

MEREX 600





Snižení blikajícího čísla
Povolení / zakázání zvuku



Zvýšení blikajícího čísla
Zobrazit číslo tahu



Spustit / pozastavit hodiny
Korekce času po stisknutí na 3 sekundy
Krok nad ručně nastaveným časem



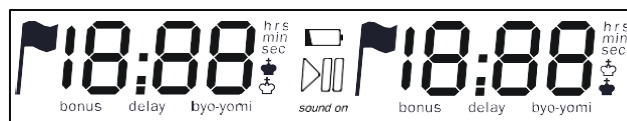
Aktivace vybraného čísla možnosti
Přijmout požadovanou blikající
číslici Zkontrolovat aktivní číslo
možnosti

**ZAPNUTO /
VYPNUTO**

(spodní část hodin)

Zapnutí a vypnutí hodin
Vynulování hodin pro další hru

Displej MEREX 600



© Copyright 1994 -2012

Verze 1.3 leden 2012

MEREX



600

5Uživatelská příručka

16Návod k použití

27Manuel d'utilisation

37Příručka uživatele

48Gebruiksaanwijzing

58Руководство пользователь

Nešetřili jsme úsilím, abychom se ujistili, že informace v této příručce jsou správné a úplné. Za případné chyby nebo opomenutí však nepřebíráme žádnou odpovědnost. Společnost PHILOS si vyhrazuje právo měnit specifikace hardwaru a softwaru popsaného v tomto dokumentu.

NĚMECKY

Přehled17

Metody časové registrace17

Úvod17

1.	Bleskový a rapid šach (možnosti 1, 2 a 3)	17
2.	Jedno období + gilotina (možnosti 4 a 5)	17
3.	Dvě období + gilotina (možnosti 6 a 7)	17
4.	Opakování druhého období (možnosti 8 a 9)	18
5.	Režim "Rybář" (možnosti 10-21)	18
5a.	Jedna perioda + režim "rybář" (možnosti 10 - 12)	18
5b.	Dvě období + režim "rybář" (možnosti 13 + 14)	18
5c.	Jedno období v režimu "rybář" (možnosti 15 - 18)	18
5d.	Bonusový turnaj (možnosti 19 - 21)	18
6.	"Bronstein" (zpoždění) Zpoždění (možnosti 22-25)	19
7.	Jedno období + profesionální Byo-Yomi (možnosti 26, 27 a 28)	19
8.	Jedno období + kanadské Byo-Yomi ("prodloužení")	19
9.	Přesýpací hodiny (možnosti 31 a 32)	20
10.	Bleskové oznámení (možnosti 33 a 34)	20
11.	Scrabble™ (možnosti 35 a 36)	20

Provoz20

1.	Baterie20	
2.	Zapnutí přístroje MEREX 60020	
3.	Výběr možnosti číslo21	
4.	Aktivace volitelného čísla21	
5.	Začátek21	
6.	Dočasné přerušení hrací doby21	
7.	Akustické signály21	
8.	Oprava času a pohybů21	
9.	Ruční nastavení21	
10.	Parametry, které je třeba naprogramovat pro ruční nastavení:	22
11.	Symbyly v okně displeje24	
12.	Zobrazení času24	
13.	Kontrola možnosti během hry24	
14.	Vlaková přepážka24	
15.	Rychlé nastavení pomocí automatického opakování. 24	
16.	Nabíjení kanadského času odrazu Byo-Yomi24	
17.	Podrobné informace o opravě v období na rozmyšlenou25	
18.	Podrobné informace o ručním nastavení25	
19.	Péče a čištění25	
20.	Záruční podmínky25	
21.	Technické údaje26	

Seznam všech možností72

Přehled

Hodiny MEREX 600 byly speciálně vyvinuty pro použití v různých deskových hrách pro dvě osoby, zejména v šachách, go a šachu.

Přehled nejdůležitějších funkcí:

- 14 různých způsobů registrace času pokrývajících všechna oblíbená nastavení času myšlení
- Ruční nastavení všech těchto metod
- všech 14 manuálních nastavení je uloženo
- 22 továrně přednastavených možností pro rychlé a snadné použití
- Možnost opravit čas zvažování během probíhající hry
- Počítadlo pohybu během hry
- Volitelný zvukový výstražný signál, když se blíží konec doby chlazení.
- Výstražné hlášení o slabé baterii
- maximální energetická účinnost



Tento výrobek není vhodný pro děti mladší 5 let.

