый») – метод отсчета времени, при котором при каждом ходе игрока к его лимиту добавляется бонус в виде определенного количества времени. Дополнительное время добавляется к первому ходу в том периоде, с которого начинается данный режим. Данный режим предоставляет игрокам возможность продолжить партию, даже если было израсходовано слишком много времени в начале игры. Игроки могут получить дополнительное время к основному, выполняя ход раньше, чем истекает разрешенное добавочное время. Время партии увеличивается на то добавочное время, которое не было использовано. Данный метод подразумевает накопление времени уже с первого хода. При всех режимах с использованием дополнительного времени в случае, если игрок израсходовал все время, включая добавочное, то часы останавливаются для обоих игроков, что означает конец партии. Данная функция не предусмотрена в режиме «Время».

5a. Основное время + дополнительное время («Фишер») (Опции 10-12)

Как только истекает основное время одного из игроков, начинается второй период, и отведенное дополнительное время добавляется обоим игрокам. Дополнительное время добавляется при выполнении каждого хода.

5b. 2 основных периода + дополнительное время («Фишер») (Опции 13-14)

Как только истекает основное время одного из игроков, начинается второй (а также возможен и третий) дополнительный период, и отведенное дополнительное время добавляется обоим игрокам. Дополнительное время добавляется при выполнении каждого хода.

5c. Дополнительное время («Фишер») однократный период (Опции 15-18)

Единственный период с дополнительным временем. Дополнительное время добавляется к каждому ходу с самого начала игры. Отсчет времени начинается с уже добавленным дополнительным временем к первому ходу и будет впоследствии добавляться при завершении каждого следующего хода.

5d. Турнирный режим, до 4 периодов (Опции 19-21)

Турнирный режим с бонусом является самым сложным в отношении организации времени на обдумывание хода. Он содержит до 4 периодов основного времени, и на протяжении всей игры бонусное время добавляется к каждому ходу. Добавление времени следующего периода происходит при истечении времени предыдущего периода.

Опция 21 (Турнирный режим с бонусом, до 4 периодов) позволяет запрограммировать 4 периода с различным основным временем, но с одинаковым дополнительным временем при каждом сделанном ходе. Количество ходов может быть запрограммировано для первых трех периодов. Если установленное количество ходов не равно нулю, то следующий период добавляется, когда игрок выполняет запрограммированное количество ходов для этого периода. Если запрограммированное количество ходов равно 0, то переход в следующий период происходит, когда истекает время обоих игроков.

Игроку, чье время истекло, но который не выполнил запрограммированное (ненулевое) количество ходов, показывается мигающий флажок, а MEREX 600 останавливает отсчет, указывая, что игра окончена. Этот игрок проиграл! Для правильной работы счетчика ходов для турнирного режима игроки обязаны надлежащим образом останавливать часы после каждого совершенного хода. FIDE не поддерживает данный метод перехода к следующему периоду. Предпочтителен переход при истечении времени одного из игроков.

6. Метод Бронштейна (Опции 22 - 25)

Одно из первых предложений относительно ограниченного времени на обдумывание хода поступило от Давида Бронштейна. Его метод применяется с первого хода. До того как начинается обратный отсчет времени, у игрока есть фиксированный период времени, чтобы совершить ход. В данном случае невозможно накопление времени за счет более быстрого совершения ходов, в отличие от режимов добавления времени. Отсрочка изначально добавляется к основному времени. Обратный отсчет времени начинается не после использования отсрочки, так как в данном случае время отсрочки добавляется обратно к общему времени, как только игрок нажал рычажок.

Например, часы установлены на задержку в 5 секунд и показывают, что осталось 57 секунд. Игрок использует 4 секунды, чтобы завершить свой ход (это меньше, чем допустимое время задержки) и часы показывают 53. Затем часы возвращаются к показателю 57 секунд, как только игрок нажмет на рычажок. За этот ход игрок не потерял время. Однако, если он использует 10 секунд, на часах будет показано 47 секунд, но также будет добавлено 5 секунд задержки для следующего хода после нажатия на рычаг, и в конечном итоге на часах будет отображен результат в 52 секунды. Преимуществом данного метода является то, что игроки всегда видят, сколько времени остается на игру.


