

INSTRUCTION MANUAL

Руководство по эксплуатации

Digital Chess Clock Amazin PS-1688

Шахматные часы Amazin PS-1688

amaz.in.su



ПОДРОБНЕЕ О ТОВАРЕ



SCAN the QR CODE to Register for an
EXTENDED WARRANTY
and to know more about echo sounder with video







Оглавление:

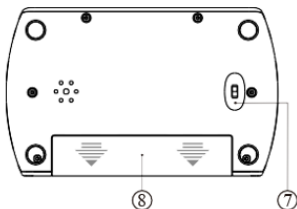
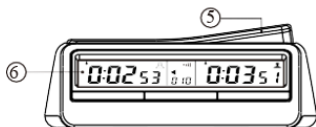
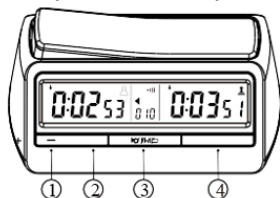
Особенности	3
Интерфейс	3
Панель кнопок.....	4
Краткое изложение режимов	5
Инструкция по эксплуатации	7
Изменение параметров правил	8
Разъяснение правил выбора времени	15

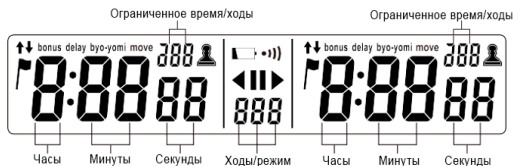
Особенности:

- Эти цифровые шахматные часы подходят для игры в шахматы, китайские шахматы, I-Go и другие игры.
- Основное время и вспомогательные параметры могут быть установлены для каждого режима; (исключается положительное время)
- Различные временные параметры могут быть установлены для каждого участника отдельно
- После отключения питания сохраняются параметры последней игры.

I. Интерфейс:

1.  Уменьшить \ режим-
2.  Увеличить \ режим+
3.  Старт \ стоп \
Подтвердить \ Сбросить
4.  Звук \ Набор
5. Контроль времени
6. Экран
7. Питание
8. Батареи x2 типа-AA





КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ И ЗНАКОВ

bonus	Добавочное время. Добавляет несколько секунд за ход.
delay	Временная задержка. Добавляет время перед каждым ходом и вычитает время, не использованное после завершения хода.
byo-yomi	Обратный отсчет. Стандартный обратный отсчет или канадский обратный отсчет.
move	Показывает количество ограниченных ходов.
	Низкий заряд батареи
	Звук. Символ исчезнет после отключения звука.
	Указывает на цвет игрока, белые ходят первыми
	Указывает на игрока, у которого ведётся отсчёт времени
	Пауза
	F... Режим ручных настроек

Панель кнопок Amazin PS-1688:

	Выбор режима (вниз) уменьшение числа или количества ходов.
	Выбор режима (вверх) увеличение числа или количества ходов.
	Выбор режима. Старт/Пауза. Подтверждение настроек в режиме F. Нажмите и удерживайте в течение 3 секунд выхода в выбор режима.
	Включить/выключить звук. Нажмите эту клавишу на 3 секунды перед матчем или во время паузы матча, чтобы войти в режим настроек; в режиме настроек нажмите эту клавишу, чтобы переключиться на следующий мерцающий параметр.