Metody registrace času Úvod

Čas je zásadním faktorem v každém sportu, a rozhodně ne ve sportech, jako jsou šachy, go, dáma, shogi a Scrabble™. Rozdíl mezi hráči je dán nejen úrovní výkonu, ale také časem, který hráč potřebuje k dosažení této úrovně. Čím více se na sport díváte jako na měřítko výkonu, tím důležitější je omezit čas, který má hráč na přemýšlení o pohybu. To je třeba provést způsobem, který se co nejvíce přizpůsobí povaze hry a druhu sportu, který se hraje. MEREX 600 nabízí 14 různých způsobů nastavení časů přemýšlení pro hru dvou hráčů. Některé metody již znáte, jiné pro vás budou nové. Některé z těchto metod se používají již dlouho, jiné jsou méně známé. Další jsou výsledkem možností moderní elektroniky. Každá metoda má své kouzlo a ovlivňuje zážitek ze sportu. Blíží se pěti minutami na osobu se hraje jinak než se třemi minutami "Bronstein" nebo "Fischer". V těchto variantách získáte na každý tah tři sekundy času navíc na přemýšlení. Celková doba přemýšlení se nakonec liší jen málo. Doporučujeme vám jednoduše experimentovat s různými metodami, které vám MEREX 600 nabízí. Oblíbenému sportu může dodat další rozměr.

1. Bleskový a rapid šach (možnosti 1, 2 a 3)

To je nejjednodušší způsob rozdělení času. Oba hráči mají k dispozici určitý čas, během kterého musí provést všechny své tahy. Když některý z hráčů vyčerpá svůj čas, na hodinách se objeví blikající praporek. Máte možnost nechat soupeřův čas běžet dál tím, že přepnete houpačku. To platí pro všechny možnosti bez dodatečného času na přemýšlení o každém tahu.

2. Jedna perioda + gilotina (možnosti 4 a 5)

V prvním období je třeba provést předem stanovený počet tahů. Druhá třetina (gilotina) slouží k ukončení hry. Obdoba + gilotina funguje jako "rapid šach a blesk", ale s pomalejším začátkem. Vezměte prosím na vědomí, že čas "gilotiny" se oběma hráčům přičte až poté, co jeden z hráčů vyčerpá veškerý čas na přemýšlení za první období. Na konci hry se hodiny chovají přesně tak, jako by šlo o jednu třetinu.

3. Dvě období + gilotina (možnosti 6 a 7)

Pro ještě klidnější začátek hry lze před gilotinou odehrát dvě třetiny. Vezměte prosím na vědomí, že čas na přemýšlení pro druhou třetinu a pro

"gilovina" se přidá až poté, co hráč vyčerpá veškerý čas na přemýšlení v prvním období.

4. Opakování druhého období (možnosti 8 a 9)

Klidný konec hry má také své výhody. Jednoduché tradiční šachové hodiny dávají hráčům stále dokola jednu hodinu na určitý počet tahů. U digitálních hodin lze nastavit libovolný čas opakování.

5. Režim "Rybář" (možnosti 10-21)

Bonusová (nebo Fischerova) metoda je nastavení času na rozmyšlenou, při kterém se za každý odehraný tah přičítá bonus. Tato metoda dává hráčům vždy možnost pokračovat ve hře, i když už předtím spotřebovali hodně času. Pokud je tah zahrán rychleji, než je povolený čas na přemýšlení, je možné získat čas na přemýšlení navíc. Celková hrací doba se zvýší o další nevyužitou hrací dobu. Vezměte prosím na vědomí, že dodatečná doba je uvedena již pro první tah. U všech bonusových možností platí, že pokud hráč vyčerpá čas na rozmyšlenou za poslední období a žádný další čas na rozmyšlenou již není přidán, hodiny se automaticky zastaví. Soupeřovy hodiny se také zablokují a přestanou odpočítávat čas. Hra skončila!

