

LEAP KK9908 je šahovska ura, ki jo je odobrila FIDE.

Po vstavitvi baterije, ko se ura zažene spodaj, na levem zaslonu utripa 01, kar označuje način štoparice 1. Vsebina zaslona na desni strani vam bo pomagala določiti način delovanja štoparice.

Z gumboma "+" in "-" med prednastavitvami izberite želeni način merjenja časa. Seznam časovnih načinov je prikazan v spodnji tabeli in na dnu ure.

Časovnik I številka načina	Opredelitev faze prvega obdobja			Opredelitev drugega obdobja			Opredelitev tretjega obdobja			Komentar:
	Številka koraka	Obdobje (minuta)	Dodaten čas (mp)	Številka koraka	Obdobje (minuta)	Dodaten čas (mp)	Številka koraka	Obdobje (minuta)	Dodaten čas (mp)	
1		5	0							Strela (5 minut za celotno igro)
2		25	0							Hitro
3		90	30							FIDE: Standard
4	40	90	30		30	30				FIDE: 90 minut za prvih 40 od premakne, nato pa 30 minut. za konec tekme, 30 sekund podaljška za iz prve faze
5	40	100	30	20	50	30		15	30	FIDE
6	40	120	0	20	60	0		15	30	FIDE: Dodatni čas samo od poteze 61
7	40	120	0	20	60	0		30	0	FIDE: Brez podaljška
8		3	2							FIDE: Strela
9		5	3							FIDE: Strela
10		15	10							FIDE: Rapid
11		20	10							Hitro
12		50	10							Hitro
13		75	30							Standard
14		60	0							Standard
15		90	0							Standard
16		120	0							Standard
17		60	20							byo-yomi: 60 minut igre, nato vse odštevanje korakov od 20 sekund.
18		60	30							
19		120	30							
20		60	5 / 10							Kanadski byo-yomi: 60 minut igre, nato 5 odštevanje minut vsakih 10 korakov
21		60	5 / 20							
22		60	5 / 30							
23		20	15 / 25							
24			30+1/10							Klasični nadzor časa GO: 30 sekund byo-yomi + 1 byo-yomi minute (z 10 možnostmi)
25			30							Vsak korak se odšteva od 30 sekund
26			60							Odštevanje od 60 sekund z a vsak korak
27			2*60							Vsak korak šteje od 2 minut navzdol
28			5*60							Odštevanje vsakega koraka od 5 minut
29		45	0							45 minut za celotno igro
30		45	10							45 minut igranja in 10 sekund z a vsako potezo
31		45	30							
32		60	20							
33	40	120	10		30	10				10 sekundni zamik na korak
34	40	110	10		30	10				10 sekundni zamik na korak
35		60	10							10 sekundni zamik na korak
36		30	10							10 sekundni zamik na korak
37	40	100	30	20	40	30	40	30		30-sekundni zamik na korak

99											Glede na zadnji izbrani način sinhronizacije deluje med 1-37
00											Tu lahko programirate 4 etape vožnje na čas. (V tem primeru je mogoče programirati 4 etape časovnega preskušanja. po treh, predstavljenih v tej preglednici, je možen še četrti).

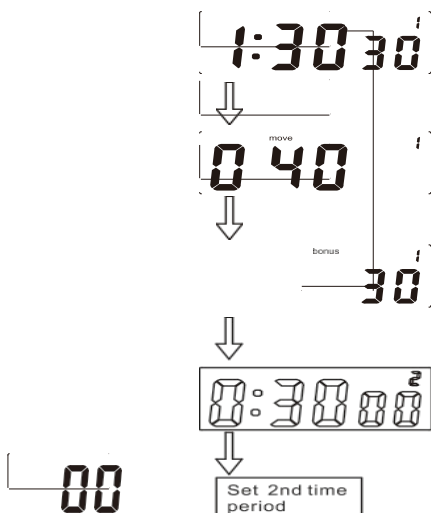
Enkrat pritisnite osrednji gumb (START/STOP), da izberete želeni način časovnika. Ura bo nato prešla v način READY. Uro nato zaženete s ponovnim kratkim pritiskom na gumb START/STOP.