III. Краткое описание режимов работы

Тип	Номер режима												
Базовый	01. 5 минут 02. 25 минут 03. 45 минут 04. 60 минут 05. 90 минут 06. 120 минут												
Дополнительное время к ходу	<table border="0"> <tr> <td>07. 3мин + 2с/ход</td> <td>13. 45мин +10с/ход</td> </tr> <tr> <td>08. 5мин + 3с/ход</td> <td>14. 45мин +30с/ход</td> </tr> <tr> <td>09. 10мин + 5с/ход</td> <td>15. 50мин +10с/ход</td> </tr> <tr> <td>10. 15мин + 10с/ход</td> <td>16. 60мин +20с/ход</td> </tr> <tr> <td>11. 20мин + 10с/ход</td> <td>17. 75мин +30с/ход</td> </tr> <tr> <td>12. 30мин +10с/ход</td> <td>18. 90мин +30с/ход</td> </tr> </table>	07. 3мин + 2с/ход	13. 45мин +10с/ход	08. 5мин + 3с/ход	14. 45мин +30с/ход	09. 10мин + 5с/ход	15. 50мин +10с/ход	10. 15мин + 10с/ход	16. 60мин +20с/ход	11. 20мин + 10с/ход	17. 75мин +30с/ход	12. 30мин +10с/ход	18. 90мин +30с/ход
07. 3мин + 2с/ход	13. 45мин +10с/ход												
08. 5мин + 3с/ход	14. 45мин +30с/ход												
09. 10мин + 5с/ход	15. 50мин +10с/ход												
10. 15мин + 10с/ход	16. 60мин +20с/ход												
11. 20мин + 10с/ход	17. 75мин +30с/ход												
12. 30мин +10с/ход	18. 90мин +30с/ход												
Несколько этапов	19. (1) 90мин /40 ходов(лимит)+30с/ход (бонус) (2) 30мин +30 ходов (бонус) 20. (1) 100мин /40 ходов (лимит)+30с/ ход (бонус) (2) 50мин /20 ходов (лимит)+30с/ ход (бонус) (3) 15мин +30с/ ход (бонус) 21. (1) 120мин /40 ходов (лимит) (2) 60мин /20 ходов (лимит) (3) 15мин +30с/ ход (бонус) 22. (1) 120мин /40 ходов (лимит) (2) 60мин /20 ходов (лимит) (3) 30мин												
Доп. время к партии	23. 60 мин + 20с/ ход (к партии) 24. 60 мин + 30с/ ход (к партии) 25. 120 мин + 30с/ ход (к партии) 26. 60 мин + 5 мин /10 ходов (к партии) 27. 60 мин + 5 мин /20 ходов (к партии) 28. 60 мин + 5 мин /30 ходов (к партии)												

Тип	Номер режима
Доп. время к партии	29. 20 минут + 15 минут /25 ходов 30. 30 минут +1 минут /10 шансов 31. 160 минут + 1 минут /5 шансов
Ограничение по времени на каждый ход	32. 30с/ход 33. 1минута/ход 34. 2минут / ход 35. 5минут / ход
Задержка	36. (1) 120 минут /40 ходов + 10с/ход (перед ходом) (2) 30 минут + 10с/ход (перед ходом) 37. (1) 110 минут /40 ходов + 10с (перед ходом) (2) 30 минут + 10с (перед ходом) 38. 60 минут + 10с (перед ходом) 39. 30 минут + 10с (перед ходом) 40. (1)100 минут /40 ходов + 30 секунд/ход (перед ходом) (2) 40 минут /20 ходов + 30 секунд/ход (перед ходом) (3) 40 минут + 30с (перед ходом)
Специальный обратный отсчет	41. Производится обратный отсчет в течение 22 минут, когда начинается положительный отсчет времени, перед цифрой появляется "-".
Отсчет времени	42. Положительный отсчёт от 0.
Дополнительно (F)	<p>Режим сохранения данных: При изменении правил (01-41) изменение будет автоматически сохранено в режиме F. Каждый раз сохраняется только последний измененный параметр, новый измененный параметр будет перезаписывать старый. Правило включает в себя всего 4 этапа определения временных параметров, включают базовое время (час, минуту и секунду), ограниченное количество ходов, награду за каждый ход.</p>

Инструкция по эксплуатации

4.1 Включение/выключение питания:

- Включение питания: нажмите клавишу “Включение / выключение питания” в положение “ВКЛ.”, чтобы запустить устройство.
- Выключение питания: нажмите клавишу “Включение / выключение питания” в положение “ВЫКЛ.”, чтобы выключить устройство.

4.2 Настройка правила соответствия:

- Нажмите клавишу “Включение / выключение питания” в положение “ВКЛ.”, чтобы запустить устройство, в это время вы можете видеть, что номер правила в центре экрана мигает. Нажмите клавишу “+” или “-”, чтобы выбрать необходимые вам правила, временные параметры по умолчанию автоматически появятся в левой и правой частях экрана.


* Нажмите и удерживайте клавишу “+” или “-”, чтобы быстро изменить номер правила.