5a. Jedna perioda + režim "rybář" (možnosti 10 - 12)

Pokud čas na přemýšlení prvního hráče vyprší během prvního období, dostanou oba hráči čas na přemýšlení pro bonusové období současně. Další čas se přičítá na začátku bonusového období a po každém provedeném tahu.

5b. Dvě období + režim "rybář" (možnosti 13 + 14)

Pokud čas na přemýšlení prvního hráče vyprší během druhého období, oba hráči získají čas na přemýšlení pro bonusové období. Čas navíc za tah se přičítá hned na začátku bonusového období a po každém provedeném tahu.

5c. Jedno období v režimu "rybář" (možnosti 15 - 18)

Hodiny přičítají čas na rozmyšlenou za každý tah navíc již od prvního tahu. To znamená, že bonusový čas je přidán již na začátku hry.

5d. Bonusový turnaj (možnosti 19 - 21)

Metoda Bonus Tournament je nejsložitějším nastavením z hlediska času potřebného na hru. Má až čtyři základní časové úseky, přičemž za každý tah se přidává další čas. Přidání dalšího období základního času se provede, když hráči vyprší hodiny, s výjimkou posledního období: Hra je tedy dokončena!

Možnost 21 (bonusový turnaj se čtyřmi obdobími) umožňuje nastavit čtyři období s různou základní dobou přemýšlení. Na každý tah se vždy přidává stejný čas na přemýšlení navíc. Pro první až třetí období včetně lze naprogramovat pevný počet tahů. Pokud je počet tahů nastaven na jiné číslo než nula, doba přemýšlení pro další období se přičte, jakmile hráč provede naprogramovaný počet tahů pro toto období. Nejprve pro bílého, až tento hráč dokončí svůj tah, a poté pro černého. Pokud je počet tahů nastaven na 0 (nula), přechod do další periody se uskuteční současně pro oba hráče, když jednomu z nich vyprší čas na přemýšlení pro danou periodu.

Pokud hráč nedokončí stanovený počet tahů (nenulový) po dobu, kdy mu vyprší hodiny, zobrazí se blikající příznak a MEREX 600 automaticky zastaví počítadlo hodin obou hráčů. MEREX 600 také signalizuje, že hra skončila. Příslušný hráč prohrává hru!

Aby počítadlo tahů v bonusovém turnaji fungovalo správně, musí hráči po každém provedeném tahu správně zastavit hodiny, aby mohl MEREX 600 zaznamenat počet odehraných tahů.

FIDE toto nastavení času nedoporučuje, protože je náchylné k nesprávnému fungování.

6. "Bronstein" (zpoždění) Zpoždění (možnosti 22-25)

Nejstarší návrh z šachového světa na řešení problému omezeného času na přemýšlení pochází od mezinárodního velmistra Davida Bronsteina. Jeho metoda začíná prvním tahem. Základní doba přemýšlení je zpožděná. Před uplynutím základního času na přemýšlení má hráč pevně stanovený čas na provedení tahu. Rychlým hraním není možné prodloužit dobu přemýšlení, jako je tomu v bonusovém režimu. Zpožděný čas se od začátku přičítá k základnímu času. Hodiny však počkají, dokud neuplyne doba prodlevy, a teprve poté odečtou čas, ale jakmile příslušný hráč stiskne houpačku, přičtou dodatečně využitý čas zpět k hlavnímu času přemýšlení.

Příklad: Hodiny byly nastaveny na 5 sekund zpoždění a ukazují 57 sekund na jedné straně. Hráč potřebuje na svůj tah 4 sekundy (tj. méně než je doba zpoždění). Bezprostředně před stisknutím kolébky hodiny ukazují 53 sekund a po stisknutí kolébky se vrátí na 57 sekund. Hráč tedy během tohoto tahu neztratil žádný čas na přemýšlení. Pokud však na tento tah potřebuje 10 sekund, hodiny ukáží přesně 47 sekund před koncem tahu a přidají 5 sekund zpoždění pro další tah po stisknutí kolébky. Hodiny pak budou ukazovat 52 sekund. Výhodou této metody je, že hráči mohou vždy zjistit přesný čas zbývající do další časové kontroly nebo do konce hry.

