

Gebrauchsanleitung für Schachuhr



Die Schachuhr ist bestimmt, um die Spielzeit vom Anfang bis zum Ende eines Schachspiels zu stoppen.

Die Schachuhr ist mit zwei gleichen Uhrwerken ausgestattet, die jeweils einzeln laufen, solange ein Spieler braucht, seinen Schachzug zu setzen und dann jeweils den Stopper für seine Uhr betätigt.

Jedes Uhrwerk ist mit einem roten Kippschalter für die letzten fünf Minuten eines Spiels ausgestattet. Ist die Stunde vorbei, fällt der Kippschalter automatisch in eine senkrechte Position und bestimmt das Ende des Spiels.

Die Uhrwerke werden mit dem in der Zeichnung mit 1 gekennzeichnetem Drehschalter in der Richtung des Pfeils aufgezogen. Diese sollten nur bis zum Anschlag aufgezogen und nicht überdreht werden.

Um die Spielzeit einzustellen, drehen Sie den in der Zeichnung mit 2 gekennzeichneten Drehknopf ebenfalls in Pfeilrichtung.

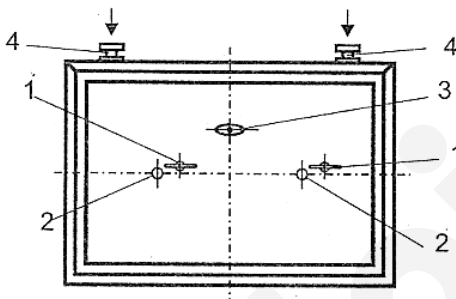
Der Drehknopf mit der Nummer 3 in der Zeichnung gekennzeichnete, sollte jeweils in der Waagerechten stehen, wenn die Uhr transportiert wird.

Diese Position hält ebenfalls beide Uhrwerke an.

Wenn der Drehknopf 3 in der waagerechten steht, sollten die Druckknöpfe auf der Uhr (mit 4 in der Zeichnung gekennzeichnet) in einer symmetrischen Position stehen. Das heißt, dass keiner der beiden Stopper herunter gedrückt ist.

Steht der Drehknopf (3) in vertikaler Position sollte einer der beiden Druckknöpfe (4) heruntergedrückt sein, um jeweils eins der beiden Uhrwerke zum Spielbeginn zu starten.

Viel Spaß beim Zeitschach



Instruction manual for chess clock



The chess clock's defined use is to stop the playing time from the beginning to the end of a chess match.

The chess clock is equipped with two identical clockworks which run independently of each other. The players use the stop button when they have finished making their move whereby the other clock piece starts and then in each case the player uses the stopper button.

Each clock is equipped with a red switch for the last five minutes of a match. When the hour is up the switch automatically falls in a vertical position and determines the end of the play.

The clocks are wound up, within the diagram marked with 1, rotary control in the direction of the arrow. This should only be wound up as far as it will go and not be over wound.

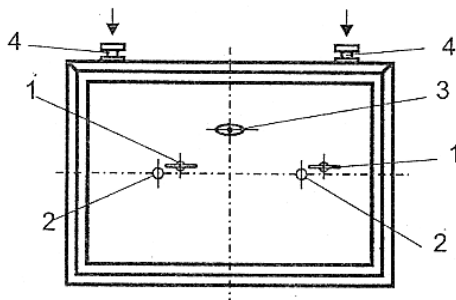
To adjust the playing time, turn, in the diagram marked with 2 rotary knobs likewise in direction of the arrow.

The knob marked with the number 3 in the drawing, should stay in the horizontal position, when the clock is being transported. This position also stops both clocks.

If the knob 3 is in the horizontal position, then the buttons on the clock (marked with 4 in the drawing) should stay in a symmetrical position. This means that none of the two stoppers is pressed down.

If the knob (3) is in a vertical position, then one of the two push buttons (4) should be pressed down, to start one the two clocks for the start of the game.