- По завершении настройки правил нажмите “▶/||/◀” один раз, чтобы подтвердить выбранные правила, в это время номер правила перестанет мигать.



4.3 Звуковая подсказка запуска или закрытия:

- При нажатии клавиши “☼/•||)” в середине экрана появляется знак “•||)”, который указывает включение звукового сигнала; затем снова нажмите клавишу “☼/•||)”, знак “•||)” исчезнет, что указывает на выключение звукового сигнала.

4.5 Время начала матча:

- После подтверждения нажмите клавишу "", чтобы начать отсчет времени (белая сторона).
- После того, как сделан один ход, нажмите "**клавишу передачи хода**", начнется отсчет времени для противника.


4.6 Пауза в отсчете времени:

- Если вы хотите приостановить матч "", чтобы приостановить отсчет времени.
- Нажмите еще раз "", чтобы продолжить матч.


4.7 Проигрыш матча:

- Если у игрока закончится все время, игрок потерпит неудачу, и на дисплее отобразится [0:00: 00] для игрока, проигравшего матч.

4.8 Проверить количество шагов/номер правил:


- Во время матча или паузы нажмите "" для переключения между "количеством шагов" и текущим номером правила".


4.9 Сброс настроек:

- Режим I: Во время запуска или паузы матча нажмите клавишу "", примерно на 3 секунды для сброса.
- Режим II: переведите переключатель вниз в положение "**ВЫКЛ.**", чтобы выключить часы, затем переведите его в положение "**ВКЛ.**", чтобы запустить часы.



V. Изменение параметров правила:

5.1 Войдите в настройки:




- Если вы хотите изменить временные параметры правила по умолчанию, вам следует подтвердить выбранное правило нажатием клавиши "". Далее зажмите клавишу

“” примерно на 3 секунды, чтобы перейти в режим настройки параметров времени.


5.2 Изменение значения параметра:

- Нажмите клавишу “” или “”, чтобы настроить значение, или нажмите и удерживайте клавишу, чтобы быстро изменить значение.


5.3 Переключите значение параметра во время мерцания:


- Нажмите клавишу “”, чтобы переключиться на следующее цифровое значение (**часы, минуты, секунды бонусы и т.д.**), также нажмите клавишу “” или “”, чтобы отрегулировать значение, и так далее до завершения настройки всех параметров.

5.4 Быстрая настройка параметров обеих сторон:

- Во время настройки, если вы завершите настройку для левой стороны (последняя цифра на левой стороне мигает), нажмите клавишу “”, чтобы переключиться на первую цифру, мигающую на правой стороне, все цифры для правой стороны автоматически будут установлены так же, как и для левой.

5.5 Завершение модификации:

- Режим I: Когда замигает последняя цифра из всех параметров, нажмите клавишу “” для подтверждения и выхода из настройки.



- Режим II: Во время модификации, если вы хотите изменить только один параметр, вы можете нажать клавишу “” для непосредственного



подтверждения и выхода из настройки после завершения модификации.




5.6 Укажите после завершения модификации:



По завершении настройки перед номером правила появится знак “F”, указывающий на то, что параметр синхронизации для текущего правила был изменен и сохранен в независимом пространстве памяти.

5.7 Изменение параметров во время любого матча:

- Во время запуска матча нажмите клавишу , чтобы приостановить матч, и нажмите клавишу  примерно на 3 секунды, чтобы войти в режим настройки с первым цифровым миганием в левой части экрана.

- Нажмите клавишу  или , чтобы настроить значение, или нажмите и удерживайте клавишу, чтобы быстро изменить значение.

- Нажмите клавишу , чтобы переключиться на следующее цифровое мерцание, также нажмите клавишу  или , чтобы отрегулировать значение, и так далее до завершения настройки всех параметров.

- После настроек нажмите клавишу  для подтверждения и выхода из настроек, а также нажмите  для продолжения игры.

Примечание: после начала матча, если вы хотите снова настроить параметр игры, вы можете настроить только значение игры в текущем интерфейсе (оно подходит для вознаграждений и наказаний, назначаемых судьей,

а также для изменения времени матча.)

5.8 О последовательности настройки параметров:

1. Обратный отсчет (01-06): час-минута-секунда.