7. Jedna hodina + profesionální Byo-Yomi (možnosti 26, 27 a 28)

Vzhledem k povaze hry Go je to přirozeně ideální pro přidělení dodatečného času na přemýšlení pro oba hráče, aby mohli hru dokončit. Tradičně se k tomu používá metoda Byo-Yomi. Byo-Yomi poskytuje hráči, který vyčerpal svůj základní čas na přemýšlení, pevně stanovený čas na každý další tah. V běžných hrách Go je základní čas jeden a půl až dvě hodiny, obvykle v kombinaci s časem Byo-Yomi 20 až 30 sekund. Po uplynutí základního času hodiny přejdou na čas Byo-Yomi.


Po každém tahu se hodiny vrátí zpět. Pokud hráč neprovedl svůj tah před vypršením času, na displeji se zobrazí vlajka. Pro absolutní špičku je základní herní doba devět hodin. Poté následuje pět byo-yomi po jedné minutě. Po uplynutí devíti hodin se čas posune na pět minut. Pokud se hráč pohne před vypršením limitu čtyř minut, hodiny se opět posunou na pět minut.

Pokud se však pohne po dosažení limitu čtyř minut, hodiny se vrátí na čtyři minuty. Pokaždé, když je proveden tah, se hodiny vrátí do aktuálního období Byo-Yomi.

Upozorňujeme, že jakmile hráč vstoupí do fáze Byo-Yomi, na displeji se zobrazí piktogram "Byo-Yomi". Symbol vlajky se nezobrazí na začátku, ale až po uplynutí hráčova času ve fázi Byo-Yomi. Ve hře lze pokračovat a vlajka zmizí, jakmile začne další sekvence tahů.

8. Jedna hodina + kanadské Byo-Yomi ("prodloužení")

Kanadská metoda Byo-Yomi je zjednodušenou metodou profesionální metody Byo-Yomi. Vyhrazuje si dodatečný čas na přemýšlení pro provedení určitého počtu tahů (5 až 25) namísto dodatečného času na přemýšlení pro každý tah.

Po ukončení první periody se přidá čas Byo-Yomi. Na displeji se zobrazí piktogram Byo-Yomi. Po provedení dohodnutého počtu tahů lze hodiny znovu načíst časem Byo-Yomi stisknutím tlačítka na jednu sekundu .

V ručním nastavení 30 je možné naprogramovat několik tahů. Poté hodiny automaticky načtou čas Byo-Yomi.

9. Přesýpací hodiny (možnosti 31 a 32)

Čas hráče na tahu se snižuje, zatímco čas jeho soupeře se současně zvyšuje. Tento způsob hry je vzrušující alternativou k tradiční bleskové hře. Po uplynutí hráčova času se hodiny zastaví. Pak samozřejmě hru prohraje.

10. Bleskové hlášení (možnosti 33 a 34)

Před zavedením šachových hodin s dvojitým pohybem se turnaje často hrály s gongem. Gong označoval pevný čas na přemýšlení pro každý tah. Možnost 33 poskytuje pevný čas deseti sekund na tah, nejprve pro hráče vlevo, pak pro hráče vpravo atd.

11. Scrabble™ (možnosti 35 a 36)

Ve hře Scrabble™ se hraje vždy až do konce, i když hráč vyčerpal svůj čas. Hodiny pokračují v chodu i po zobrazení "0.00". Čím více času navíc hráč využije, tím více trestných bodů obdrží.

Volbu 21 můžete použít také jako měření času (upcount) nastavením 1 sekundy hlavního času přemýšlení. Hodiny nezačínají s počátečním počtem 0 sekund.