7. Контроль времени + профессиональный байоми (Опции 26, 27 и 28)

По своей сущности Го разрешает игрокам использовать дополнительное время для того, чтобы завершить игру. Традиционно для этого используется метод байоми. Согласно методу Байоми, игроку, который использовал весь свой лимит времени на совершение ходов, предоставляется определенное количество дополнительного времени для каждого последующего хода.

Обычно в Го основное время на обдумывание составляет от полутора до двух часов, а также байоми от 20 до 30 секунд. После того как основное время было использовано, часы автоматически переключаются на байоми. Каждый раз, когда совершается ход, часы переключаются обратно. На дисплее появляется флажок, если игрок не сделал хода за отведенное время байоми. Для матчей высшего уровня основное время на обдумывание может составлять 9 часов, после которого следуют 5 периодов байоми продолжительностью в 1 минуту каждый. В конце 9-ти часового периода таймер переключается на время в 5 минут. Если игрок выполнил ход до того, как наступила 4-я минута, то таймер возвращается опять к 5 минутам. Если игрок совершил ход после 4-той минуты, то таймер возвращается уже к 4-м минутам. Таким образом, часы возвращаются к времени, равному периоду текущего байоми.

Обратите внимание, что иконка "буо-юми" появляется на дисплее экрана как только один из игроков переходит на время байоми. Иконка с флажком в данном случае отсутствует, но она появляется, когда игрок исчерпывает время байоми. Игра может продолжаться, флажок исчезает при выполнении хода другого игрока.

8. Время + Канадский байоми ("дополнительное время") (Опции 29, 30)

Канадский байоми является упрощенной версией профессионального байоми. Вместо того чтобы использовать добавочное время к каждому ходу, этот метод предполагает распределение дополнительного времени, позволяя выполнить большее количество ходов (от 5 до 25). Когда основной период времени истекает, начинается время байоми, при этом иконка байоми высвечивается на экране таймера. Когда установленное количество ходов сделано, часы могут быть перезагружены с байоми, для этого нужно нажать кнопку  и удерживать ее в течение 1 секунды.

В меню ручных настроек (Опция 30) можно установить определенное количество ходов, после которого часы будут автоматически переключаться на время байоми.

9. Песочные часы (Опции 31 и 32)

Время на обдумывание у игрока постепенно уменьшается, в то время как у его соперника - увеличивается. Этот способ игры является прекрасной альтернативой традиционному блицу. Часы останавливаются, когда у игрока истекает время, таким образом, он проигрывает игру.

10. Гонг (Опции 33 и 34)

До изобретения шахматных часов с двумя таймерами, на турнирах нередко использовался гонг. Он использовался для обозначения фиксированного времени на каждый ход. Опция 33 поочередно предоставляет 10 секунд времени на выполнение хода для каждого игрока (сначала для игрока, сидящего слева, затем для игрока, сидящего справа).


11. Скрэббл® (Опции 35 и 35)

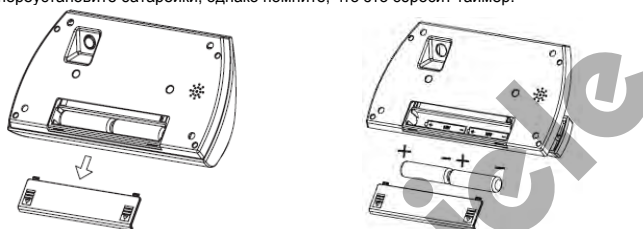
При игре в скрэббл партия должна быть завершена, даже если игрок превысил лимит времени на обдумывание хода. Чем больше дополнительного времени использует игрок, тем больше очков будет вычтено из конечного счета данного игрока.

Вы можете использовать счет в прямом направлении в качестве независимого метода, выбрав ручные настройки (Опция 36) и установить время в 1 секунду на игрока. Часы не начинают отсчет, если время установлено на 0 секунд.

