

## Premesse

1. **IMPORTANTE: Levare le batterie dopo ogni gara.**
2. Per accendere l'orologio premere l'interruttore che si trova sotto l'orologio.
3. Importante all'atto dell'accensione verificare che fra i 2 quadranti non compaia la scritta BAT significa che le pile non sono buone è preferibile sostituirle.
4. Quando l'orologio è in funzione se il tempo visualizzato è superiore o uguale a 0 ore 20 minuti 00 secondi il tempo viene visualizzato in (ore : minuti) se il tempo è inferiore a 0 ore 20 minuti 00 secondi il tempo viene visualizzato in (minuti : secondi).
5. Avendo di fronte l'orologio (per convenzione) il primo tasto a sx è indicato con il numero 1, il secondo tasto da sx con il numero 2, il terzo da sx con il numero 3, il quarto da sx con il numero 4, il quinto da sx con il numero 5.
6. Con il tasto 5 si va avanti.
7. Con il tasto 1 si torna indietro
8. Con il tasto 2 il numero indicato sul quadrante che lampeggia si decrementa.
9. Con il tasto 4 il numero indicato sul quadrante che lampeggia si incrementa.
10. Con il tasto 3 dopo aver impostato l'orologio si fa partire, fermare e ripartire il tempo.
11. **Dopo aver programmato l'orologio con qualsiasi tipo di modalità per programmarlo con la stessa modalità spegnere e accendere l'orologio premere in sequenza il tasto 5 e successivamente il tasto 3.**

## Regolazione con modalità Time

Questo tipo di regolazione è usata quando si vuole fare una partita **senza ricarica** di tempo vediamo ora due esempi il primo una programmazione di 15 minuti per giocatore il secondo una programmazione che serve nei Campionati assoluti di Dama Italiana con il tempo di un'ora per ogni 40 mosse di ogni giocatore. L'effettuazione delle 40 mosse a ora per giocatore deve essere controllata dall'arbitro.

### Primo tipo di programmazione

1. All'atto dell'accensione lampeggia un numero che può andare dal 00 al 23. Per programmare l'orologio con un tempo non prestabilito come nel nostro caso (quelli prestabiliti sono indicati sotto l'orologio) bisogna mettere il numero 00 con il tasto 4 o con il tasto 2.
2. Premere il tasto 5.
3. Lampeggia la modalità (in alto) con il sistema normale (non a ricarica) selezionare la modalità TIME con il pulsante 4 o con il 2.
4. Premere il tasto 5.
5. Adesso bisogna mettere il tempo dei giocatori (cioè 0 ore e 15 minuti 00 secondi) lampeggia sul quadrante l'ora del primo giocatore mettere 0 con tasto 2 o 4.
6. Premere il tasto 5.
7. Ora lampeggia il quadrante dei minuti del primo giocatore mettere 15 con i tasti 2 o 4.
8. Premere il tasto 5.
9. Dopo la conferma dei minuti del primo giocatore lampeggiano nel primo quadrante due numeri (sono i secondi del primo giocatore) mettere 00 con il tasto 2 o 4.
10. Premere il tasto 5.
11. Dopo la conferma dei secondi del primo giocatore lampeggia sul quadrante l'ora del secondo giocatore mettere 0 con tasto 2 o 4.

12. Premere il tasto 5.
13. Lampeggia il quadrante dei minuti del secondo giocatore mettere 15 con i tasti 2 o 4.
14. Premere il tasto 5.
15. Dopo la conferma dei minuti del secondo giocatore lampeggiano nel secondo quadrante due numeri (sono i secondi del secondo giocatore) mettere 00 con il tasto 2 o 4.
16. Premere il tasto 5.
17. Dopo la conferma dei secondi del secondo giocatore lampeggia in alto la modalità si deve selezionare la modalità END con il tasto 2 o 4.
18. Premere il tasto 5.
19. **L'orologio è programmato.**