Operace

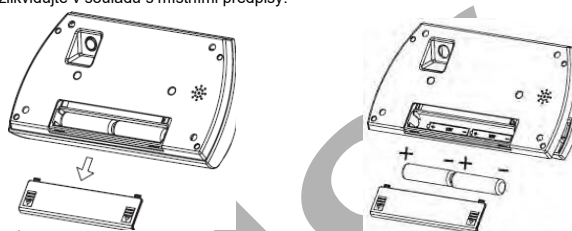
1. Baterie

MEREX 600 je napájen 2 bateriemi Penlite (AA). Doporučujeme používat alkalické baterie. Teoreticky tak bude váš MEREX 600 fungovat deset let. Pokud se MEREX 600 delší dobu nepoužívá, doporučuje se baterie vyjmout. V opačném případě může dojít k poškození přístroje MEREX 600 v důsledku vytečení baterie. Když se na displeji poprvé zobrazí (nízké nabití), jsou baterie téměř vybité a je třeba je co nejdříve vyměnit. V tuto chvíli je však stále k dispozici dostatek energie na to, abyste mohli hru dokončit bez přerušení. V případě závady nejprve vyjměte baterie a poté je znovu vložte.

Výměna baterie

Sejměte kryt baterie. Vyjměte obě baterie.

Umístěte nové baterie plusovým (+) pólem tak, jak je uvedeno na obrázku. Staré baterie zlikvidujte v souladu s místními předpisy.





Nedobíjecí baterie se nesmí nabíjet; dobíjecí baterie by se měly před nabíjením z výrobku vyjmout; baterie se smí nabíjet pouze pod dohledem dospělé osoby; nesmí se míchat různé typy baterií nebo nové a použité baterie; baterie by se měly vkládat se správnou polaritou; vybité baterie se musí z výrobku vyjmout; svorky by se neměly zkratovat.




2. Zapnutí přístroje MEREX 600

MEREX 600 se zapíná tlačítkem ON/OFF na spodní straně šachových hodin. Tlačítko ON/OFF je umístěno na spodní straně, aby se zabránilo nežádoucímu vynulování hodin.




3. Výběr čísla možnosti

Po zapnutí šachových hodin MEREK 600 se v okně displeje zobrazí poslední použité nastavení. Stisknutím tlačítka nebo  tlačítka  se pohybujete v nabídce 36 možností. Po čísle 36 displej přeskočí zpět na 01. Chcete-li zvolit požadované číslo volby, nahlédněte do seznamu na spodní straně šachových hodin (takže například č. 02 odpovídá rapid šachu s 25 minutami na hráče a partii).


4. Aktivace čísla volby

Jakmile se v okně displeje zobrazí číslo požadované volby, aktivujte toto nastavení  stisknutím tlačítka. V okně displeje se nyní zobrazuje čas hry. Nyní můžete zahájit hru. Pokud jste zvolili ruční nastavení, podívejte se do odstavce 9 na "manuální nastavení" po.


5. Začátek

Pokud jste zvolili možnost s naprogramovaným nastavením, ujistěte se, že páčka na straně bílého hráče (nebo hráče, který provádí první tah) směřuje nahoru. Barvy jsou zobrazeny pomocí symbolů.   Nyní stiskněte tlačítka . Hra nyní začíná. Správné nastavení barev je důležité pro registraci počítáček. To se týká zejména možnosti bonusového turnaje.


6. Postup dočasného přerušení hrací doby




Pokud chcete během hry dočasně zastavit časovač, stiskněte  tlačítka. Stiskněte toto tlačítka znovu. Poté se znovu spustí hrací doba.




7. Akustické signály


MEREK 600 může vysílat akustické signály, když se blíží časová kontrola. Vydává zvukový signál od deseti sekund před každou kontrolou času a také nepřetržitě během posledních pěti sekund. V poslední sekundě před kontrolou času zazní dlouhý pípnutí. Signály jsou vysílány pouze tehdy, když je na displeji viditelný piktogram "zvuk zapnut". Funkci zvuku lze zapnout nebo vypnout stisknutím  tlačítka při zastavených hodinách. U možností 01 až 25 je funkce zvuku ve výchozím nastavení vypnuta. U možností 26 až 36 je funkce zvuku ve výchozím nastavení zapnutá.

8. Oprava času a pohybů

Aktuálně zobrazený čas přemýšlení můžete během hry změnit. Stiskněte  tlačítka na dvě sekundy, dokud nezačne blikat levé číslo.




Nyní můžete opravit čas přemýšlení obou hráčů číslo po čísle. Chcete-li změnit blikající číslo, stiskněte tlačítka  nebo . Poté stiskněte  tlačítka a přejděte na další číslo. Začne blikat.

