

使用説明書
User's Guide

歡迎使用我們的產品
在使用之前
請認真閱讀此說明書

KK9908B棋钟 使用说明书

一、功能说明

- 1、具备倒计时、多段倒计时、奖励、限步、限时、延时、读秒等共计36条计时规则；
- 2、具备用户记忆模式以及用户自定义模式；
- 3、左右两边可设置不同的基本时间和辅助参数；
- 4、比赛过程中，可修改双方所有的参数；
- 5、关机后再开机，保持关机前使用的规则参数；
- 6、1.5V供电（1节AA电池），无响闹。

二、显示说明：



全显画面



黑方标识



白方标识(白方先走棋)



黑旗标识:先用完全部时间的一方,亮黑旗。

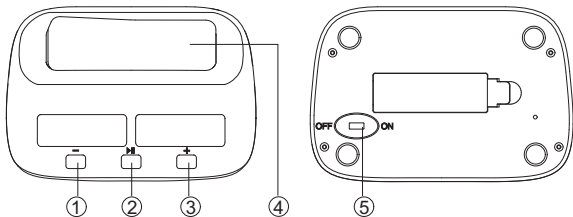


白旗标识:先进入下段时间的一方亮白旗,当对方也进入相同时段,并“走完5步后”或者“5分钟之后”白旗熄灭。

byo-yomi 读秒标识：在设置读秒时间以及运行读秒模式时显示。

move 限步标识：在设置限步时显示。 bonus 奖励标识：在设置奖励时显示。

三、按键说明：



① 【-】 ③ 【+】

- 在待机时：短按用于选择模式序号；
- 在设置时：短按用于加/减参数的数值；

c. 在运行或暂停时:

- * 按住【+】或【-】键3秒,显示“已走步数”,
- * 同时长按【+】和【-】键3秒,进入“已走步数”修改画面。

②【▶||】开始/暂停/设置键:

- a. 在待机时:短按用于确认选定的模式,
- b. 在运行时:短按用于开始或暂停计时,
- c. 在运行或暂停时:长按3秒进入设置(修改)参数画面,
- d. 在设置时:短按用于切换数值的闪烁,长按3秒退出设置。

④【走棋】键:待机时用于选择“黑/白”方,运行是用于切换左右棋手计时。

⑤【ON/OFF】键:用于棋钟的开/关机。

四、模式说明:

【01】、5分钟(倒计时):

一方时间先用完后告负,对方仍可走完剩余时间。

【02】、25分钟(倒计时):

一方时间先用完后告负,对方仍可走完剩余时间。

【03】、90分钟+30秒/步(奖励):

进入模式后，双方先同时加30秒，每走一步后，奖励30秒。

当一方时间先用完后告负，对方仍可走完剩余时间。

【04】、90分钟/40步+30秒/步 — 30分钟+30秒/步，(多段+限步+奖励)：

进入模式后，双方先同时加30秒，每段每走一步后奖励30秒。

若“一方”在第1段时间内未走完规定步数，则告负，“对方”仍可走完剩余时间，此时“一方”的步数不再累计，“对方”的步数继续累计。

若“一方”在第1段时间内走完规定步数，还有剩余时间，则继续计时（不进入下一段），步数继续累加，当时间用完后，单独进入下一段。

【05】、100分钟/40步+30秒/步 — 50分钟/20步+30秒/步 — 15分钟+30秒/步(多段+限步+奖励)：

进入模式后，双方先同时加30秒，每段每走一步后奖励30秒。

若“一方”在当前时段内未走完规定步数，则告负，“对方”仍可走完剩余时间，此时“一方”的步数不再累计，“对方”的步数继续累计。

若“一方”在当前时段内走完规定步数，还有剩余时间，则继续计时（不进入下一段），步数继续累加，当时间用完后，单独进入下一段。

此时，若下一段有限制步数，则用“下段规定的限制步数”减去“上一段多走的步数”所得出的步数，作为下一段实际须走完的限制步数。

(当上一段已走的步数超过“上、下”两段规定的限制步数时，下段时间内就算无走步，也可算完成了规定步数)。

【06】、120分钟/40步—60分钟/20步—15分钟,“第61步”起每步加30秒奖励,(多段+限步+奖励):

从“第61步”开始,每走完一步,加30秒奖励。

若“一方”在当前时段内未走完规定步数,则告负,“对方”仍可走完剩余时间,此时“一方”的步数不再累计,“对方”的步数继续累计。

若“一方”在当前时段内走完规定步数,还有剩余时间,则继续计时(不进入下一段),步数继续累加,当时间用完后,单独进入下一段。

此时,若下一段有限制步数,则用“下段规定的限制步数”减去“上一段多走的步数”所得出的步数,作为下一段实际须走完的限制步数。

(当上一段已走的步数超过“上、下”两段规定的限制步数总和时,下段时间内就算无走步,也可算完成了规定步数)。

【07】、120分钟/40步 — 60分钟/20步 — 30分钟,(多段+限步):

