

A LEAP KK9908 FIDE által jóváhagyott sakkóra használati útmutatója

Az elem behelyezése után az órát alul bekapcsolva a baloldali képernyőn a 01 villog, ami az 1-es időmérő módot jelzi. A jobboldali képernyő tartalma az adott időmérő mód beazonosításában segít.

A „+” és a „-” gombokkal választhatjuk ki az előre beállított időmérő módok közül az általunk kívántat. Az időmérő módok listája az alábbi táblázatban, valamint az óra alján is megtalálható.

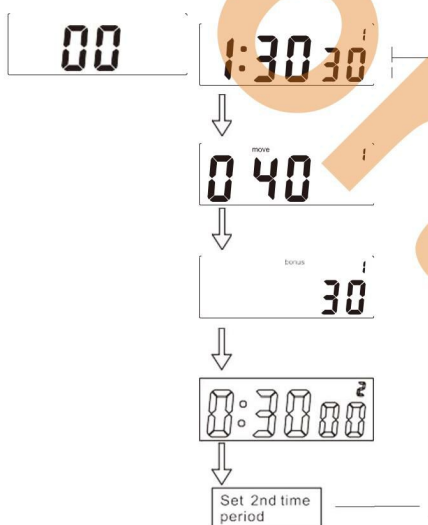
Az időmérő mód száma	Első időszakasz definíciója			Második időszakasz definíciója			Harmadik időszakasz definíciója			Megjegyzés
	Lépésszám	Időszakasz (perc)	Plusz idő (mp)	Lépésszám	Időszakasz (perc)	Plusz idő (mp)	Lépésszám	Időszakasz (perc)	Plusz idő (mp)	
1		5	0							Villám (5 perc a teljes játszmára)
2		25	0							Rapid
3		90	30							FIDE: Standard
4	40	90	30		30	30				FIDE: 90 perc az első 40 lépésre, majd 30 perc a játszma befejezésére, 30 mp plusz idővel az első lépéstől kezdve
5	40	100	30	20	50	30		15	30	FIDE
6	40	120	0	20	60	0		15	30	FIDE: Plusz idő csak a 61. lépéstől
7	40	120	0	20	60	0		30	0	FIDE: Nincs plusz idő
8		3	2							FIDE: Villám
9		5	3							FIDE: Villám
10		15	10							FIDE: Rapid
11		20	10							Rapid
12		50	10							Rapid
13		75	30							Standard
14		60	0							Standard
15		90	0							Standard
16		120	0							Standard
17		60	20							byo-yomi: 60 perc játékidő, majd minden lépéskor visszaszámlálás 20 mp-ről
18		60	30							
19		120	30							
20		60	5/10							Kanadai byo-yomi: 60 perc játékidő, majd 5 perces visszaszámlálás 10 lépésenként
21		60	5/20							
22		60	5/30							
23		20	15/25							
24			30+1/10							Klasszikus GÓ időkontrol: 30 mp byo-yomi + 1 perc byo-yomi (10 lehetőséggel)
25			30							Minden lépéskor visszaszámlálás 30 mp-ről
26			60							Minden lépéskor visszaszámlálás 60 mp-ről
27			2*60							Minden lépéskor visszaszámlálás 2 percről
28			5*60							Minden lépéskor visszaszámlálás 5 percről
29		45	0							45 perc a teljes játszmára
30		45	10							45 perc a játszmára plusz 10 mp lépésenként
31		45	30							
32		60	20							
33	40	120	10		30	10				10 mp késleltetés lépésenként
34	40	110	10		30	10				10 mp késleltetés lépésenként
35		60	10							10 mp késleltetés lépésenként
36		30	10							10 mp késleltetés lépésenként
37	40	100	30	20	40	30	40	30		30 mp késleltetés lépésenként
99										Az utoljára kiválasztott időmérő mód szerint működik 1-37 között
00										4 időmérő szakasz programozható itt fel. (Az ebben a táblázatban feltüntetett 3 után még egy negyedike is lehetőség van.)

A középső (START/STOP) gomb egyszeri rövid megnyomásával választjuk ki a kívánt időmérő módot. Ekkor az óra a READY módba kerül. Ezután a START/STOP gomb ismételt rövid megnyomásával indul az óra.