Kromě času na přemýšlení hráčů můžete také opravit počítadlo tahů: Stisknutím tlačítka  nebo  nebo jej můžete zvýšit nebo snížit. Po dosažení požadované hodnoty stiskněte tlačítka  tlačítka.

Poté hodiny stisknutím tlačítka  znovu zapněte. Nyní se opět automaticky nastaví opravený čas. Konkrétní aspekty některých možností naleznete v části "Podrobné informace o časové korekci".

9. Ruční nastavení

Každé nastavení metody má číslo volby, které umožňuje ruční nastavení všech parametrů metody. Po výběru čísla volby pro ruční nastavení (např. volba 05 pro jednu periodu + gilovina) je třeba nastavit parametry pro tuto metodu číslo po čísle. Nejprve nastavte základní časy pro přemýšlení obou hráčů. Následuje řada parametrů v závislosti na zvolené možnosti. Parametry ručního nastavení všech možností naleznete v tabulce níže.

Změňte číslici, která právě bliká, pomocí tlačítka  nebo . Jakmile se zobrazí požadovaná číslice, stiskněte  tlačítka. Po zadání všech parametrů se zobrazí symbol pauzy >| a čas přemýšlení obou hráčů. Nyní lze hodiny spustit: Další pokyny naleznete v části 5.

10. Parametry, které je třeba naprogramovat pro ruční nastavení:

Nuly v tabulce na následující straně se zobrazí pouze v případě, že hodiny nebyly dříve naprogramovány nebo restartovány.

Pokud je třeba nastavit čas, zobrazí se nejprve hodiny a minuty pro hlavní čas odrazu. Oddělují se dvojtečkou (:). Po provedení nastavení se zobrazí sekundy. Před počítadlem sekund je tečka (.). Nyní můžete změnit sekundy.







Všechny tyto znaky lze měnit pomocí kláves **-** a **+**. Zůstanou nastaveny, i když jsou hodiny vypnuté nebo je zvolena jiná možnost. Pokud bylo vybráno "ruční nastavení" nebo "korekce času", lze zadávání číslic po číslech přeskočit, pokud je tlačítko **OK** stisknuto v okamžiku, kdy bliká první číslice.

Parametry zůstávají beze změny, hodiny ukazují **>||** a nyní je lze spustit. Chcete-li zkontrolovat nastavení, můžete tlačítko podržet stisknuté; v **7 8** okně se pak na velmi krátkou dobu zobrazí všechny parametry.