若“一方”在当前时段内未走完规定步数,则告负,“对方”仍可走完剩余时间,此时“一方”的步数不再累计,“对方”的步数继续累计。

若“一方”在当前时段内走完规定步数,还有剩余时间,则继续计时(不进入下一段),步数继续累加,当时间用完后,单独进入下一段。

此时,若下一段有限制步数,则用“下段规定的限制步数”减去“上一段多走的步数”所得出的步数,作为下一段实际须走完的限制步数。

(当上一段所走的步数累加起来超过“上、下”两段规定的限制步数总和时,下段时间内就算无走步,也可算完成了规定步数)。

【08】、3分钟+2秒/步(奖励)：

进入模式后，双方先同时加2秒，每走一步后，奖励2秒。当一方时间用完后告负，对方仍可走完剩余时间。

【09】、5分钟+3秒/步(奖励)：

进入模式后，双方先同时加3秒，每走一步后，奖励3秒。当一方时间用完后告负，对方仍可走完剩余时间。

【10】、15分钟+10秒/步(奖励)：

进入模式后，双方先同时加10秒，每走一步后，奖励10秒。当一方时间用完后告负，对方仍可走完剩余时间。

【11】、20分钟+10秒/步(奖励)：

进入模式后，双方先同时加10秒，每走一步后，奖励10秒。当一方时间用完后告负，对方仍可走完剩余时间。

【12】、25分钟+10秒/步(奖励)：

进入模式后，双方先同时加10秒，每走一步后，奖励10秒。当一方时间用完后告负，对方仍可走完剩余时间。

【13】、75分钟+30秒/步(奖励)：

进入模式后，双方先同时加30秒，每走一步后，奖励30秒。当一方时间用完后告负，对方仍可走完剩余时间。

【14】、60分钟(倒计时)：

一方时间用完后告负，对方仍可走完剩余时间。

【15】、90分钟(倒计时):

一方时间用完后告负,对方仍可走完剩余时间。

【16】、120分钟(倒计时):

一方时间用完后告负,对方仍可走完剩余时间。

【17】、60分钟—20秒/步(读秒):

一方在60分钟用完之后,进入每步20秒的读秒倒计时,
20秒内走完一步,将重新获得20秒,
20秒内未走一步,告负,对方仍可走完剩余时间。

【18】、60分钟—30秒/步(读秒):

一方在60分钟用完之后,进入每步30秒的读秒倒计时,
30秒内走完一步,将重新获得30秒,
30秒内未走一步,告负,对方仍可走完剩余时间。

【19】、120分钟—30秒/步(读秒):

一方在120分钟用完之后,进入每步30秒的读秒倒计时,
30秒内走完一步,将重新获得30秒,
30秒内未走一步,告负,对方仍可走完剩余时间。

【20】、60分钟—5分钟/10步(读秒)(Canadian byo-yomi):

一方在60分钟用完之后,进入5分钟/10步的读秒,
5分钟内走完10步,将重新获得5分钟/10步,

5分钟内未走10步，告负，对方仍可走完剩余时间。

【21】、60分钟—5分钟/20步(读秒)(Canadian byo-yomi)：

一方在60分钟用完之后，进入5分钟/20步的读秒，
5分钟内走完20步，将重新获得5分钟/20步，
5分钟内未走20步，告负，对方仍可走完剩余时间。

【22】、60分钟—5分钟/30步(读秒)(Canadian byo-yomi)：

一方在60分钟用完之后，进入5分钟/30步的读秒，
5分钟内走完30步，将重新获得5分钟/30步，
5分钟内未走30步，告负，对方仍可走完剩余时间。

【23】、20分钟—15分钟/25步(读秒)(Canadian byo-yomi)：

一方在20分钟用完之后，进入15分钟/25步的读秒，
15分钟内走完25步，将重新获得15分钟/25步，
15分钟内未走25步，告负，对方仍可走完剩余时间。

【24】、30秒/步—1分钟/10次(读秒)：

一方在30秒内走完一步，将重新获得30秒，

若一方在30秒内未走一步，则进入“1分钟读秒”时间，读秒次数为10次。在1分钟内走完一步，将重新获得30秒，且扣除此次的读秒次数，

若在1分钟内未走一步，则进入下一个“1分钟读秒”，并扣除一次读秒次数。当一方的10次“1分钟读秒”都完后告负，对方仍可走完剩余时间。

【25】、30秒/步(限时):

一方在30秒内走完一步,将重新获得30秒。当一方在30秒内未走一步时告负,对方仍可走完剩余时间。

【26】、60秒/步(限时):

