

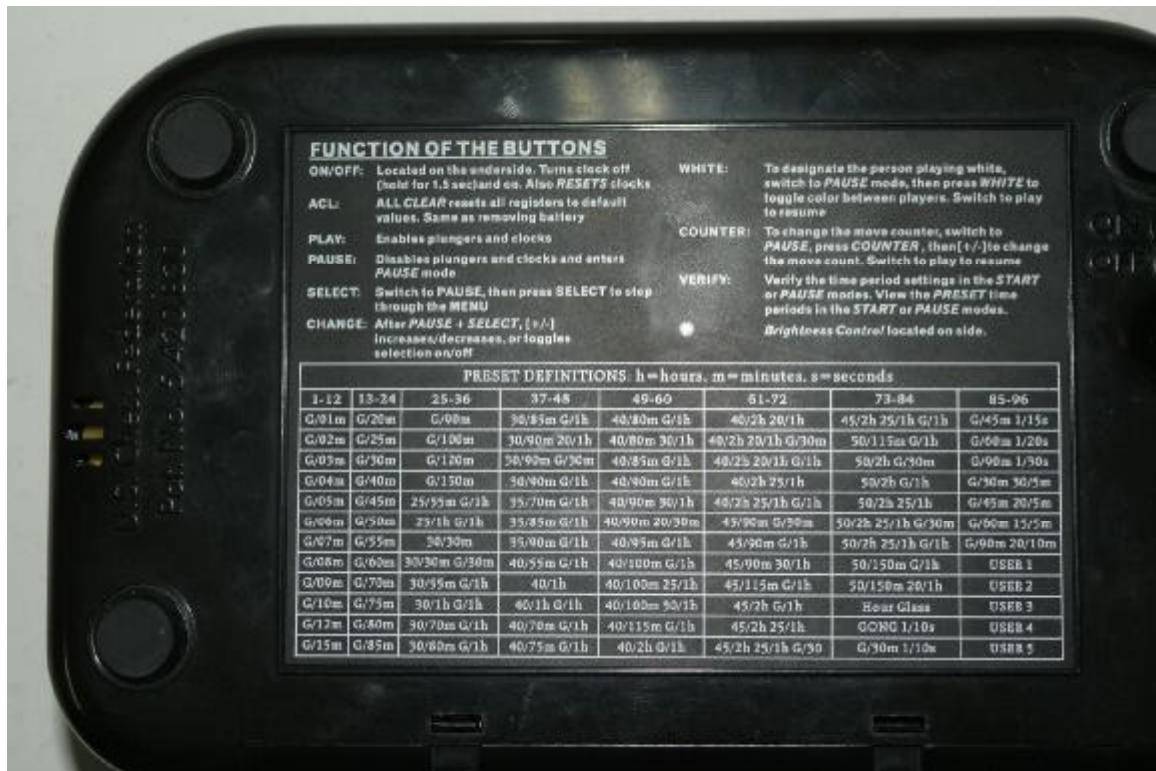
Programación Reloj Excalibur

El ritmo en liga vasca es el siguiente:

Ritmo : 1º control : 90 m + 30 sg / mov (40 movimientos)

2º control : 30 m + 30 sg / mov

En primer lugar, verificamos que nuestra versión de Excalibur no tenga un ritmo predefinido (o que sea fácilmente adaptable) a este ritmo. La tabla de ritmos predefinidos esta en la base del reloj:



El modo que deberíamos tener sería 40/90m G/30m. Vemos que en nuestro caso, el que mas se acerca sería el modo 54, que lamentablemente, no nos vale, ya que si que es cierto que suma 30 minutos en la jugada 40, tiene un nuevo control en la jugada 60 que suma una hora. Así que decidimos programar el modo USER1 para controlar los controles.

Una vez encendido el reloj en modo pause, tenemos una imagen como esta, que guarda el último modo del reloj:



1.- Seleccionamos el modo U1. Para ello apretamos una vez el botón Select, y con los botones + / - , ponemos el modo U1:



2.- El siguiente paso es definir los controles de tiempo. El reloj Excalibur puede tener tres controles de tiempo (Primary / Secondary / Sudden). Nosotros utilizaremos los dos primeros controles. Desde el paso anterior dándole al botón select, pasaremos a definir el primer control de tiempo. En primer lugar definiremos el tiempo primario para el jugador de la izquierda, siendo el primer paso los segundos que debe ser :00 :



3.- Dándole de nuevo al select, definimos los minutos del jugador de la izquierda, que deben ser 90 , lo podemos hacer con los botones + / -



4.- Con el select , pasamos ahora a definir el primer control para el jugador de la derecha, análogamente :00 segundos :



5.- Select otra vez, y definimos los minutos del jugador de la derecha, que serán nuevamente 90.



6.- Ya hemos definido el primer control, con select pasamos a definir el movimiento en el cual lo pasamos. En nuestro caso 40 :



7.- Ahora, definimos el segundo control. Dándole select nuevamente, pasamos a dicha definición. En primer lugar el jugador de la izquierda, y después el de la derecha. El primer paso es poner a :00 los segundos :



8.- Damos select, y definimos los minutos del segundo control, que son 30 :



9.- Con select nuevamente, pasamos al tiempo del jugador de la derecha. Los pasos análogos , debemos poner en los segundos :00, select y nuevamente 30 minutos :



10.- Select nuevamente, y definiríamos el número de movimientos para el siguiente control, que en nuestro caso no existe, así que lo ponemos a 0:



11.- Ahora definiríamos el 3 control, que en nuestro caso no existe. Así que, ponemos a 0 los relojes en el siguiente orden, jugador de la izquierda :00 segundos, 000 minutos, igual en la derecha. Imágenes:



12.- Ya hemos definido los controles de tiempo, los siguientes pasos son definir los incrementos por movimiento, así como otras opciones interesantes. El primer paso es poner el Delay a 0 (no usamos) :



13.- Select, y ponemos Claim a OFF (cambiamos con mas y menos):



14.- Select y ponemos recall a OFF.



15.- Select y ponemos Counter a ON. Esto nos mostrara el número de movimientos en la pantalla.



16.- Select, y ponemos Game End a OFF



17.- Select y ponemos Acum a ON:



18.- Select y definimos el incremento, poniéndolo a 30 :



19.- Select y ponemos Sound a OFF (si no queremos que el reloj pite cuando caiga la bandera)



20.- Select y ponemos acum all a ON



21.- Select y Word a OFF



22.- Select y second a ON (esto mostrara los segundo en el display) :



LISTO Si le damos al select volveremos a la pantalla de juego, que debería quedar así :



En la pantalla, vemos los siguientes datos :