2. Бонус (07-18): обратный отсчет-бонус.

3. Обратный отсчет для нескольких этапов, ограниченное количество ходов, бонус (19-22):

Этап 1: время обратного отсчета → ограниченные ходы → бонус → Этап 2: время обратного отсчета → ограниченные ходы → бонус →

Этап 3: обратный отсчет времени → ограниченное количество ходов → бонус →... окончание.

Примечание: если в течение текущего интервала времени происходит ограниченное количество ходов или присуждение награды, отобразится интерфейс для ограниченных ходов или присуждения награды; а если нет, они отображаться не будут.

Когда изменение производится в несколько этапов, текущий “номер временного интервала” может автоматически отображаться в правом верхнем углу экрана.

Для правила № [19] предусмотрено только 2 временных интервала, поэтому вы можете подтвердить настройку и выйти из нее после завершения настройки параметров второго этапа.

№. [00] правило относится к определенному пользователем правилу, которое в общей сложности охватывает 4 временных интервала. Можно задать параметры для 4 временных интервалов.

4. Доп. время к партии (23-31): обратный отсчет времени → время **byo-yomi** → ограничение количества ходов или время **byo-yomi** → окончание

5. ограниченное время на каждый ход (32-35): час → минута → секунда.

6. Задержка (36-40):

Этап 1: время обратного отсчета → ограниченные ходы → временная задержка →

Этап 2: время обратного отсчета → ограниченные ходы → временная задержка →

Этап 3: обратный отсчет времени → ограниченные ходы → временная задержка → ... окончание.

Примечание:

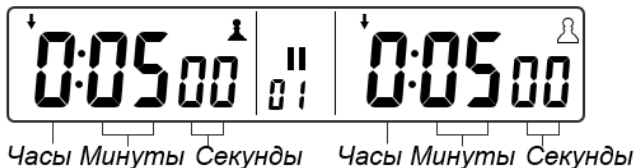
- Если в течение текущего интервала времени происходит ограниченное количество ходов, отобразится интерфейс для ограниченных ходов; а если нет, то они отображаться не будут.
- При внесении изменений в несколько этапов текущий “номер временного интервала” может автоматически отображаться в правом верхнем углу экрана.
- Существует только 2 временных интервала для правил № [36] и [37].
- Существует только 1 временной интервал для правил № [38] и [39].
- Для правила № [40] существует только 3 временных интервала.

7. Обратный отсчет + положительное время с помощью “-” (41): час → минута → секунда.

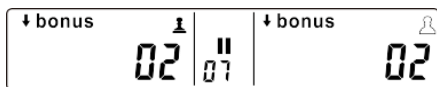
8. Обратный отсчет (41): положительное время отсчета начинается с 0, и параметры изменить не удастся.

5.9 Интерфейс для изменения параметров выглядит следующим образом:

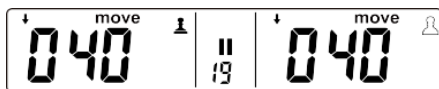
- Интерфейс модификации (обратный отсчет) с диапазоном настройки 0~9 часов 59 минут 59 секунд показан на следующем рисунке:



- Интерфейс модификации (награда) с надписью "bonus", отображаемой вверху, в диапазоне настроек 0~59 секунд (если 0, означает, что награды нет) показан на следующем рисунке.:



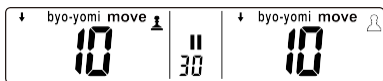
- (Ограниченные ходы) интерфейс модификации с отображением "move" вверху, диапазон настройки 0 ~ 999 ходов (если 0, это означает бесконечные шаги) показан на следующем рисунке.:



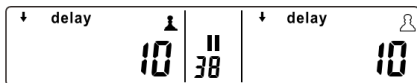
- (Время работы **byo-yomi** Доп. время к партии) интерфейс модификации с отображением "**byo-yomi**" сверху, диапазон настройки 0~9 часов 59 минут 59 секунд (если 0, это означает, что функция **byo-yomi** отсутствует) показан на следующем рисунке.:



- Интерфейс модификации (Ограниченные ходы **byo-yomi** Доп. время к партии) или [время выполнения **byo-yomi**] с отображением "ход **byo-yomi**" сверху, диапазон настройки от 0 до 999 шагов для [ограниченных ходов **byo-yomi**] и диапазон настройки от 0 до 99 раз для [времени выполнения **byo-yomi**] (параметр не удастся изменить на 0), показан на следующем рисунке:



- Интерфейс модификации (Временная задержка) с надписью «задержка» сверху, диапазон настройки 0–59 с (если 0, это означает отсутствие задержки), показан на следующем рисунке:



VI. Разъяснение правил выбора

времени:

Режим 1 (01-06): Общий обратный отсчет без других вспомогательных параметров.