一方在60秒内走完一步,将重新获得60秒。当一方在60秒内未走一步时告负,对方仍可走完剩余时间。

【27】、2分钟/步(限时):

一方在2分钟内走完一步,将重新获得2分钟。当一方在2分钟内未走一步时告负,对方仍可走完剩余时间。

【28】、5分钟/步(限时):

一方在5分钟内走完一步,将重新获得5分钟。当一方在5分钟内未走一步时告负,对方仍可走完剩余时间。

【29】、45分钟(倒计时):

一方时间用完后告负,对方仍可走完剩余时间。

【30】、45分钟+10秒/步(奖励):

每走一步后,奖励10秒。当一方时间用完后告负,对方仍可走完剩余时间。

【31】、45分钟+30秒/步(奖励):

每走一步后,奖励30秒。当一方时间用完后告负,对方仍可走完剩余时间。

【32】、60分钟+20秒/步(奖励):

每走一步后,奖励20秒。当一方时间用完后告负,对方仍可走完剩余时间。

【33】、120分钟/40步—30分钟,每段每步延时10秒(延时):

开始计时后，走棋的一方，每步开始前加10秒，若10秒内走完一步，则一方的基本时间不变，若走完一步时超过10秒，则一方的基本时间为当前剩余的时间，

若“一方”在第1段时间内未走完规定步数，则告负，“对方”仍可走完剩余时间，此时“一方”的步数不再累计，“对方”的步数继续累计。

若“一方”在第1段时间内走完规定步数，还有剩余时间，则继续计时（不进入下一段），步数继续累加，当时间用完后，单独进入下一段。

一方时间全部用完后，对方仍可走完剩余时间。

【34】、110分钟/40步—30分钟，每段每步延时10秒（延时）：

开始计时后，走棋的一方，每步开始前加10秒，若10秒内走完一步，则一方的基本时间不变，若走完一步时超过10秒，则一方的基本时间为当前剩余的时间，

若“一方”在第1段时间内未走完规定步数，则告负，“对方”仍可走完剩余时间，此时“一方”的步数不再累计，“对方”的步数继续累计。

若“一方”在第1段时间内走完规定步数，还有剩余时间，则继续计时（不进入下一段），步数继续累加，当时间用完后，单独进入下一段。

一方时间全部用完后，对方仍可走完剩余时间。

【35】、60分钟+10秒/步（延时）：

开始计时后，走棋的一方，每步开始前加10秒，若10秒内走完一步，则一方的基本时间不变，若走完一步时超过10秒，则一方的基本时间为当前剩余的时间，

一方时间全部用完后，对方仍可走完剩余时间。

【36】、30分钟+10秒/步（延时）：

开始计时后,走棋的一方,每步开始前加10秒,若10秒内走完一步,则一方的基本时间不变,若走完一步时超过10秒,则一方的基本时间为当前剩余的时间,一方时间全部用完后,对方仍可走完剩余时间。

【99】、用户保存模式:

【99】模式用于保存**【01-36】**模式运行前修改的规则参数,且保存后的规则参数的运行方式和设置项目与原规则一致。新修改的数据将覆盖上一次的数据,若无新修数据则**【99】**模式始终为最后1次保存的参数(断开电池后再开机将清零)。对于**【01-36】**模式开始运行后再修改的参数不存到**【99】**,仅作为运行中的临时调整。

【00】、用户自定义模式:

第一段**【X小时XX分钟XX秒/XX步+XX秒/步(奖励)】**—第二段**【X小时XX分钟XX秒/XX步+XX秒/步(奖励)】**—第三段**【X小时XX分钟XX秒/XX步+XX秒/步(奖励)】**—第四段**【X小时XX分钟XX秒/XX步+XX秒/步(奖励)】**

每段可设置的参数为:基本时间(时分秒)、限步、每步奖励,

基本时间设置范围:0-9小时59分59秒,当全部数值为0,表示当前时段不运行,

限步的XX设置范围:00-99步,当数值为00时表示无限步,

奖励的XX设置范围:00-99秒,当数值为00时表示无奖励。

【00】模式设置成“多段有限步”时(同其他多段限步模式运行规则一样):