Ura lahko razlikuje med štirimi obdobji znotraj stranke. Za vsako obdobje lahko nastavite, koliko korakov koliko minut morate opraviti in koliko dodatnega časa morate porabiti za vsak korak. Po eni

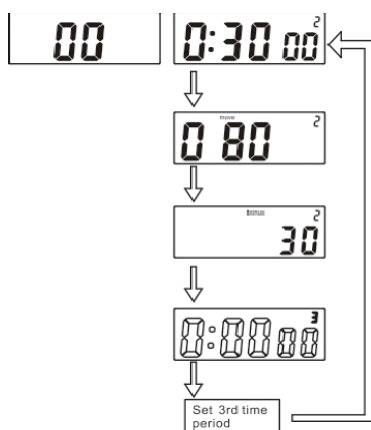
strani so na voljo vnaprej določeni načini merjenja časa, ki jih lahko izberete na uri od 1 do

37.

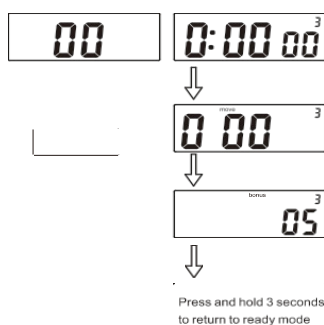
Po drugi strani pa lahko sami določite časovni način. To lahko storite na dva načina. Lahko ga v celoti definiramo sami v načinu 00 in bo nato shranjen v načinu merjenja časa 00, ali pa ga prepisemo po izbiri katerega koli od vnaprej definiranih načinov merjenja časa (1-37) in ura bo samodejno shranila spremenjeni način merjenja časa za način merjenja časa 99. V obeh primerih boste s pritiskom na gumb SART/STOP za 3 sekunde preklopili na spremenjeni način merjenja časa. Za ponazoritev načina določanja časovnega načina je podan primer. Nastavimo ga na 90 minut za prvih 40 korakov z dodatnimi 30 sekundami na korak. Prvi časovni korak bo nastavljen na naslednji način: (Prehod z utripajoče številke na naslednjo se izvede s kratkim pritiskom na gumb START/STOP. Ponastavitev ni mogoča, lahko le začnete od začetka).



Za naslednjih 80 korakov ponovno dodamo 30 minut z dodanimi 30 sekundami, tako da bo to opredelitev drugega časovnega koraka:



V opredelitvi igre smo zdaj pri $40+80=120$ potezah. Zdaj določimo, da bo čas od zdaj (od 121. poteze) do konca igre 5 dodatnih sekund na potezo:



Ura ve, da je to obdobje že do konca igre, saj pusti vse ničle v števkih obdobja.

Ko končate z določanjem novega načina merjenja časa, s pritiskom na gumb START/STOP za 3 sekunde zapustite način spreminjanja časa in ura bo shranila nove nastavitve (če ste vnesli iz 00, boste vnesli 00, če ste vnesli iz katerega koli načina merjenja časa 1-37, boste vnesli 99).

Med predvajanjem lahko spremenite uro katere koli strani. Pritisnite in 3 sekunde držite gumb na tej strani (gumb "+" ali "-"), da izberete stran, za katero želite spremeniti uro. Ura bo nato začela utripati števec minut na tej strani. Z gumboma "+" in "-" naredite želene spremembe. Nato s kratkim pritiskom na gumb START/STOP dokončajte popravek časa in vrnite uro v način SET.

Med predvajanjem lahko spremenite števec korakov. Hkrati pritisnite in držite gumba "+" in "-" 3 sekunde. Na levem zaslonu bo utripala skrajna leva številka trenutnega števila korakov. Kratko pritisnite gumb START/STOP, da se pomikate po vseh številkah števca korakov na obeh straneh, medtem ko želene spremembe izvedete s pritiskom gumbov "+" in "-" na ustreznih mestih. Nato po zadnji številki s kratkim pritiskom na gumb START/STOP dokončajte popravek števca korakov in vrnite uro v način READY.