Have a nice time with time chess



Mode d'emploi de la pendule d'échecs



La pendule d'échecs sert à chronométrer le temps pendant un jeu d'échecs.

La pendule d'échecs est composée de deux chronomètres identiques qui fonctionnent de façon indépendante et mesurent le temps que met chaque joueur à effectuer un coup. Après un coup, le joueur arrête lui-même son chronomètre en appuyant sur le bouton stop, ce qui met directement en route l'autre chronomètre.

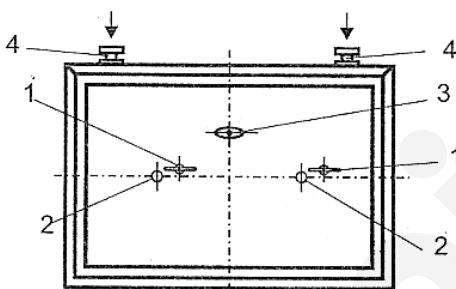
Chaque chronomètre est équipé d'un interrupteur à bascule rouge pour les cinq dernières minutes du jeu. Lorsque le temps de jeu est écoulé, l'interrupteur tombe automatiquement en position verticale et annonce ainsi la fin du jeu.

Pour remonter les pendules, utilisez le bouton rotatif et faites-le tourner dans le sens indiqué par la flèche (désigné par le chiffre 1 dans le schéma). Tournez jusqu'à ce que vous sentiez une résistance, jamais plus loin. Pour déterminer le temps d'une partie, tournez le bouton désigné par le chiffre 2 dans le schéma dans le sens indiqué par les flèches. Le bouton désigné par le chiffre 3 sur le dessin doit à chaque fois se trouver dans la position horizontale lors du transport de la pendule. Cette position du bouton arrête également chacune des deux pendules.

Lorsque le bouton 3 est à l'horizontale, les boutons situés sur le dessus de la pendule (désignés par le chiffre 4 sur le dessin) doivent se trouver dans une position symétrique. C'est-à-dire qu'aucun de ces deux boutons ne doit être enclenché.

Si le bouton 3 se trouve en position verticale, un des deux boutons du dessus de la pendule (4) doit être enfoncé afin de mettre en marche une des deux pendules.

Amusez-vous bien avec la pendule d'échecs !



Instrucciones para reloj de ajedrez



El objetivo del reloj de ajedrez es cronometrar el tiempo de juego desde el comienzo hasta el final de una partida de ajedrez.

El reloj de ajedrez está equipado con dos dispositivos de tiempo idénticos que marchan siempre por separado durante el tiempo que un jugador necesite para realizar su jugada y para luego accionar el botón respectivo que detiene su dispositivo de tiempo.

Cada dispositivo de tiempo está provisto de un interruptor rojo para los últimos cinco minutos de la partida. Cuando la hora termina, el interruptor automáticamente cae en una posición vertical y determina el final del juego.

A los dispositivos de tiempo se les da cuerda con el control giratorio, marcado con 1 en el diagrama, en el sentido que muestra la flecha. No debe dárseles cuerda más allá del tope.

Para ajustar el tiempo de juego, déle vuelta al botón giratorio, marcado en el diagrama con 2, también en el sentido de la flecha. El mando rotativo marcado con el número 3 en el diagrama, debería estar siempre en posición horizontal al momento de transportar el reloj. Esta posición igualmente detiene ambos dispositivos de tiempo.

Cuando el mando rotativo 3 está en posición horizontal, los botones pulsadores en el reloj (marcados con 4 en el diagrama) deberían estar en una posición simétrica. Esto quiere decir que ninguno de los dos botones para detener el tiempo está apretado.

En caso de que el mando rotativo (3) esté en posición vertical, uno de los dos botones pulsadores (4) debería estar apretado para iniciar el dispositivo de tiempo respectivo al comenzar la partida

Les deseamos mucha diversión con el ajedrez contra tiempo.