若“一方”在当前时段内未走完规定步数,则告负,“对方”仍可走完剩余时间,此时“一方”的步数不再累计,“对方”的步数继续累计。

若“一方”在当前时段内走完规定步数,还有剩余时间,则继续计时(不进入下一段),步数继续累加,当时间用完后,单独进入下一段。

此时，若下一段有限制步数，则用“下段规定的限制步数”减去“上一段多走的步数”所得出的步数，作为下一段实际须走完的限制步。

(当上一段所走的步数累加起来超过“上、下”两段规定的限制步数总和时，下段时间内就算无走步，也可算完成了规定步数)。

【00】模式有奖励时：

a、在第1段有奖励时，进入模式后，双方先同时奖励 XX秒，每走一步后奖励XX秒；

b、在前段没奖励，最后1段有奖励时：

若是“白方”先进入首个有奖励的时段后，双方先同时加XX秒，然后再每走一步加XX秒，

若是“黑方”先进入首个有奖励的时段后，双方先同时奖励，但白方奖励双倍，黑方只奖励XX秒，每走一步后加XX秒。

五、模式简述

01 0:05:00 (5 minutes blitz)	10 0:15:10+10s/m
02 0:25:00 (25 minutes rapid)	11 0:20:10+10s/m
03 1:30:30+30s/m (add 30 seconds per move)	12 0:25:10+10s/m
04 {1:30:30/40m+30s/m} {0:30:00+30s/m}	13 1:15:30+30s/m
05 {1:40:30/40m+30s/m} {0:50:00/20m+30s/m}	14 1:00:00
{0:15:00+30s/m}	15 1:30:00
06 {2:00:00/40m} {1:00:00/20m} {0:15:00+30s/m}	16 2:00:00
07 {2:00:00/40m} {1:00:00/20m} {0:30:00}	17 1:00:00—20s/m(by) (by=byo-yomi)
08 0:03:02+2s/m	18 1:00:00—30s/m(by)
09 0:05:03+3s/m	19 2:00:00—30s/m(by)

20 {1:00:00}{0:05:00/10m}(by)
21 {1:00:00}{0:05:00/20m}(by)
22 {1:00:00}{0:05:00/30m}(by)
23 {0:20:00}{0:15:00/25m}(by)
24 0:00:30/m(by)+0:01:00/10 chances(by)
25 0:00:30/m
26 0:01:00/m
27 0:02:00/m
28 0:05:00/m
29 0:45:00

30 0:45:00+10s/m
31 0:45:00+30s/m
32 1:00:00+20s/m
33 40/2,SD/30 d10 (d=US delay)
34 40/110,SD/30 d10 (SD=play to finish)
35 G/60 d10 (G=whole game)
36 G/30 d10
99 User-programmable (01-36)
00 User-set

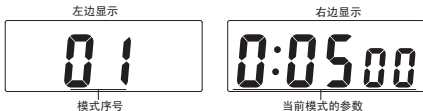
六、操作说明

6.1、开/关机：

关机(非断电)后再开机，显示关机前最后一次使用过的模式，
若是断电后再开机，则恢复到初始模式【01】，【00】和【99】参数全部都清零。

6.2、模式选择/进入：

开机后，处于模式选择状态，左边画面为模式序号，右边画面为当前模式的参数，如下图：



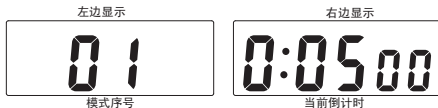
在模式选择状态下，“模式序号”持续闪烁(表示处于可选状态)，按【+】和【-】键可选择模式【00、01-36、99】。选择完毕后，按一下【开始/暂停/设置】键，确认并进入所选的模式。