Работа часов MEREX 600

1. Батарейки

Для часов MEREX 600 требуются 2 пальчиковые батарейки AA. Мы рекомендуем щелочные (алкалиновые) батарейки, с которыми часы могут работать до 10 лет. В случае, если Вы не используете часы в течение длительного времени, рекомендуется вынуть батарейки, чтобы избежать вероятности нанесения вреда часам из-за протечки батареек. Необходимо заменить батарейки, если на дисплее таймера появился символ . При первом появлении подобного сообщения заряда батареек хватит на текущую партию. При неисправной работе часов переустановите батарейки, однако помните, что это сбросит таймер.



Вставьте новые батарейки положительный (+) стороны, как показано на рисунке. место крышку батарейного отсека

Утилизация старых батарей, как это предусмотрено в вашей стране или регионе.



Номера для аккумуляторных батарей не заряжаются;

Не используйте батареи в продукт;



Батареи должны быть вставлены с соблюдением полярности; Истощенные батареи должны быть удалены от продукт; Клеммы батареи не должны быть замкнуты

2. Включение часов

Кнопка Включения/Выключения находится на задней панели часов. Данное расположение выбрано с целью избежания ненамеренного выключения часов.

3. Выбор режима отсчета времени

При включении таймера на дисплее появляется номер режима, который был выбран в предыдущий раз. Для выбора одной из 36 опций нажмите на кнопки **[+]** или **[-]**. После номера 36, на дисплее опять появится 01. Для того, чтобы найти необходимый номер режима, смотрите список режимов на задней панели таймера.

4. Активация контроля времени

Когда нужный номер режима появится на дисплее, активируйте его, нажав кнопку **[7]**. На экране появится время, установленное по умолчанию для выбранного режима отсчета времени. Теперь Вы можете начинать игру. Если Вы выбрали опцию ручной установки, смотрите Раздел 9 «Ручные установки».

5. Начало игры

Когда Вы выбрали режим отсчета времени с предварительно запрограммированными настройками, проверьте, чтобы рычаг часов был поднят вверх для играющего белыми фигурами (сторона, начинающая игру). Символ **♣** на дисплее часов обозначает цвет игрока. Теперь начинайте игру, нажав кнопку **[1]** в середине. Правильная установка цвета фигур на таймере важна для регистрации номера хода, особенно при Турнирном режиме Фишера.

6. Временная остановка таймера

Во время игры можно временно остановить таймер, быстро нажав на кнопку **[1]**. Повторное нажатие данной кнопки вновь запустит таймер (удерживание данной кнопки больше 2 секунд активирует меню коррекции времени, см. Раздел 8).

7. Звуковой сигнал

При истечении времени таймер MEREX 600 подает звуковой сигнал. Часы пищат, когда остаются последние 10 секунд основного времени, а также каждые последние 5 секунд. На последней секунде отсчета подается продолжительный повторный сигнал. Таймер подает звуковой сигнал только при условии, что иконка «sound on» видима на экране. Включение и отключение звука производится нажатием кнопки **[7]** при остановленных часах. Для последних 11 режимов звуковой сигнал включен по умолчанию, для остальных режимов звуковой сигнал по умолчанию отключен.

8. Изменение времени и счетчика ходов

Во время игры Вы можете подкорректировать время, отображенное на дисплее. Для этого удерживайте кнопку **[1]** в течение двух секунд до момента, пока левее расположенное число на дисплее замигает. Теперь можно изменить время для обоих игроков. Для того чтобы изменить мигающую цифру, нажмите кнопку **[+]** или **[-]**. Нажмите **[7]**, чтобы перейти к следующей цифре. После того как время было исправлено, счетчик ходов также может быть откорректирован: увеличение или уменьшение производится нажатием кнопок **[+]** или **[-]**. Когда нужное количество выбрано, нажмите кнопку **[7]**. Затем нажмите **[1]** для того, чтобы перезапустить таймер. На основе внесенных исправлений таймер возобновляет отсчет времени. Смотрите раздел 18 «Корректировка времени» для настройки особых параметров.

9. Ручные настройки

Каждому режиму присвоен определенный номер, который позволяет вручную изменить все параметры данного режима. После выбора номера режима для ручной настройки (например, опция 05 «+ период + Гильотина») параметры для него должны быть установлены по каждой цифре.