Možnost	Název	Dis- přeh rát vlevo	Zobraz t vpravo	Nastavení
03	Jedno období	0:00.00	0:00.00	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče. Nejprve hodiny, minuty a pak sekundy.
05	Jedno období + Gilotina	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče. Gilotina pro oba hráče.
07	2 období + Gilotina	0:00.00 2 3	0:00.00 0:00.00 0:00.00	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče. Druhá třetina - čas na spaní pro oba hráče. Gilotina pro oba hráče
09	1 období + samo o sobě opakující se Období	2	0:00.00 0:00.00	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče. Opakovaná doba reflexe
12	1 období + 1 bonusové období ("rybář")	0:00.00 2 bonus 2 bonus	0:00.00 0:00.00 bonus 0,00 bonus	Doba na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče Druhá doba pro oba hráče Dodatečný čas na tah pro druhé období
14	2 období + 1 bonusové období ("rybář")	0:00.00 2 3 bonus 3 bonus	0:00.00 0:00.00 0:00.00 0.00	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče. Druhá třetina - čas na lůžku pro oba hráče. Třetí třetina - čas na spaní pro oba hráče. Další čas na tah pro druhé období.
18	1 období s Bonusový čas na Vlak (rybář)	0:00.00 bonus 0,00 bonus	0:00.00 bonus 0,00 bonus	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče v prvním období. Další čas na přemýšlení pro levici a pravý hráč.
21	Bonusový turnaj, maximálně 4 Období s Bonusový čas na Vlak ("Rybář") "Bonus Symbol je během celý nastavit Období klidu viditelné	0:00.00 1 2 2 3 3 4	0:00.00 0.00 0:00.00 00 00 0:00.00 00 0:00.00	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče v první třetině. Další čas na tah za celou hru. Počet tahů v prvním období. Druhá třetina pro oba hráče. Počet tahů ve druhém období. Třetí třetina pro oba hráče. Počet tahů ve druhé periodě. čtvrtá perioda pro oba hráče.
25	"Bronstein" - Turnaj, Nejvyšší tE-N 4 období v "Bronsteinu" - Režim. "Zpoždění" - Symbol je během nastavit Období klidu viditelné	0:00.00 1 2 2 3 3 4 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče v první třetině. Volný čas na přemýšlení na jeden tah v první hodině. Druhá třetina - čas na rozmyšlenou pro oba hráče. Volný čas na tah ve druhém období. Třetí třetina - čas na rozmyšlenou pro oba hráče. Volný čas na tah ve třetím období. Čtvrtá třetina - čas na rozmyšlenou pro oba hráče. Volný čas na tah ve čtvrtém období.
28	Jděte s Byo-Yomi	0:00.00 0.00 byo- yomi	0:00.00 1 byo- yomi	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče v první třetině. Čas Byo-Yomi na tah pro oba hráče a počet období Byo-Yomi.
30	Kanadský jazyk Byo- Yomi	0:00.00 2 byo- yomi 2 byo- yomi	0:00.00 byo- yomi 00 byo- yomi	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče v první třetině. Kanadský čas Byo-Yomi. Počet tahů, které musí být odehrány před načtením času.
32	Présýpací hodiny	0:00.00	0:00.00	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče.
34	Bleskové oznámení		0:00.00	Čas na zvážení období gongu
36	Scrabble [®]	0:00.00	0:00.00	Čas na rozmyšlenou pro levého a pravého hráče.

11. Symboly v okně displeje

Kromě číslic mohou hodiny na displeji zobrazovat následující symboly:


Symbol	Význam
	Ukazuje, že je třeba vyměnit baterie.
bonus	Ukazuje, že probíhá dodatečná doba chlazení.
zpoždění	Označuje, že probíhá zpožděné ochlazování.
byo-yomi	Označuje, že probíhá období Byo-Yomi.
	Dočasná vlajka. Označuje, že dotyčný hráč vstoupil do další periody jako první. Po pěti minutách opět zmizí.
 blikající	Kapková sekera. Ukazuje, který hráč překročil časový limit.
hod in min	Zobrazuje čas v hodinách a minutách. Dvojtečka odděluje hodiny od minut (např. 1:45 nebo 0:25).
min sec	Zobrazuje čas přemýšlení v minutách a sekundách. Minuty a sekundy jsou odděleny tečkou. (např. 17,55 nebo 4,06).
zapnutý zvuk	Označuje, že byla aktivována funkce zvuku. Hodiny zapírají, když se čas přemýšlení blíží nule.
	Ukazuje, že hodiny byly zastaveny, jsou připraveny k prvnímu spuštění, byly pozastaveny nebo že hráči vypršel čas.
	Označuje, že hodiny běží.
	Zobrazuje barvu hráčů.

12. Zobrazení času



Pokud je doba přemýšlení delší než 20 minut, zobrazí MEREX 600 hodiny a minuty. Pokud je čas kratší než 20 minut, na displeji se zobrazí minuty a sekundy a piktogramy min + sec.

Zobrazení času je maximálně do 9:59:59. Pokud by doba projednávání přesáhla tuto dobu, zastaví se v 9:59:59 bez předchozího upozornění.

13. Kontrola možnosti během hry

Během hry můžete zkontrolovat číslo vybrané možnosti, aniž byste přerušili časování. To provedete stisknutím tlačítka .


14. Počítadlo tahů

Hodiny zaznamenávají počet provedených tahů. Na začátku nové hry je počítadlo tahů nastaveno na 0. Počítadlo tahů pokračuje v počítání i poté, co černý hráč provedl svůj tah. (Viz piktogramy v  okně displeje). Když hodiny běží nebo jsou zastaveny, můžete stisknutím tlačítka zobrazit počet tahů.  Tím se běh hodin nezastaví.