模式选择时的画面说明如下

a、单段倒计时模式【01、02、14、15、16、29】，限时模式【25、26、27、28】：

在待机时，左边显示“模式序号”持续闪烁，右边显示当前的“倒计时”。

如下图：



b、进入模式后，双方同时先加秒的单段倒计时+每步奖励模式【03、08、09、10、11、12、13】：

在待机时，左边显示“模式序号”持续闪烁，右边每隔2秒交替显示当前的“倒计时”和“奖励”。

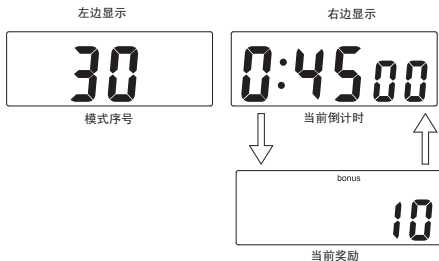
如下图：



c、单段倒计时+每步奖励模式【30、31、32】：

在待机时，左边显示“模式序号”持续闪烁，右边每隔2秒交替显示当前的“倒计时”和“奖励”。

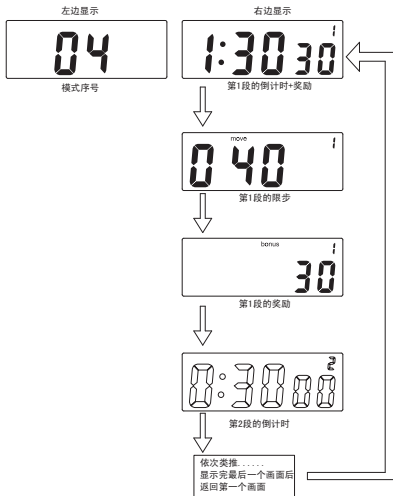
如下图：



d、多段倒计时+限步+每步奖励模式【04、05、06、07】：

在待机时，左边显示“模式序号”持续闪烁，右边每隔2秒交替显示当前的“倒计时”、“限步”、“奖励”，右上角会显示当前段的“时段数”。

(右边的画面根据当前模式的规则而定，无限步或奖励参数时不显)。 如下图：

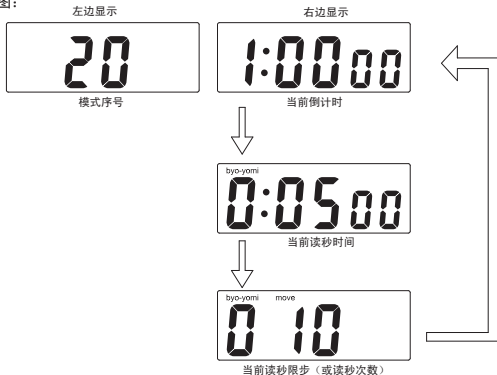


e、读秒模式【17、18、19、20、21、22、23、24】：

在待机时，左边显示“模式序号”持续闪烁，右边每隔2秒交替显示当前的“倒计时”、“读秒时间”、“读秒限步（或读秒次数）”。

右边画面根据当前模式的规则而定，没有相关参数的则不显，（右上角不显示“时段数”）。

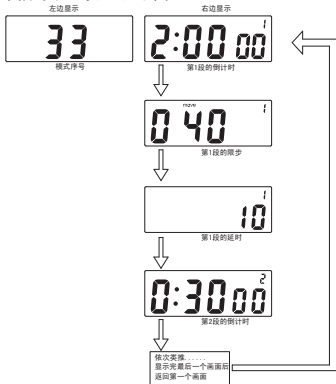
如下图：



f、延时模式【33、34、35、36】：

在待机时，左边显示“模式序号”持续闪烁，右边每隔2秒交替显示当前的“倒计时”、“限步”、“延时”。

右边画面根据当前模式的规则而定，没有相关参数的就不显，（右上角的“时段数”在多段时显示，单段时不显示）。如下图：

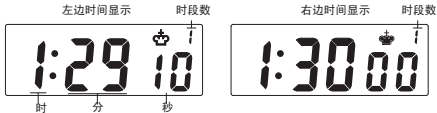


6.3、黑白方自动识别/手动选择:

进入当前所选的模式后,此时自动检测当前【走棋键】的状态并正确显示双方的黑/白标识。
也可再按【走棋】键,手动选择【黑/白】方。

6.4、开始计时:

选定黑白方后,按一下【开始/暂停/设置】键开始计时,白方先走棋,如下图:



备注:

在多时段模式运行时,画面右上角的“时段数”根据左右双方各自所处的时段自动显示。
若为单段模式,则不显示“时段数”。

在读秒功能时,基本时间走完后,进入读秒时间,画面上方显示“byo-yomi”。

6.5、已走步数的显示:

在计时过程中或暂停时,单独按住【+】或【-】键不放,3秒以后显示“已走步数”,
松开按键则回到计时画面,“已走步数”显示范围:0-999步。如下图:



6.6、已走步数的修改：

在计时过程中，同时按住【+】和【-】键3秒，进入已走步数的修改画面（计时自动暂停），数字开始闪动，按【开始/暂停】键切换下一个数值闪动，短按【+或-】键对闪烁的数值加1或减1。调节完毕后，长按【开始/暂停】3秒退出，（或切换完最后1个数值后退出，不循环切换数值）。退出后，计时处于暂停状态，再按一下【开始/暂停/设置】键继续计时。



6.7、计时结束：

全部时间先用完的一方亮黑棋，当一方亮黑旗或双方时间都用完为0时，

- * 长按【开始/暂停/设置】不可以进入参数修改，
- * 同时长按【+】和【-】不可以进入“已走步数”修改，
- * 按住【+】或【-】可以查看步数。

七、模式参数的设置(修改)说明

7.1、计时开始前的参数设置：

在计时开始前，若要修改参数，可长按【开始/暂停/设置】键3秒进入设置状态，进入后左

边第1个数字开始闪烁，每按一下【+】或【-】键，闪烁的数值加1或减1，每按一下【开始/暂停/设置】键可从左到右切换下一个数值闪烁。

当从“左边最后1个数”切换到“右边第1个数”闪烁时，右边显示将自动与左边同步，若要两边设置不同的参数，可继续逐个切换闪烁的数字进行加减调节。

参数设置完后，长按【开始/暂停/设置】键3秒退出设置，（切换完最后一个数值时也可退出）。

7.2、计时过程中的参数修改：

在计时过程中，若要修改参数，可长按【开始/暂停/设置】键3秒进入设置状态（计时自动暂停），进入后的操作和退出同“7.1”一致，（但在修改参数时左右两边不会同步）。修改完毕退出后，计时处于暂停状态，再按一下【开始/暂停/设置】键继续计时。