В первую очередь должно быть установлено основное время для обоих игроков. Сначала появляются часы и минуты. Настроив эти параметры, можно перейти к настройке секунд. Затем следуют различные параметры, в зависимости от выбранного режима. Ручные установки для всех режимов представлены на следующей странице.

Мигающие цифры изменяются кнопкой **[+]** или **[-]**. При появлении необходимой цифры, нажмите ОК. После этого начнет мигать следующая цифра. Если Вы не хотите изменять число, то просто нажмите **[7]**.


Когда Вы закончите вводить все параметры, на экране появится символ Паузы >|| и время для обоих игроков. Теперь часы могут быть запущены, для дополнительных инструкций см. пункт 5 в Разделе «Функции часов».


10. Параметры, настраиваемые в меню ручных настроек

Нули, отображенные в таблице на следующей странице, появляются на экране в случае, если данные параметры не настроены или все настройки были сброшены. При настройке часов сначала устанавливаются часы и минуты, разделенные двоеточием (:). Затем можно перейти к настройке секунд, отображаемых после точки (.). В данной таблице часы, минуты и секунды отображены в одной строчке как 0:00.00.

Все эти параметры могут быть изменены с помощью кнопок  или  и будут сохранены даже в случае выключения часов или перехода к другим режимам.

Обратите внимание, что настройки основного периода должны вводиться в часах, минутах и секундах.







При выборе ручных настроек или корректировке времени можно отключить последовательный ввод цифр путем нажатия кнопки , когда мигает первая из цифр. Все параметры будут сохранены, на часах отобразится иконка >||. Они готовы к работе.

Если Вы хотите быстро проверить настройки, удерживайте кнопку .

Опция	Название	Левый дисплей	Правый дисплей	Настройки
03	Время	0:00.00	0:00.00	Время для игрока слева и справа, сначала часы, минуты, затем секунды.
05	1 период + Гильотина	0:00.00	0:00.00	Первый период для игрока слева и справа, сначала часы, минуты, затем секунды. Гильотина для каждого из игроков, сначала часы, минуты, затем секунды.
		2	0:00.00	
07	2 периода + Гильотина	0:00.00	0:00.00	Первый период для игрока слева и справа. Время 2 периода для каждого из игроков. Гильотина для каждого из игроков.
		2	0:00.00	
		3	0:00.00	
09	Повторяющийся второй период	2	0:00.00 0:00.00	Первый период для игрока слева и справа. Повторяющийся период для каждого из игроков.
12	Основной период + дополнительное время («Фишер»)	0:00.00	0:00.00	Первый период для игрока слева и справа. Время 2 периода для каждого из игроков. Дополнительное время 2 периода за каждый ход для каждого из игроков.
		2	0:00.0	
		bonus	0.00	
14	2 основных периода + дополнительное время («Фишер»)	0:00.00	0:00.00	Первый период для игрока слева и справа. Время 2 периода для каждого из игроков. Время 3 периода для каждого из игроков. Дополнительное время 2 периода за каждый ход для каждого из игроков.
		2	0:00.00	
		3	0:00.00	
		bonus	0.00	
18	Дополнительное время (однократно, для каждого хода) («Фишер»)	0:00.00	0:00.00	Время для игрока слева и справа. Доп. время за каждый ход для игрока слева и справа.
		bonus	0.00	
		bonus	0.00	
21	До 4 периодов с возможностью добавления времени при каждом ходе («Фишер») Значок дополнительного времени ("bonus") отображается при любых настройках	0:00.00	0:00.00	Время 1 периода для игрока слева и справа. Доп. время за ход для каждого из игроков, во всех периодах. Число ходов в 1 периоде. Время 2 периода для каждого из игроков. Число ходов в 2 периоде. Время 3 периода для каждого из игроков. Число ходов в 3 периоде. Время 4 периода для каждого из игроков.
		1	00	
		2	0:00.00	
		2	00	
		3	0:00.00	
3	00			
4	0:00.00			
4	00			
25	Бронштейн (Задержка) до 4 периодов. Значок задержки ("delay") отображается при любых настройках	0:00.00	0:00.00	Время 1 периода для игрока слева и справа. Задержка времени 1 периода при ходе для каждого из игроков. Время 2 периода для каждого из игроков. Задержка времени 2 периода при ходе для каждого из игроков. Время 3 периода для каждого из игроков. Задержка времени 3 периода при ходе для каждого из игроков. Время 4 периода для каждого из игроков. Задержка времени 4 периода при ходе для каждого из игроков.
		1	0.00	
		2	0:00.00	
		2	0.00	
		3	0:00.00	
3	0.00			
4	0:00.00			
4	0.00			
28	Го с байоми	0:00.00	0:00.00	Время 1 периода для игрока слева и справа. Время байоми для обоих игроков и число периодов байоми.
		2	2	
30	Канадский байоми	0:00.00	0:00.00	Время 1 периода для игрока слева и справа. Время байоми. Число ходов до перезагрузки.
		2	0:00.00	
		byo-yomi	00	
		byo-yomi	byo-yomi	
32	Песочные часы	0:00.00	0:00.00	Время для игрока слева и справа.
34	Гонг		0:00.00	Период времени до гонга.
36	Скрэбл®	0:00.00	0:00.00	Время для игрока слева и справа, сначала часы, минуты, затем секунды.