15. Rychlé nastavení pomocí funkce automatického opakování.

Pokud to chcete provést rychle, můžete  podržet tlačítko , nebo  tlačítko. Po jedné sekundě se automaticky opakují v pětisekundových intervalech.

16. Nabíjení kanadského času odrazu Byo-Yomi

Během hry Byo-Yomi (možnosti 29 a 30) lze čas Byo-Yomi pro hráče v pohybu načíst stisknutím tlačítka na jednu sekundu .

17. Podrobné informace o korekci doby odrazu

Pokud provedete časovou korekci během běžící volby s několika periodami, bude MEREK 600 obvykle předpokládat, že běží stejná perioda jako na začátku časové korekce, tj. pokud se např. během volby č. 10 ve druhé (dodatečné) periodě opraví čas odrazu na 3 minuty, zůstane metoda bonusu aktivní.

Volba 21 "Bonusový turnaj" však umožňuje nastavit určitý počet tahů pro každé období. Pokud je počet tahů pro každou periodu nastaven na nenulové číslo, lze počet tahů během časové korekce měnit. Odtud se vypočítá správná doba.

18. Podrobné informace o ručním nastavení

Nastavení každé manuální volby zůstane zachováno až do její změny nebo do vyjmutí baterií.

Pokud hra skončí po výběru možnosti ručního nastavení a stejná možnost ručního nastavení je vybrána znovu, použijí se opět stejné hodnoty. Příslušné údaje můžete zkontrolovat tak, že tlačítko podržíte [7] [6] stisknuté. Nastavení lze také zcela zrušit stisknutím [1] [2] tlačítka ihned po zapnutí.

Ruční nastavení možnosti 21: Bonusový turnaj je nejpokročilejší možností. Vezměte prosím na vědomí, že pokud je počet tahů pro určité období nastaven na nulu, končí toto období poté, co hráč překročí svůj čas na přemýšlení. Pokud jsou pro období naprogramovány nulové pohyby, jsou možné konečné doby automaticky nastaveny na nulu. Počet tahů pro příslušné období pak může být nastaven pouze na nulovou hodnotu.

19. Péče a čištění

Váš MEREK 600 je odolný výrobek. Pokud se o něj budete dobře starat, bude vám dlouhá léta sloužit bez problémů.

K čištění hodin používejte pouze mírně navlhčený hadřík. Nepoužívejte žádné agresivní čisticí prostředky.

20. Záruční podmínky

Společnost PHILLOS zaručuje, že vaše digitální šachové hodiny splňují nejvyšší standardy kvality. Pokud se na hodinách MEREK 600 - navzdory pečlivému výběru komponentů a materiálů při výrobě nebo přepravě - během prvních dvou let po zakoupení objeví závada, obraťte se na odborného prodejce, u kterého jste hodiny zakoupili.

V případě uplatnění záruky na nový přístroj MEREK 600 předložte záruční list (strana 71) spolu s dokladem o koupi. Tyto záruční podmínky platí pouze při šetrném zacházení s přístrojem MEREK 600.

Záruka se nevztahuje na případy nesprávného použití hodinek nebo na případy, kdy byl proveden neautorizovaný pokus o opravu bez písemného souhlasu výrobce.

21. Technické údaje

Baterie: dvě baterie AA (doporučujeme alkalické); spotřeba energie je 2 mikroampéry v klidu a 10 mikroampérů v provozu; baterie vydrží přibližně 10 let.

Displej: 2,5 x 13,5 cm

Časová odchylka: méně než jedna sekunda za hodinu

Pouzdro: plast ABS

Hmotnost: 250 gramů včetně 2 baterií AA



MEREX 600 splňuje normy EN 50081-1:1991 a EN50082-1:1991.
Tento výrobek splňuje normy RoHS EU/2002/95/ES.



Tento výrobek je označen recyklačním symbolem v souladu se směrnicí EU 2002/96/ES. To znamená, že spotřebič musí být po skončení životnosti odevzdán na obecní sběrné místo k recyklaci (zdarma). Likvidace prostřednictvím domovního/obyvatelského odpadu není povolena. Jedná se o aktivní příspěvek k ochraně životního prostředí (pouze v rámci EU).