备注：计时过程中修改的参数仅为临时性修改，当次结束后不做保存。

（若一方的白旗亮起，且“未走完5步”或“计时未满5分钟”，此时暂停进入修改后再退出，白旗将熄灭。）

7.3、各模式参数设置顺序说明如下：

a、单段倒计时模式【01、02、14、15、16、29】和限时模式【25、26、27、28】设置完【倒计时】后退出。

b、单段倒计时+每步奖励模式【03、08、09、10、11、12、13】，【30、31、32】的设置顺序为：【倒计时】→【奖励】。

c、多段倒计时+限步+每步奖励模式【04、05、06、07】的设置顺序为：

第1段【倒计时】→【限步】→【奖励】→第2段【倒计时】→【限步】→【奖励】→……
依次类推，根据当前模式的规则要求而定，（当前时段有限步或奖励的则显示限步或奖励画面，无则不显）。在多段模式设置时，画面右上角会自动显示当前“时段数”（1,2,3,）。

d、读秒模式【17、18、19、20、21、22、23、24】的设置顺序为：

【倒计时】→【读秒时间】→【读秒限步(或读秒次数)】。

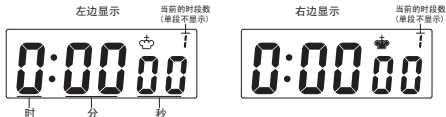
读秒时间和读秒限步(或读秒次数)不可设置为0。

f、延时模式【33、34、35、36】设置顺序为：

第1段【倒计时】→【限步】→【延时】→第2段【倒计时】.....依次类推，根据当前模式的规则要求而定，(当前时段有限步则显示限步，无则不显)。在多段模式设置时，画面右上角会自动显示当前“时段数”(1,2,.)。

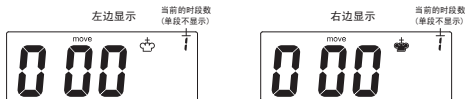
7.4、参数设置画面说明如下：

a、【倒计时】设置画面，如下图，设置范围：9小时59分59秒。



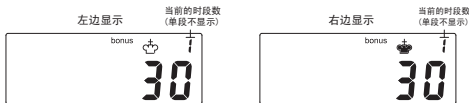
b、【限步】设置画面，如下图：

进入“限步”后，画面上方显示“MOVE”。限步设置范围:0-999步,若设置0时,表示不限步。



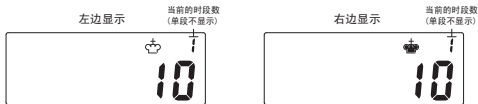
c、【奖励】设置画面，如下图：

进入“奖励”后，画面上方会显示“bonus”。奖励设置范围：0-59秒，若设置0时，表示无奖励。



d、【延时】设置画面，如下图：

进入“延时”后，延时设置范围：0-59秒，若设置0时，表示无延时。



e、【读秒时间】设置画面，如下图：

进入“读秒时间”后，画面上方会显示“byo-yomi”，（画面右上方不显示时段数）。

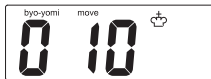
读秒设置范围：0-9小时59分59秒，若设置0时，表示无读秒功能。



f、【读秒限步】（或【读秒次数】）设置画面，如下图：

进入“读秒限步”（或读秒次数）后，画面上方显示“byo-yomi move”，（画面右上方不显示时段数）。读秒限步（读秒次数）设置范围：1-999步（次）。

左边显示



右边显示

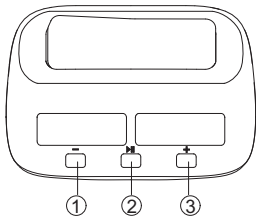


KK9908B Operations Manual

/ Features

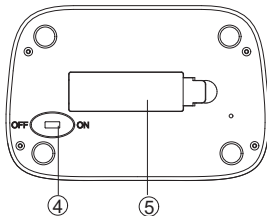
- Simple to operate
- Only one battery required
- Complies with all FIDE clock regulations
- Correctly implement official FIDE time control
 - Add 2nd period time only after 1st period time expires if 40th move made
- Colour on lever indicates side to move, visible from 10 meters
- 33 pre-programmed settings to cater for all types of games
- Special user “00” setting with 4 separate time periods
- Special user “99” to keep your alterations of the 33 settings
- Easy to change time during game
- All user parameters kept when battery removed for short time
- Move counter operational in all settings

/ Key Description



Clock parts descriptions

- ① Decrease / minus flashing digit
- ② Run / Pause / Set (hold 3s)
- ③ Increase / add to flashing digit



Bottom of clock

- ④ ON / OFF switch
- ⑤ Battery compartment

/ Digital Display Descriptions

byo-yomi mode active if displayed

move = display move number

bonus = displays number of seconds to increment

delay = US delay mode active when displayed.