11. Символы на экране дисплея

Помимо временных параметров, на дисплее отображаются следующие символы:

Символ	Значение
	Необходимо заменить батарею.
Bonus (бонус)	Активизирован период дополнительного времени.
Delay (задержка)	Активизирован период задержки.
buo-yomi (байоми)	Активизирован период байоми.
	Временный флажок; указывает, что данный игрок впервые перешел в следующий период. Исчезает через 5 минут.
 (мигание)	Мигающий конечный флажок; Указывает, что время игрока истекло.
Hrs (час) Min (мин)	Время указано в часах и минутах. Двоеточие отделяет часы от минут. (например, 1:45 от 0:25).
Min (мин) Sec (сек)	Время указано в часах и минутах. Время указано в минутах и секундах. Точка разделяет минуты и секунды (например, 17.55 от 4.06).
звук вкл.	Звук включен, часы подадут сигнал при истечении времени.
	Часы установлены на паузу или готовы к началу.
	Часы ведут отсчет времени.
	Указывает цвет игрока.


12. Индикатор времени

Для режимов более 20 минут MEREX 600 показывает часы и минуты. Иконка hrs+min видна на дисплее. Для режимов меньше 20 минут часы отображают минуты и секунды, иконка min+sec видна на дисплее. Максимум отображаемого времени это 9:59.59. Если вводимое время превышает данное значение, он автоматически обрезается до 9:59.59.




13. Проверка выбранного режима во время игры

Во время игры, нажав на кнопку ОК, Вы можете проверить выбранный режим отсчета времени, не прерывая игры.


14. Счетчик ходов

Часы отслеживают количество сделанных ходов. Когда начинается новая игра, счетчик указывает 0. Значение счетчика возрастает, когда играющий черными фигурами (см. иконки (♟♞) на экране) завершает свой ход. Во время игры, а также во время паузы Вы можете увидеть номер хода, нажав кнопку . Отсчет времени при этом не будет нарушен.

15. Быстрая настройка с использованием автоповтора

Для быстрой настройки, удерживайте кнопку  или  или . Через секунду действия будут повторены со скоростью 5 действий в секунду.

16. Перезапуск времени канадского байоми

При использовании байоми (опции 29 и 30) время байоми игрока, делающего ход, может быть переустановлено. Для этого удерживайте кнопку  в течение 1 секунды. При ручной настройке 30 опции данный параметр может быть настроен автоматически. Время байоми будет сброшено после совершения заданного количества ходов.

17. Корректировка времени

Если Вы корректируете настройки времени при использовании режима с несколькими временными периодами, предполагается, что период, использованный до корректировки, по-прежнему действителен. Например, если в опции 10, во втором периоде (дополнительное время), время исправляется на 3 минуты, метод начисления дополнительного времени по-прежнему активен. Турнирный режим с дополнительным временем (опция 21) предполагает возможность выделения определенного количества ходов для каждого периода. Если количество ходов для каждого из периодов отлично от нуля, то во время корректировки времени число ходов может быть изменено, и период будет отсчитываться от данного момента.