## **Secondo tipo di programmazione**

1. All'atto dell' accensione lampeggia un numero che può andare dal 00 al 23. Per programmare l'orologio con un tempo non prestabilito come nel nostro caso bisogna mettere il numero 00 con il tasto 2 o 4
2. Premere il tasto 5.
3. Lampeggia la modalità (in alto) con il sistema normale (non a ricarica) selezionare la modalità TIME con il tasto 2 o 4.
4. Premere il tasto 5.
5. Adesso bisogna mettere il tempo dei giocatori (cioè 1 ora e 00 minuti 00 secondi) lampeggia sul quadrante l'ora del primo giocatore mettere 1 con il tasto 2 o 4.
6. Premere il tasto 5.
7. Ora lampeggia il quadrante dei minuti del primo giocatore mettere 00 con i tasti 2 o 4.
8. Premere il tasto 5.
9. Dopo la conferma dei minuti del primo giocatore lampeggiano nel primo quadrante due numeri (sono i secondi del primo giocatore) mettere 00 con il tasto 2 o 4.
10. Premere il tasto 5.
11. Dopo la conferma dei secondi del primo giocatore lampeggia sul quadrante l'ora del secondo giocatore mettere 1 con il tasto 2 o 4.
12. Premere il tasto 5.
13. Ora lampeggia il quadrante dei minuti del secondo giocatore mettere 00 con il tasto 2 o 4.
14. Premere il tasto 5.
15. Dopo la conferma dei minuti del secondo giocatore lampeggiano nel secondo quadrante due numeri (sono i secondi del secondo giocatore) mettere 00 con il tasto 2 o 4.
16. Premere il tasto 5.
17. Dopo la conferma dei secondi del secondo giocatore lampeggia in alto la modalità si deve selezionare la modalità TIME con il tasto 2 o 4.
18. Premere il tasto 5
19. Adesso si deve impostare il tempo successivo alla prima ora di gioco che sarà di 1 ora, 00 minuti e 00 secondi che sarà uguale per entrambi i quadranti.
20. Dopo la conferma del punto 18 scrivere 1:00 (ora : minuti) sulla sx dell'orologio si vede scritto il numero 2 indica che si sta programmando la seconda ora di gioco.
21. Premere il tasto 5.
22. Dopo la conferma dei minuti lampeggiano i secondi mettere 00 con il tasto 2 o 4.
23. Premere il tasto 5.
24. Dopo la conferma dei secondi lampeggia in alto la modalità se si vuole selezionare la terza ora di gioco selezionare la modalità TIME fare questa procedura per 5 ore di gioco.

**25. L'orologio è programmato.**

26. Parte la partita (ipotesi il primo a terminare l'ora di gioco è il giocatore del 1° quadrante) l'orologio continuerà nel suo conteggio e segnerà nel primo quadrante 0:59 (0 ore e 59 minuti, i secondi vengono visualizzati solo quando il tempo scende sotto i 20 minuti) nel 2° quadrante segnerà il tempo rimasto al giocatore del 2° quadrante + 1 ora. Inoltre a sx del 1° quadrante e a sx del 2° quadrante compare il numero 1 o 2 o 3 o 4 o 5 che sta a indicare se si è nella prima ora di gioco o nella seconda, ecc.

## **Regolazione con modalità Fisch**

Questo tipo di regolazione è usata quando si vuole fare una partita **con ricarica** di tempo vediamo ora un esempio di programmazione di 10 minuti + 3 secondi di ricarica.

1. All'atto dell'accensione lampeggia un numero che può andare dal 00 al 23. Per programmare l'orologio con un tempo non prestabilito come nel nostro caso bisogna mettere il numero 00 con il tasto 2 o 4.
2. Premere il tasto 5.
3. Lampeggia la modalità (in alto) con il sistema a ricarica selezionare la modalità FISCH con il tasto 2 o 4.
4. Premere il tasto 5.
5. Adesso mettere il tempo dei giocatori (cioè 0 ore e 10 minuti e 00 secondi).
6. Lampeggia per prima l'ora del primo giocatore mettere 0 con il tasto 2 o 4.
7. Premere il tasto 5.
8. Lampeggiano i minuti del primo giocatore mettere 10 con i tasti 2 o 4.
9. Premere il tasto 5.
10. Dopo la conferma dei minuti del primo giocatore lampeggiano nel primo quadrante due numeri (sono i secondi del primo giocatore) mettere 00 con il tasto 2 o 4.
11. Premere il tasto 5.
12. Ora si passa al tempo del secondo giocatore lampeggia l'ora del secondo giocatore mettere 0 con il tasto 2 o 4.
13. Premere il tasto 5.
14. Lampeggiano i minuti del secondo giocatore mettere 10 con il tasto 2 o 4.
15. Premere il tasto 5.
16. Dopo la conferma dei minuti del secondo giocatore lampeggiano nel secondo quadrante due numeri (sono i secondi del secondo giocatore) mettere 00 con il tasto 2 o 4.
17. Premere il tasto 5.
18. Adesso mettere la ricarica uguale per entrambi i giocatori (cioè 0 minuti e 03 secondi).
19. Lampeggia per prima i minuti di ricarica del primo giocatore mettere 0 con il tasto 2 o 4.
20. Premere il tasto 5.
21. Dopo la conferma mettere con il tasto 2 o 4 (03 secondi) sono i secondi di ricarica del primo giocatore.
22. Premere il tasto 5.
23. Dopo la conferma mettere con il tasto 2 o 4 (0 minuti) sono i minuti di ricarica del secondo giocatore.
24. Premere il tasto 5.
25. Dopo la conferma mettere con il tasto 2 o 4 (03 secondi) sono i secondi di ricarica del secondo giocatore

26. Premere il tasto 5.
27. Dopo la conferma lampeggiano due numeri alla destra che devono essere messi a 00 con il tasto 2 o 4 (sono per il conteggio delle mosse non interessa).
28. Premere il tasto 5.
29. Lampeggia la modalità (in alto) con il tasto 2 o 4 selezionare la modalità END.
30. Premere il tasto 5.
31. **L'orologio è programmato.**
32. Il tempo di partenza per entrambi i quadranti è il tempo del giocatore più il tempo di ricarica nel caso preso in esempio il tempo di partenza sarà di 10 minuti e 3 secondi.