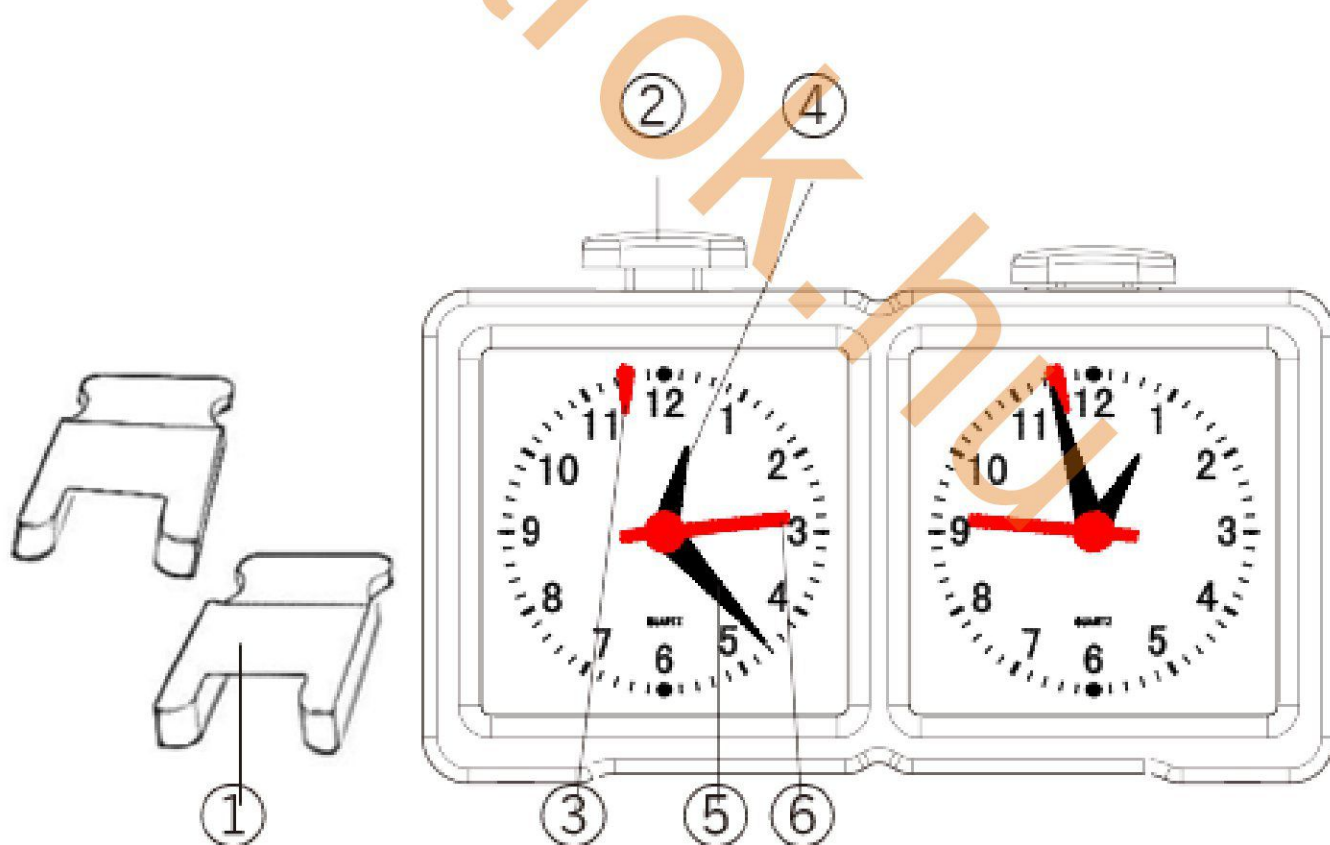


Analóg sakkóra használati útmutató

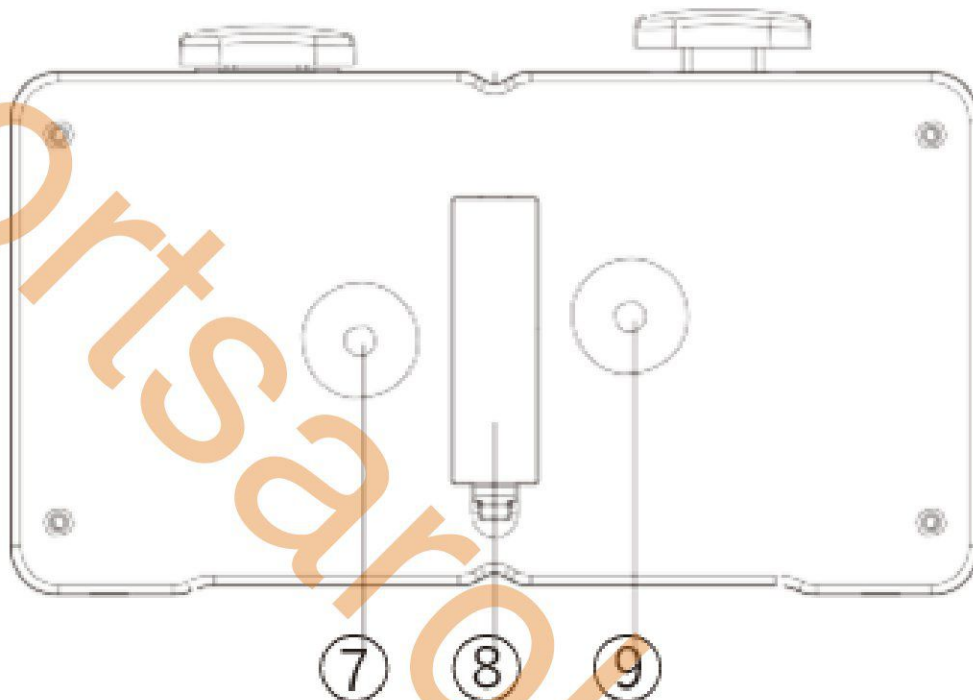
I. Elő- és hátlap bemutatása

- ① Biztonsági csat - használaton kívül a gombok alá az időzítő tetejére illesztve megakadályozza az az óra elindulását.
- ② Fordulógombok - Amikor egy játékos befejezi a fordulóját, akkor megnyomja a gombját, hogy elindítsa az ellenfél idejét.
- ③ Zászló - Ahogy a percmutató 12 felé halad, a zászló a percmutatóval együtt emelkedik.
Amikor az óra 12-hez ér, a zászló leesik, jelezve, hogy a játékosnak lejárt az ideje.
- ④ Óramutató - A játékban az órákat követi.
(Ha a játékidő több mint egy óra)
- ⑤ Percmutató - A játékban töltött percekét követi nyomon.
- ⑥ Másodpercmutató - A játékban a másodpercekét követi nyomon.



Hátsó nézet

- ⑦ Beállítógomb - Az időzítő jobb oldalán lévő idő beállítására szolgál.
- ⑧ Elemfedél - Az AA elem beszereléséhez távolítsa el.
- ⑨ Beállítógomb - Az időzítő bal oldalán lévő idő beállítására szolgál.



II. Használati utasítás

1. Az elemfedél eltávolítását követően helyezze be az AA elemet a sakkóra hátuljába. Ügyeljen arra, hogy az elem (+) és (-) végei illeszkedjenek az elemtartó rekesz belső oldalán lévő jelzéshez.
2. Győződjön meg arról, hogy az időzítő tetején lévő két gomb középső helyzetben van (se nem teljesen felfelé, se nem teljesen lefelé). Ez biztosítja, hogy az időzítő ne legyen bekapcsolva. Ha kívánja, az időzítő tetején lévő mindkét gomb alá behelyezhet egy-egy biztonsági csatot, ezzel biztosítva, hogy az időzítő ne legyen bekapcsolva.
3. A sakkóra hátoldalán lévő állítógombokkal állítsa be a perc- és az óramutatót is a 12-es pozícióba. Ne aggódjon a másodpercmutató (piros mutató) miatt.