18. Ручные настройки

В любом из режимов с ручной настройкой параметры сохраняются до тех пор, пока не будут изменены или пока из часов не будут вынуты батарейки. Если после использования режима с ручной настройкой тот же режим будет выбран для следующей игры, все настройки будут сохранены.

См. пункт 10 для быстрого начала новой игры.

Если при использовании режима с несколькими периодами запрограммированное время промежуточного периода равно нулю, то такой период пропускается во время игры, и вместо него активируется следующий период. Если режим настроен на нулевое время на обдумывание хода, то настройка последующих периодов невозможна.

Ручная настройка опции 21: Дополнительный турнир является самым сложным режимом отсчета времени. Обратите внимание, что если запрограммированное число ходов за период равняется нулю, то период закончится сразу после того, как игрок исчерпает свое время. Если для периода запрограммировано 0 ходов, эта настройка распространяется и на все последующие периоды. Этим периодам не может быть присвоено количество ходов, не равное нулю.

19. Уход и чистка

Ваши часы MEREX 600 является надежным, хорошо изготовленным продуктом. Если Вы надлежащим образом обращаетесь с изделием, то оно гарантирует Вам долгие годы безотказной работы.

Протирать слегка влажной тряпкой. Не использовать царапающих чистящих средств.

20. Условия гарантии

PHILOS гарантирует, что Ваши цифровые часы соответствуют высочайшим стандартам качества. Если, несмотря на наш тщательный отбор материалов и компонентов, Ваши MEREX 600 обнаруживают какие-либо дефекты в течение первых двух лет после покупки, Вы можете связаться с представителем розничной торговли, у которого часы были приобретены.

Для возмещения по гарантии Вам необходимо предоставить гарантийный талон (стр. 65), а также подтверждение покупки (чек). Данные условия действительны только в том случае, если часы использовались аккуратно и по назначению. Гарантия недействительна в случае, если часы использовались не по назначению или если имели место несанкционированные попытки ремонта без письменного согласия производителя.

21. Технические характеристики

Батареи: Две AA (рекомендуются щелочные);
потребление 2 uA в отключенном состоянии,
10 uA во включенном состоянии
(продолжительность работы батареек
примерно 10 лет)

Точность: В пределах 1 секунды за час

Корпус: ABS пластик

Дисплей: 2,5 x 13,5 см

Вес: 8.6 унции. (с 2 батареями AA внутри)



MEREX 600 соответствует требованиям EN 50081-1:1991 и EN50082-1:1991. Товар соответствует директиве RoHS EU/2002/95/EC (Ограничение Использования Опасных Веществ).



Philos Spiele

Manual Options

Option	Clock type	Basic time / extra times
03	Time	
05	Time + guillotine	
07	2 x Time + guillotine	
09	Time + repeating 2nd period	
12	Time + Bonus ("Fischer")	
14	2 x Time + Bonus ("Fischer")	
18	Bonus ("Fischer")	
21	Bonus tournament max 4 periods	
25	Bronstein (Delay) max 4 periods	
28	Go with byo-yomi ♣	
30	Canadian byo-yomi ♣	
32	Hour Glass ♣	
34	Gong ♣	
36	Scrabble™ ♣	

Option	Clock type	Basic time / extra times
03	Time	
05	Time + guillotine	
07	2 x Time + guillotine	
09	Time + repeating 2nd period	
12	Time + Bonus ("Fischer")	
14	2 x Time + Bonus ("Fischer")	
18	Bonus ("Fischer")	
21	Bonus tournament max 4 periods	
25	Bronstein (Delay) max 4 periods	
28	Go with byo-yomi ♣	
30	Canadian byo-yomi ♣	
32	Hour Glass ♣	
34	Gong ♣	
36	Scrabble™ ♣	