Игрок, у которого заканчивается все время, первым терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может двигаться в течение оставшегося времени.

01. 5 минут

04. 60 минут

02. 25 минут

05. 90 минут

03. 45 минут

06. 120 минут

Режим 2 (07-18): за каждый ход начисляется время.

Игрок, у которого заканчивается все время, первым терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может двигаться в оставшееся время.

07. 3 минуты + 2 секунды/ход (награда) за каждый пройденный шаг будет начисляться по 2 секунды.

08. 5 минут + 3 секунды/ход (награда)

Обеим сторонам будет добавлено по 3 секунды, если правило вступит в силу. И за каждый ход будут начисляться 3 балла.

09. 10 минут + 5 секунд/ход (награда)

за каждый ход будет начисляться по 5 секунд.

10. 15 минут + 10 секунд/ход (награда)

Обеим сторонам будет добавлено по 10 секунд, если правило вступит в силу. И за каждый ход будет начисляться по 10 очков.

11. 20 минут + 10 секунд/ход (награда)
Обеим сторонам будет добавлено по 10 секунд, если правило вступит в силу. И за каждый ход будет начисляться по 10 очков.

12. 30 минут + 10 секунд/ход (награда)
за каждый ход будет начисляться 10 секунд.

13. 45 минут + 10 секунд/ход (награда)
за каждый ход будет начисляться 10 секунд.

14. 45 минут + 30 секунд/ход (награда)
за каждый ход будет начисляться 30 секунд.

15. 50 минут + 10 секунд/ход (награда)
за каждый ход будет начисляться 10 секунд.

16. 60 минут + 20 секунд/ход (награда)
за каждый ход будет начисляться по 20 секунд.

17. 75 минут + 30 секунд/ход (награда)
Обеим сторонам будет добавлено по 30 секунд, если правило вступит в силу. И за каждый ход будет начисляться по 30 очков.

18. 90 минут + 30 секунд/ход (награда)
Обеим сторонам будет добавлено по 30 секунд, если правило вступит в силу. И за каждый ход будет начисляться по 30 очков.

Класс 3 (19-22): игра для нескольких этапов, ограниченное количество ходов, награда.

19. этап 1: 90 минут/40 ходов (количество ходов ограничено)+30 секунд/ход (награда)

этап 2: 30 минут+30 секунд/ход (награда)

Обеим сторонам будет добавлено по 30 секунд, если правило вступит в силу. И за каждый пройденный шаг будет начисляться 30 секунд.

Игрок, который не выполнит указанное количество ходов за первый промежуток времени, терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может сделать ход в оставшееся время;

В это время количество ходов для одного игрока перестает накапливаться, в то время как количество ходов для другого игрока продолжает накапливаться. Если игрок завершает указанное количество ходов в течение первого временного интервала и все еще остается время, отсчет времени продолжается (следующий временной интервал не начинается), и количество ходов продолжает накапливаться. Когда у игрока заканчивается время, он переходит к следующему этапу индивидуально.

Игрок, у которого заканчивается все время, первым терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может двигаться в оставшееся время.

20. Этап 1: 100 минут/40 ходов
(ограниченное количество ходов) +30 секунд/ход
(награда)

Этап 2: 50 минут/20 ходов (ограниченное количество ходов). +30 секунд/ход (награда)

Этап 3: 15 минут+30 секунд/ход (награда)

Обеим сторонам будет добавлено по 30 секунд, если правило вступит в силу. И за каждый пройденный шаг будет начисляться 30 секунд.

Игрок, который не выполнит указанное количество ходов за текущий промежуток времени, терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может сделать ход в оставшееся время.