♙ 1st player / ♜ 2nd player

🚩 lost on time (flashing)

🚩 indicates first player to cross over into next time period



/ Operation procedures

1. Selection of time control

When switched on, the middle digits on the left panel of the clock will be flashing.

The right panel shows the parameters for this setting (if more than one period then it will cycle through if you wait). Choose your desired setting using the “- / +” keys and then press ►|| to select and clock is ready to begin a new game.

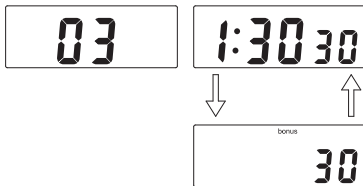
To create your own time settings you press the “-/+” key until you reach user mode “00” (this is placed next to setting no. 1 and you can reach it by pressing “-”). For instructions on the procedures please see section below.

To amend any time settings and to make it your desired special setting "99" before starting a game press and hold ►|| for 3 seconds to go into manual setting mode. Make your changes then when finished, press and hold ►|| for 3 seconds to return to the ready mode. By doing this, your new setting goes to user setting "99" and will stay there until replaced or reset.

As you scroll through the preset settings the left and right panel will indicate the following legend.

Example:

This is setting number 3 shows 90 minutes for the whole game with 30 seconds increment from move no. 1



2. To view the move number

Press either the “+” or the “-” key and hold for 3 seconds. When you release, the display will return to its original state.

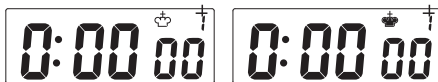
3. Adjusting the move counter

Press both “+” and the “-” key and hold for 3 seconds. The move number for the left side of the panel will flash, use the “- / +” keys to change this number. When finished with the left side of the panel press the ►|| key to change the move number on the right side of the panel. Press after the last digit to complete this procedure.



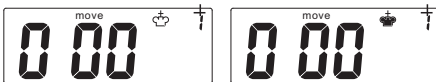
4. The screen for parameter setting will show as below:

a. 【countdown】 . Setting from 0 to 9 hours 59 minutes 59 seconds.



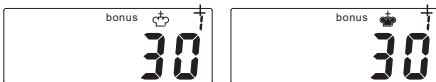
b. **[restricted moves]**

Entering **[restricted moves]** , “MOVE” will show on the top corner of the right. You can set from 0-999 moves. If you set it to be “0”, it means there is no restricted move.



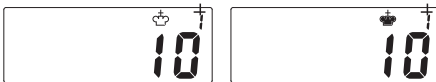
c. **[bonus]** setting as below:

Entering **[bonus]** , “bonus” will show on the top of the screen. You can set from 0 to 59 seconds. If you set it to be “0”, it means no bonus.



d. **[brostein]** setting as below:

Entering brostein time, brostein time can be set from 0-59 seconds. If you set it to be “0”, it means there is no brostein.



e. 【byo-yomi time】 setting as below:

After you enter byo-yomi time, there is “byo-yomi” on the screen.(the period will not be shown on the top of the right hand.) You can set the time from 0-9 hours 59 minutes 59 seconds. If set it to be “0”, it means there is no byo-yomi.



f. 【byo-yomi restricted moves】 or 【byo-yomi time】 :

Entering “byo-yomi restricted moves” or “byo-yomi time”, there is “byo-yomi move” on the screen. (The period will not be shown on the top of the right byo-yomi moves (byo-yomi times) can be set from 1-999 steps (times).



5. User “00” setup instructions

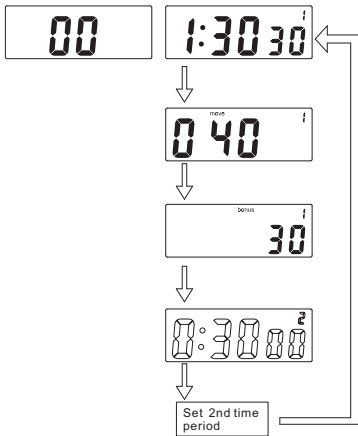
Select 00 by scrolling through using “ - / + ” keys. If starting from 01 just press the “ - ” key then you will see 00 flashing. Press ▶|| to go into setting mode, please note that all digits must be changed in sequence from left to right.

NOTE: You may set up to 4 time periods each with their own time, moves & bonus.