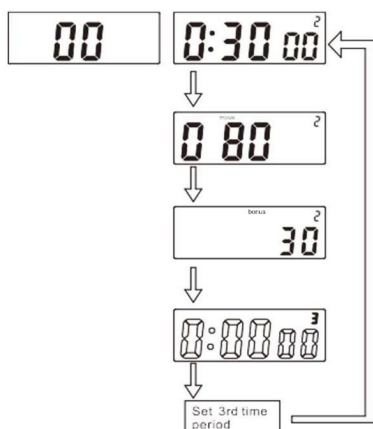
Az óra a partin belül négy időszakast tud megkülönböztetni. Időszakasonként beállítható, hogy hány perc alatt hány lépést kell megtenni, és mennyi plusz idő jár lépésenként.

Egyrészt vannak előre definiált időmérő módok, melyek az órán az 1-37 alatt választhatók ki.

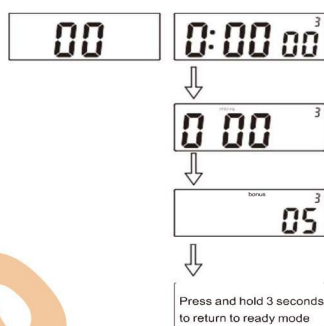
Másrészt magunk is definiálhatunk időmérő módot. Ezt kétféle képpen tehetjük meg. Vagy a 00-ás módban teljesen magunk definiáljuk, és ekkor a 00-ás időmérő módba kerül letárolásra, vagy pedig bármely előre definiált (1-37) időmérő mód kiválasztása után átírjuk azt, és ekkor az óra automatikusan a 99-es időmérő módhoz tárolja le a módosított időmérő módot. Mindkét esetben a SART/STOP gomb 3 mp-ig tartó megnyomásával váltunk át az időmérő mód átállításának üzemmódjába. Illusztráljuk egy példával, hogyan történik egy időmérő mód definiálása. Állítsuk be azt, hogy 90 percet adunk az első 40 lépésre lépésenként 30 mp plusz idővel. Az első időszakasz beállítása a következőképpen fog történni: (A villogó digitről a következőre léptetés a START/STOP gomb rövid megnyomásával történik. Visszaléptetésre nincs lehetőség, csak előlről kezdésre.)



A következő 80 lépésre 30 percet adunk ismét 30 mp plusz idővel, így a második időszakasz definiálása ez lesz:



A játszma definiálásában most $40+80=120$ lépésnél tartunk. Állítsuk most azt be, hogy mostantól (a 121. lépéstől) a játszma végéig 5 másodperc plusz időt kapjanak a felek lépésenként:



Az óra onnan tudja, hogy ez az időszakasz már a játszma végéig tart, hogy csupa nullát hagyunk az időszakasz digitjeiben.

Amikor végeztünk az új időmérő mód definiálásával, akkor a START/STOP gomb 3 mp-ig tartó ismételt megnyomásával kilépünk az időmérő mód átállításának üzemmódjából, és az óra letárolja az új beállításainkat. (Ha 00-ból léptünk be akkor a 00-ba, ha 1-37 bármelyikéből, akkor a 99-be.)

Játszma közben módosíthatjuk bármely oldal óráját. Tartsuk nyomva 3 mp-ig azon az oldalon a gombot (a „+” illetve a „-”) amelyik oldalnak módosítani kívánjuk az óráját. Ekkor az óra villogtatni kezdi azon az oldalon a percek számlálóját. A „+” és a „-” gombokkal elvégezhetjük a kívánt módosítást. Majd a START/STOP gomb rövid megnyomásával befejezzük az idő korrekcióját és visszaállítjuk az órát READY módba.

Játszma közben módosíthatjuk a lépésszámlálót. Tartsuk 3 mp-ig egyszerre lenyomva a „+” és a „-” gombokat. Ekkor a baloldali képernyőn az aktuális lépésszám bal szélső digitje fog villogni. A START/STOP gomb rövid megnyomásával végigléptetünk mindkét oldal lépésszámlálójának összes digitjét és közben a megfelelő helyen a „+” és a „-” gombokkal elvégezzük a kívánt módosítást. Majd az utolsó digit után a START/STOP gomb rövid megnyomásával befejezzük a lépésszámláló korrekcióját és visszaállítjuk az órát READY módba.

Importőr: S-Sport International Kft;
7030 Paks, Tolnai út 2.; www.sportsarok.hu