В это время количество ходов для одного игрока

перестает накапливаться, в то время как количество ходов для другого игрока продолжает накапливаться. Если игрок завершает указанное количество ходов в течение первого временного интервала и все еще остается время, отсчет времени продолжается (следующий временной интервал не начинается), и количество ходов продолжает накапливаться. Когда у игрока заканчивается время, он переходит к следующему этапу индивидуально.

Игрок, у которого заканчивается все время, первым терпит неудачу, в то время как другой играет

Примечание: Если “количество перемещенных шагов” за текущий интервал времени превышает “количество ограниченных ходов”, дополнительная часть будет добавлена к “количеству ограниченных ходов” для следующего этапа. Например, количество ограниченных ходов для первого этапа составляет 40 ходов, но на самом деле это 50 ходов с дополнительными 10 ходами. Следовательно, если количество ограниченных ходов для второго этапа составляет 20 ходов, игроку нужно сделать всего 10 шагов.

21.

Этап 1: 120 минут/40 ходов (количество ходов ограничено)

Этап 2: 60 минут/20 ходов (количество ходов ограничено)

Этап 3: 15 минут + 30 секунд/ход (награда)

После завершения ограниченного количества ходов и завершения 60 ходов (40 ходов + 20 ходов) за каждый ход дается 30 секунд, начиная с “61-го хода”. Игрок,

который не выполнит указанное количество ходов за текущий промежуток времени терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может сделать ход в оставшееся время.

В это время количество ходов для одного игрока перестает накапливаться, в то время как количество ходов для другого игрока продолжает накапливаться. Если игрок завершает указанное количество ходов в течение первого временного интервала и все еще остается время, отсчет времени продолжается (следующий временной интервал не начинается), и количество ходов продолжает накапливаться. Когда у игрока заканчивается время, он переходит к следующему этапу индивидуально.

Игрок, у которого заканчивается все время, первым терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может двигаться в оставшееся время.

22. Этап 1: 120 минут/40 ходов (количество ходов ограничено)

Этап 2: 60 минут/20 ходов (количество ходов ограничено)

Этап 3: 30 минут

Игрок, который не выполнит указанное количество ходов за текущий промежуток времени, терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может сделать ход в оставшееся время.

В это время количество ходов для одного игрока перестает накапливаться, в то время как количество ходов для другого игрока продолжает накапливаться. Если игрок завершает указанное количество ходов в

течение первого временного интервала и все еще остается время, отсчет времени продолжается (следующий временной интервал не начинается), и количество ходов продолжает накапливаться. Когда у игрока заканчивается время, он переходит к следующему этапу индивидуально. Игрок, у которого заканчивается все время, первым терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может двигаться в оставшееся время. Если "количество перемещенных шагов" за текущий интервал времени превышает "количество ограниченных ходов", к "количеству ограниченных ходов" будет добавлена дополнительная часть

Класс 4 (23-31): (byo-yomi Доп. время к партии)

23. 60 минут + 20 секунд/ход (byo-yomi)

Если у одного игрока заканчиваются 60 минут, начинается обратный отсчет в 20 секунд.

Если игрок продвинется на один шаг в течение 20 секунд, он будет награжден

снова 20 секунд. В то время как игрок, который не завершит один шаг в течение 20 секунд, терпит неудачу, в то время как другой игрок будет двигаться в оставшееся время.

24. 60 минут + 30 секунд/ход (byo-yomi)

25. 120 минут + 30 секунд/ход (byo-yomi)

Примечание: правила синхронизации в [24] и [25] такие же, как и в [23], только с разницей во временном параметре.

26. 60 минут + 5 минут/10 ходов (byo-yomi). Если у одного игрока заканчиваются 60 минут, начинается обратный отсчет в 5 минут/10 ходов. Если

игрок продвинется на один шаг в течение 20 секунд, ему снова будет предоставлено 5 минут/10 ходов. В то время как игрок, который не завершит 10 шагов в течение 5 минут, терпит неудачу, в то время как другой игрок будет двигаться в оставшееся время.

27. 60 минут + 5 минут/20 ходов (**byo-yomi**)

28. 60 минут + 5 минут/30 ходов (**byo-yomi**)

29. 20 минут + 15 минут/25 ходов (**byo-yomi**)

Примечание: правила синхронизации в [27], [28] и [29] такие же, как и в [26], только с разницей во временном параметре.