Example – to set 3 time periods

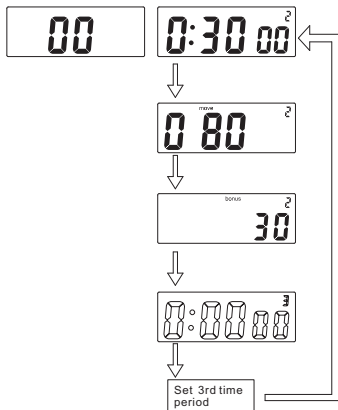
a. 90 minutes for 40 moves with 30 seconds increment per move

Press ►|| to advance through all the flashing digits



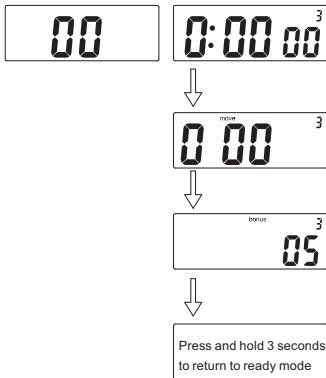
b. 30 minutes for next 80 moves with 30 seconds increment per move (120 minutes of normal time control).

Press ►|| to advance through all the flashing digits and set them exactly as shown.



c. After 120 moves are made it changes to 5 seconds increment per move.

Press ▶|| to advance through all the flashing digits and set all digits to "0" and only set the bonus to "05".



NOTE: If any time period is set with all zeros there will not be a next time period to adjust since the clock will go into ready mode for a game.

Example: 1st period – 150 minutes to finish the game with no increment. 2nd period set to all zeros then 3rd & 4th period setting will not be available.

/ Brief description of all time settings

Setting Number	Time Control			Remarks
	First period	Second period	Third period	
1	5 minutes – blitz			No time increments
2	25 minutes – rapid			No time increments
3	90 minutes – standard			30 seconds increment from move 1
4	90 minutes /40 moves – standard	30 minutes to finish		After 1 st time control expire and 40 moves made add 30 minutes for 2 nd period, 30 seconds increment from move 1

5	100 minutes /40 moves – standard	50 minutes for next 20 moves	15 minutes to finish	100 minutes for first 40 moves, 50 minutes for the next 20 moves followed by 15 minutes to finish, 30 seconds increment from move 1
6	120 minutes/40 moves – standard	60 minutes /20moves	15 minutes to finish with 30 seconds added per move	No time increments for 1 st and 2 nd time period but starting from move 61 there is 30 seconds added per move
7	120 minutes/40 moves – standard	60 minutes /20moves	30 minutes to finish	No time increments
8	3 minutes – blitz			2 seconds increment from move 1
9	5 minutes – blitz			3 seconds increment from move 1
10	15 minutes – rapid			10 seconds increment from move 1
11	20 minutes – rapid			10 seconds increment from move 1
12	25 minutes – rapid			10 seconds increment from move 1
13	75 minutes – standard			30 seconds increment from move 1
14	60 minutes – standard			No time increments
15	90 minutes – standard			No time increments
16	120 minutes – standard			No time increments

17	60 minutes	20 seconds byo-yomi for every move		60 minutes of playing time then a 20 seconds countdown for every move
18	60 minutes	30 seconds byo-yomi for every move		60 minutes of playing time then a 30 seconds countdown for every move
19	120 minutes	30 seconds byo-yomi for every move		120 minutes of playing time then a 30 seconds countdown for every move
20	60 minutes	5 minutes for every 10 moves		Canadian byo-yomi, after 60 minutes of play, 5 minute countdown for every 10 moves
21	60 minutes	5 minutes for every 20 moves		Canadian byo-yomi, after 60 minutes of play, 5 minute countdown for every 20 moves
22	60 minutes	5 minutes for every 30 moves		Canadian byo-yomi, after 60 minutes of play, 5 minute countdown for every 30 moves
23	20 minutes	15 minutes for every 25 moves		Canadian byo-yomi, after 20 minutes of play, 15 minute countdown for every 25 moves

24	30 seconds byo-yomi + 1 minute byo-yomi (10 chances)			Classical GO time control
25	30 seconds countdown for every move			If lever not pressed within time control game stops
26	60 seconds countdown for every move			If lever not pressed within time control game stops
27	2 minutes countdown for every move			If lever not pressed within time control game stops
28	5 minutes countdown for every move			If lever not pressed within time control game stops
29	45 minutes to finish			No time increments
30	45 minutes to finish			10 seconds added after every move

31	45 minutes to finish			30 seconds added after every move
32	60 minutes to finish			20 seconds added after every move
33	120 minutes / 40 moves – standard	30 minutes to finish		10 seconds time delay for every move
34	110 minutes / 40 moves – standard	30 minutes to finish		10 seconds time delay for every move
35	60 minutes to finish – standard			10 seconds time delay for every move
36	30 minutes to finish – rapid			10 seconds time delay for every move
99				Set by altering any fixed setting between 1 and 33. Automatically saved here and may be selected from startup. But no changes are allowed to be made here.
00	1 st period - User set	2 nd period – User set	3 rd period – User set	Please follow instructions in manual on how to set each of the 4 time periods.
			4 th period – User set	

CE