4. Miután meghatározta, hogy az egyes játékosok mennyi időt kapnak, állítsa mindkét oldalt a kívánt időtartamra az időzítő hátoldalán lévő állítógombok segítségével. Például, ha azt szeretné, hogy mindkét oldal 30 perc játékidőt kapjon, állítsa a percmutatót az óramutató járásával ellentétes irányba az időmérő mindkét oldalán a 6-os pozícióba.
5. Miután minden játékos számára beállítottuk az időt, az a játékos, aki másodikként fog játszani, megnyomja a sakkórán a saját oldalán lévő gombot

(győződjön meg róla, hogy eltávolította a biztonsági csatokat, ha még nem tette meg), és az időmérő a másik oldalon elkezd visszaszámolni.

6. Amikor az első játékos befejezte a saját körét, megnyomja meg az időzítőn saját oldala felől lévő gombot, ami aktiválja az időzítő másik oldalát.

7. Ahogy a percmutató közeledik a 12-höz, elkezd felemelni a piros zászlót. Amikor a percmutató elérte a 12-t, a piros zászló le fog esni, ami azt jelzi, hogy az idő a sakkóra adott oldalánál lévő játékos számára lejárt. (Ne feledje, hogy ha olyan játékot játszik, amelyben oldalanként több mint 60 perc van, a zászló többször is le fog esni, mielőtt az idő lejárna).

III. Megjegyzések

- 1) Használat előtt ellenőrizze az elem minőségét. Vegye ki, ha nem használja hosszú távon.
- 2) Az eszközt tartsa távol az agresszív anyagoktól, az erős napfénytől, az esőtől, a lejtéstől, és az erős mágnesesétől.
- 3) A jótállás időtartama egy év. Az elemre és a fizikai sérülésekre nem vonatkozik! Merülő vagy lemerült elem esetén helyezzen be egy új AA elemet (DC 1,5V) a sakkóra hátuljába az elemfedél eltávolítását követően.

Gyártói szabványszám: GB/T6046-2016

A jótállás időtartama egy év. Az elemre és a fizikai sérülésekre nem vonatkozik!

Importálja: S-Sport International Kft.

7030 Paks, Tolnai út 2.

www.sportsarok.hu