Philos Spiele

Manual Options

Op-tion	Clock type	Basic time / extra times
03	Time	
05	Time + guillotine	
07	2 x Time + guillotine	
09	Time + repeating 2nd period	
12	Time + Bonus ("Fischer")	
14	2 x Time + Bonus ("Fischer")	
18	Bonus ("Fischer")	
21	Bonus tournament max 4 periods	
25	Bronstein (Delay) max 4 periods	
28	Go with byo-yomi ♣	
30	Canadian byo-yomi ♣	
32	Hour Glass ♣	
34	Gong ♣	
36	Scrabble™ ♣	

Op-tion	Clock type	Basic time / extra times
03	Time	
05	Time + guillotine	
07	2 x Time + guillotine	
09	Time + repeating 2nd period	
12	Time + Bonus ("Fischer")	
14	2 x Time + Bonus ("Fischer")	
18	Bonus ("Fischer")	
21	Bonus tournament max 4 periods	
25	Bronstein (Delay) max 4 periods	
28	Go with byo-yomi ♣	
30	Canadian byo-yomi ♣	
32	Hour Glass ♣	
34	Gong ♣	
36	Scrabble™ ♣	

Name of buyer / Name des Käufers / Nom du client / Nombre del cliente / Naam
копер / Имя покупателя:

PHILOS product name: **MEREX 600**

Serial nr:

Complaint / Defekt / Réclamation / Defecto / Defect / Дефект:

Date of purchase / Ankaufsdatum / Date de l'achat / Fecha de compra / Datum van
aankoop/ Дата покупки:

Stamp of Seller / Stempel des Verkäufers / Cachet du détaillant / Sello del vendedor /
Stempel verkoper / Штамп продавца:



Philos Spiele

List of option numbers

Option	Clock type	Basic time / extra times
01	Time blitz	5 min
02	Time rapid	25 min
03	Time	manual set
04	Time + guillotine	2 hours f.b. 30 min
05	Time + guillotine	manual set
06	2 x Time + guillotine	2 hours f.b. 1 hour f.b. 30 min
07	2 x Time + guillotine	manual set
08	Time + repeating 2nd period	2 hours f.b. 1 hour (repeating)
09	Time + repeating 2nd period	manual set
10	Time + Bonus ("Fischer")	25 min f.b. 5 min + 10 sec/move
11	Time + Bonus ("Fischer")	2 hours f.b. 15 min + 30 sec/move
12	Time + Bonus ("Fischer")	manual set
13	2 x Time + Bonus ("Fischer")	2 hours f.b. 1 hour f.b. 15 min + 30 sec/move
14	2 x Time + Bonus ("Fischer")	manual set
15	Bonus ("Fischer") blitz	3 min + 2 sec/move
16	Bonus ("Fischer") rapid	25 min + 10 sec/move
17	Bonus ("Fischer") slow	1 hour 30 min + 30 sec/move
18	Bonus ("Fischer")	manual set
19	Bonus tournament	1 hour 30 min f.b. 30 min (all + 30 sec/move)
20	Bonus tournament	1 hour 40 min f.b. 50 min f.b. 15 min (all + 30 sec/move)
21	Bonus tournament max 4 periods	manual set (with / without move counter)
22	Bronstein (Delay)	5 min + 3 sec/move free
23	Bronstein (Delay)	25 min + 10 sec/move free
24	Bronstein (Delay)	1 hour 55 min 5 sec/move free
25	Bronstein (Delay) max 4 periods	manual set, individual delay for each period
26	Go with byo-yomi ♪	1 hour f.b. 1 x 20 sec byo-yomi
27	Go with byo-yomi ♪	2 hours f.b. 1 x 30 sec byo-yomi
28	Go with byo-yomi ♪	manual set
29	Canadian byo-yomi ♪	1 hour f.b. 5 min overtime
30	Canadian byo-yomi ♪	manual set (with or without move counter)
31	Hour Glass ♪	1 min
32	Hour Glass ♪	manual set
33	Gong ♪	10 sec
34	Gong ♪	manual set
35	Scrabble™ ♪	25 min
36	Scrabble™ ♪	manual set

MEREX 600

NEW AND IMPROVED

- Large display
- 14 Timing methods
- Easy to program
- Extremely energy efficient
- Stores all 14 manual settings



developed for Philos GmbH & Co. KG
www.philosspiele.de

Friedrich-List-Straße 65 D-33100 Paderborn Germany