

A) MANEJO DEL RELOJ DIGITAL EXCALIBUR

- Con el reloj en **PAUSA**, presiona el botón **ON/OFF** durante unos segundos para ponerlo en marcha, sonará un pitido, si no es así, utiliza un objeto puntiagudo y presiona el botón **ACL** que se encuentra en el interior de un agujero detrás del reloj.
- Las pilas deben ser alcalinas. Si el reloj va a estar inactivo mucho tiempo, quitar las pilas.
- Para darle más o menos intensidad de luz a la pantalla, gira la ruleta que está situada a la derecha del reloj.
- El reloj en la mesa de juego (70 x 90 cm.) lo situará el jugador que tiene las piezas negras, normalmente lo pondrá a su derecha. Las reglas de la **FIDE** obligan a mover la pieza y pulsar el reloj con la misma mano. Las piezas blancas se colocan en el tablero teniendo a la derecha el cuadro blanco.
- Presiona el botón **WHITE** para configurar el jugador que mueve pieza primero apareciendo **FIRST** en la pantalla.
- Si en la pantalla **COUNTER** no está a 00, pulsar el botón – y ajustar con los botones + y – a 00. Pulsa **VERYFY**.
- Pulsa **SELECT** y con los botones + y – selecciona en **PRESET** el número del ritmo de juego deseado, los 96 ritmos diferentes se encuentran relacionados detrás del reloj.
- Pulsa otra vez **SELECT**, aparecerá **DELAY** y con los botones + y – variar los segundos de **retardo**, entre 1 y 19.
- **Importante**: Sigue pulsando **SELECT** hasta la opción **GAME END** (final de partida) y comprueba que está en **OFF**.
- Puedes seguir presionando el botón **SELECT** y verás diferentes tipos de opciones de juego. Presiona los botones + y – para modificar los valores o para cambiar entre **ON/OFF**. Estos botones también tienen otras funciones **COUNTER** y **WHITE**. Una vez finalizada cualquier opción, pulsar siempre el botón **VERIFY**.
- Sonido, pon el reloj en **PAUSE**, presiona **SELECT** hasta que veas en la pantalla **SOUND**, utiliza el botón + y – y lo dejas en **ON** para dejarlo activado, después pulsa **VERIFY**.
- El tiempo de juego inicial establecido puede ser verificado presionando y soltando el botón **VERIFY**. También aparecerá en pantalla **SUDEN** (caída de bandera) y el retardo.
- Para empezar la partida, el jugador que tenga las piezas negras presionará su botón y pone el interruptor en **PLAY**, para que empiece a contar el tiempo del jugador con las piezas blancas. **Esto es muy importante**.
- Cuando un jugador observa una irregularidad en el juego de su contrincante, pondrá el reloj en **PAUSE** (parando el reloj) y levanta la mano para reclamar la atención del árbitro.
- **Sanción**: El árbitro enterado del problema, presiona el botón **SELECT** y aparecen los segundos del tiempo que le queda al jugador de la izquierda y pulsando el botón – podrá quitar **SEGUNDOS**, pero si tiene que quitar **MINUTOS** pulsará otra vez **SELECT** apareciendo los minutos, pulsa el botón – para restarlo, después pulsa el botón **VERIFY** para actualizar los tiempos y pone el reloj en **PLAY** para que continúe la partida.
- Si el que ha cometido la infracción es el jugador de la derecha, pulsará dos veces el botón **SELECT** y aparecerá el tiempo que le queda en pantalla y a continuación efectuará la misma operación que para el anterior jugador.

B) OPCIÓN FIDE CON BONIFICACIÓN RITMO 60': 30"

- Para activar la opción **FIDE**, pon el reloj en **PAUSA**, pulsa el botón de puesta en marcha **ON**.
- Pulsa el botón **SELECT** hasta que aparezca en pantalla la opción **PRESET** y con el botón + ó –, pon el número **20**, que es el ritmo de juego que está detrás del reloj para seleccionar los **60'** por jugador.
- Sigue pulsando el botón **SELECT** hasta que aparezca en pantalla **ACCUM** y pulsa el botón + para que aparezca **ON** en pantalla y a continuación pulsa el botón **VERIFY**.
- Aparecerá en **DELAY** una **F** y el ritmo de juego, **60'** por jugador y **30"** de bonificación.
- Para desactivar la opción **FIDE**, sigue los pasos anteriores y en el párrafo 3º pulsa el botón + hasta que aparezca **OFF**, a continuación pulsa **VERIFY**.
Con esta operación desaparece en **DELAY** la **F** de la opción **FIDE**.

DICCIONARIO:

FIRST.....	PRIMERO	SUDDEN.....	CAÍDA DE BANDERA
MINUTE.....	MINUTO	CHANGE.....	CAMBIO + Y -
CLAIN.....	RECLAMAR	PAUSE / PLAY.....	PARADA Y MARCHA
SAVE.....	SALVAR	SELECT.....	SELECCIONAR PARTIDA
COUNTER.....	CONTADOR DE JUGADAS	VERIFY.....	VERIFICAR LOS DATOS
GAME END.....	FINAL DE PARTIDA	WHITE.....	JUGADOR QUE MUEVE 1º
ACCUM.....	BONIFICACIÓN	ACL.....	BOTÓN DE PITIDO
SOUND.....	SONIDO	ON/OFF.....	CONECTAR Y DESCONECTAR
PRESET.....	PRESENTA RITMO DE JUEGO		
DELAY.....	RETARDO		