30. 30 секунд/движение +1 минута/10 раз (био-йоми с напоминанием звука)} Один игрок, который закончит один ход в течение 30 секунд, будет награжден 30 секундами. Если один игрок не завершит один ход в течение 30 секунд, начнется этап био-йоми продолжительностью "1 минута", при этом время био-йоми составит 10 раз. Если один из игроков закончит один ход в течение 30 секунд, ему снова будет предоставлено 30 секунд, на этот раз за вычетом времени **byo-yomi**. Если один игрок заканчивает один ход в течение 30 секунд, следующий этап био-йоми продолжительностью "1 минута" совпадает с предыдущим этапом био-йоми, при этом время био-йоми на этот раз вычитается. Игрок, у которого заканчивается 10 ходов, терпит неудачу, в то время как другой игрок продолжает двигаться в оставшееся время.

31. 160 секунд/ход-1 минута/5 раз (**byo-yomi** с напоминанием звука) Игрок, у которого истекло 160 минут, вступит в стадию **byo-yomi** продолжительностью

1 минута/5 раз.

Игроку, который завершит один ход в течение 1 минуты, будет присуждена 1 минута без учета времени **byo-yomi**.

Если один игрок не завершит один ход в течение 1 минуты, начнется следующий этап "1 минута", за вычетом времени **byo-yomi**.

Игрок, у которого заканчивается 5 ходов, терпит неудачу, в то время как другой игрок продолжает двигаться в оставшееся время.

Класс 5 (32-35): время на каждый ход ограничено.

Игрок, продвинувшийся на один шаг в течение времени каждого хода, получит установленное время. Игрок, который не продвинулся ни на шаг в течение установленного времени, терпит неудачу, в то время как другой игрок продолжает двигаться в оставшееся время.

32. 30 секунд/ход **34.** 2 минуты/ход

33. 1 минута/ход **35.** 5 минут/ход

Класс 6 (36-40): игра для нескольких этапов,

ограниченное количество ходов, временная задержка.
36.

Этап 1: 120 минут/40 ходов + 10 секунд/ход
(временная задержка)

Этап 2: 30 минут + 10 секунд/ход (временная задержка) После начала отсчета времени для каждого хода будет отсчитываться задержка в 10 секунд, когда для игрока устанавливается время. Если игрок переместится на один шаг в течение 10 секунд, основное время останется неизменным; а если игрок не переместится ни на один шаг в течение 10 секунд, начнется обратный отсчет основного времени.

Игрок, который не выполнит указанное количество ходов за первый промежуток времени, терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может сделать ход в оставшееся время. В это время количество ходов для одного игрока перестает накапливаться, в то время как количество ходов для другого игрока продолжает накапливаться. Если игрок завершает указанное количество ходов в течение первого временного интервала и все еще остается время, отсчет времени продолжается (следующий временной интервал не начинается), и количество ходов продолжает накапливаться. Когда у игрока заканчивается время, он переходит к следующему этапу индивидуально. Игрок, у которого заканчивается все время, первым терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может двигаться в оставшееся время.

37. Этап 1: 110 минут/40 ходов + 10 секунд/ход (задержка) Этап 2: 30 минут + 10 секунд/ход (задержка)

Примечание: правила синхронизации в [37] такие же, как и в [36], только с разницей во временном параметре.

38. 60 минут + 10 секунд/ход (задержка)

39. 30 минут + 10 секунд/ход (задержка)

40. Этап 1: 100 минут/40 ходов + 30 секунд/ход (задержка) Этап 2: 40 минут/20 ходов + 30 секунд/ход (задержка) Этап 3: 40 минут + 30 секунд/ход (задержка) После начала отсчета времени для каждого хода будет отсчитываться задержка в 10 секунд, когда для игрока устанавливается время. Если игрок переместится на

один шаг в течение 30 секунд, основное время останется неизменным; а если игрок не переместится ни на один шаг в течение 30 секунд, начнется обратный отсчет основного времени. Игрок, который не выполнит указанное количество ходов за первый промежуток времени, терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может сделать ход в оставшееся время. В это время количество ходов для одного игрока перестает накапливаться, в то время как количество ходов для другого игрока продолжает накапливаться. Если игрок завершает указанное количество ходов в текущем временном интервале и все еще остается время, отсчет времени продолжается (следующий временной интервал не начинается), и количество ходов продолжает накапливаться. Когда у игрока заканчивается время, он переходит к следующему этапу индивидуально. Игрок, у которого заканчивается все время, первым терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может двигаться в оставшееся время.

