**Pendule PS 1688**

Autre nom : xflee aux USA

Pendule électronique

Couleur bleue et rouge

Manuel en chinois et anglais

Balancier large aux 2 côtés solidaires, pratique et confortable

Large écran à cristaux liquides

Décompte à la seconde visible avec n’importe quel temps restant

Un drapeau indique un joueur qui tombe au temps

Décompte du nombre de mouvements joués comme aux échecs (mouvement 1 blanc, mouvement 1 noir, mouvement 2 blanc, mouvement 2 noir etc, mais plafonné à 99)

Possibilité d’avoir une cadence avec byo-yomi japonais

1 seule cadence personnalisée sauvegardée à la fois, indiquée avec la lettre F suivi du code du programme modifié

*(un utilisateur sur chess.com a vérifié quelle décomptait correctement le temps)*

**Programmer une cadence 45 minutes temps principal + 30 secondes de byo-yomi**

Allumer la pendule avec le bouton ON sur le dessous de la pendule.

Choisir le programme 23, 24 ou 25 à l’aide du bouton -/+ sur la façade de la pendule ce qui va sélectionner une cadence préenregistrée servant de base à modifier. Ces cadences préenregistrées ont un temps principal, plus un byo-yomi japonais (cad un seul coup par tranche).

Sélectionner le programme choisi en appuyant sur le bouton jouer/pause/retour en façade

Appuyer ensuite environ 5 secondes sur le bouton engrenage/son jusqu’à ce que le temps du joueur à gauche se mette à clignoter, cela va permettre de modifier

Modifier le temps principal du joueur de gauche à l’aide du bouton -/+ en commençant par les heures, minutes puis secondes, et en validant chaque tranche de temps par le bouton engrenage /son. Une fois le temps du joueur de gauche validé, le temps du joueur de droite va clignoter, et sera automatiquement le même que le temps alloué au joueur de gauche, mais il est possible de le modifier si on souhaite allouer un temps différend à chaque joueur, une fois encore valider les heures, minutes et secondes.

Une fois le temps principal validé pour les deux joueurs, la pendule va proposer de configurer le byo-yomi. Une annotation « byo-yomi » apparait au-dessus du temps bien visible. Ici encore définir le temps en heure, minute puis seconde en validant à chaque fois par le bouton engrenage/son.

Là encore la pendule propose automatiquement le même byo-yomi au joueur de droite que celui choisi pour le joueur de gauche, mais il est possible de le modifier si on souhaite.

Après cela la pendule la cadence personnalisée est enregistrée et portera le nom Fxx (les xx correspondant au programme de départ que vous avez choisi au départ, soit par exemple F23 si vous aviez sélectionné le programme 23 comme base à modifier).

Avant de lancer la pendule, vérifier que le balancier est bien levé du côté gauche (joueur blanc) pour un décompte correct des coups.

Vérifier également que le son est allumé. Si besoin, appuyez sur le bouton engrenage/son une fois si l’icône du son n’était pas déjà affichée.

La pendule peut désormais être démarrée par les joueurs en appuyant sur le bouton central de façade jouer/pause/retour

A noter qu’en changeant de programme à modifier, le programme précédent revient à son format d’usine, puisque la pendule ne sauvegarde toujours qu’une seule cadence personnalisée.

**Modifier le temps de joueurs en cours de partie**

Mettre la pendule en pause à l’aide du bouton centrale en façade jouer/pause/retour

Appuyez environ 5 secondes sur le bouton engrenage/son en façade jusqu’à ce que le temps du joueur de gauche commence à clignoter. Le temps des joueurs peut désormais être modifié, toujours en passant d’une tranche de temps à la suivante avec le même bouton engrenage/son.

Cette fois-ci, comme nous sommes en pleine partie, la pendule ne corrige pas par avance le temps du joueur de droite, et si un joueur a encore du temps principal, seul le temps principal pourra être modifié, il faut que le joueur se retrouve en byo-yomi pour pouvoir modifier le byo-yomi

**Avertissement sonore de la pendule**

La pendule PS1688 possède un système d’avertissement sonore original.

S’agissant du temps principal, la pendule émet un bip lorsqu’il reste 10 secondes, puis un bip lors des 5 dernières secondes, puis enfin un double bip pour indiquer que le temps principal est écoulé.

Une fois en byo-yomi, la pendule émet un bip lorsqu’il reste 20 secondes, puis un bip à 10 secondes, un autre bip à 5, un dernier bip à 2 secondes, puis un quadruple bip pour indiquer que le joueur est tombé au temps.

**Mon avis général sur la pendule PS 1688**

La pendule PS 1688 est qualitative au niveau du balancier, du confort de vision avec un large écran à cristaux liquides, et de la diversité et simplicité d’utilisation pour programmer une cadence personnalisée.

Elle ne sauvegarde qu’un seul temps personnalisé ce qui est un peu dommage mais suffisant.

Le rythme d’avertissement sonore en byo-yomi (10, 5, 2, 0) est suffisant mais nécessite de prévenir les joueurs avant de jouer pour éviter les mauvaises surprises.

Aussi, par défaut lorsqu’on allume la pendule, le son est systématiquement coupé, ce qui nécessite d’être vigilent avant de démarrer que le son soit bien activé (bien qu’il soit toujours possible d’activer facilement le son pendant la partie).

La fonctionnalité du décompte du nombre de coups joués n’est pas adaptée au shôgi et plafonnée à 99, mais cela n’est pas déterminent.

Enfin, cette pendule a le gros avantage de coûter moins de 30€, soit plus de deux fois moins chère que les pendules concurrentes DGT 2010/3000.

* ***Avis favorable pour utilisation en tournoi.***