41. обратный отсчет на 22 минуты: когда таймер начнет обратный отсчет до 0, он начнет отсчет с “-”.

42. Обратный отсчет ведется от 0.

F. Режим хранения параметров Перед запуском синхронизации, если какой-либо параметр синхронизации в [01-41] будет изменен, изменение будет автоматически сохранено в режиме [F]. Каждый раз может сохраняться только последний измененный параметр, и вновь измененный параметр может охватывать параметр, измененный в прошлый раз. Этот параметр будет сохранен навсегда.

Например,

параметры в правиле [01] изменены для сохранения как [F01], что указывает на то, что сохраненные параметры взяты из параметров, измененных в правиле [01].

00. Режим настройки параметров

Правило включает в себя всего 4 этапа определения временных параметров, и параметры, которые должны быть установлены для каждого этапа, включают базовое время (час, минуту и секунду), ограниченное количество ходов, награду за каждый ход. Диапазон настройки основного времени: 0-9 часов 59 минут 59 секунд. Если все параметры равны 0, это означает, что текущий временной интервал не находится в режиме выполнения. Настройка диапазона ограниченных ходов: 0-999 ходов. Если все параметры равны 0, это будет означать бесконечные ходы. Диапазон установки награды: 0-59 секунд. Если все параметры равны 0, это означает, что награда не присуждается. Когда правило задано как “несколько временных интервалов + ограниченные ходы”:

Игрок, который не выполнит указанное количество ходов за текущий промежуток времени, терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может сделать ход в оставшееся время.

В это время количество ходов для одного игрока перестает накапливаться, в то время как количество ходов для другого игрока продолжает накапливаться. Если игрок завершает указанное количество ходов в течение первого временного интервала и все еще остается время, отсчет времени продолжается (следующий временной интервал не начинается), и количество ходов продолжает накапливаться. Когда у

игрока заканчивается время, он переходит к следующему этапу индивидуально.

Игрок, у которого заканчивается все время, первым терпит неудачу, в то время как другой игрок все еще может двигаться в оставшееся время.

Примечание: Если “количество перемещенных шагов” за текущий интервал времени превышает “количество ограниченных ходов”, дополнительная часть будет добавлена к “количеству ограниченных ходов” для следующего этапа.

Когда правило установлено, так как каждый ход сопровождается наградой:


А: Если первый этап сопровождается наградой, то сначала награда будет начислена обеим сторонам, затем награда будет добавляться к каждому перенесенному шагу.

Б: Когда нет наград за предыдущие этапы, но есть награды за последний этап:

Если “белая сторона” сначала войдет в интервал награждения, награда сначала будет добавлена к обеим сторонам, затем награда будет добавляться к каждому перемещенному шагу.

Если “черная сторона” первой войдет в интервал награждения, награда сначала будет начислена обеим сторонам, затем награда будет добавляться к каждому перемещенному шагу после того, как белая сторона будет начислена дважды.

VII. Как заменить батарейки?

При недостатке питания рамка дисплея станет тусклой и расплывчатой, и на экране появится надпись “”. Поэтому при недостатке питания, пожалуйста, замените батарейки новыми.

1. Нажмите на крышку батарейного отсека, потяните и откройте батарейки в соответствии с направлением "⚡".
2. Извлекая использованные батарейки, установите новые батарейки в соответствии с правильным положительным и отрицательным электродами.

Шахматные часы Amazin PS-1688



amaz.in.su

Только качественные товары, проверенные вручную!

ПОДРОБНЕЕ О ТОВАРЕ



SCAN the QR CODE to Register for an
EXTENDED WARRANTY
and to know more about echo sounder with video

www.amazin.su
CE *Designed in Russia*
Made in P.R.C.