

## Kurzanleitung zur Benutzung der digitalen Schachuhren

Da oft bei vielen Schachfreunden eine Unsicherheit bei der Benutzung der digitalen Schachuhr gegeben ist, soll durch diese Beschreibung die Möglichkeit erleichtert werden, sich kurz mit der Benutzung (nicht der Veränderung der Einstellungen!) der Uhr vertraut zu machen.

### Bedienung der Uhr zu Beginn einer Schachpartie



Um die Uhr für eine Partie mit einer bestimmten Zeiteinstellung zu starten, muss zunächst nach dem Einschalten der Uhr durch wiederholtes Drücken der PLUS- oder MINUS-Taste die Nummer des gewünschten Spielmodus ausgewählt werden. Mit der OK-Taste wird die Auswahl bestätigt. Mit der mittleren START/STOP-Taste wird die Uhr für die Schachpartie gestartet.

Wenn eine Zeiteinstellung gewünscht wird, die in der folgenden Tabelle mit einem vorangestellten „L“ gekennzeichnet ist, muss unmittelbar nach dem Einstellen der Uhr die SPEICHER-Taste für einige Sekunden gedrückt gehalten werden. Es erscheint dann die nebenstehende Anzeige. Hier muss wieder mit der PLUS- oder MINUS-Taste die Nummer gewünschte Zeiteinstellung ausgewählt werden. Die Nummern sind in dieser Anzeige untereinander angeordnet (siehe das rot unterlegte Feld in der nebenstehenden Abbildung). Mit der OK-Taste wird die Auswahl bestätigt. (Das „L“ in der Anzeige steht für das Laden einer gespeicherten Einstellung.) Mit der START/STOP-Taste wird die Partie wieder gestartet.



Im Spielbetrieb innerhalb unseres Vereins und in Mannschaftskämpfen sind in der Praxis die folgenden Zeiteinstellungen von Bedeutung:

Nummer des Spielmodus	Erläuterung
01	5 Minuten für die gesamte Partie (Blitzpartie)
02	10 Minuten für die gesamte Partie (Peter-Husfeld-Turnier)
L 1	90 min für 40 Züge + 30 min für den Rest der Partie + 30 sec Bonus /Zug
L 2	20 Minuten für die gesamte Partie
L 3	30 Minuten für die gesamte Partie (Schnellschach)

Der Spielmodus L 1 kommt innerhalb des Vereins bei der Vereinsmeisterschaft und beim Thiessen-Pokal sowie bei Mannschaftskämpfen auf Bezirksebene und Landesebene zum Einsatz.

### Bedienung der Uhr während einer Schachpartie

- Während einer Partie kann die Uhr mit der mit START/STOP-Taste angehalten werden bzw. wieder in Gang gesetzt werden.

- Mit der PLUS-Taste (die auf der Uhr auch mit einem Fragezeichen gekennzeichnet ist) kann man die Zügezahl, die bisher gespielt ist, abfragen. Dazu muss die PLUS-Taste kurz gedrückt gehalten werden. Wenn diese Taste wieder losgelassen wird, erscheint wieder die Anzeige der Bedenkzeit. Bei dieser Abfrage läuft die Uhr weiter!

### Zeitkorrektur während einer laufenden Partie

1. Uhr mit der START-STOP-Taste anhalten
2. OK-Taste 3 Sekunden gedrückt halten
3. blinkende Zahl durch die PLUS- oder MINUS-Taste ändern.
4. Mit OK-Taste zur nächsten Ziffer
5. OK-Taste solange drücken, bis keine Ziffer mehr blinkt
6. Uhr mit START-STOP-Taste wieder starten

Es wird gebeten, keine Veränderung an der Einstellung der Uhren vorzunehmen (bzw. nach einer Veränderung die vorherige Einstellung wieder herzustellen, bevor die Uhr wieder in den Uhrenkasten zurückgestellt wird. Es ist für den Spielbetrieb wichtig, dass alle Uhren stets gleich eingestellt sind.)

## Einstellung der DGT-Uhr auf eine gewünschte Spieldauer

*Hier wird der Einfachheit halber nur beschrieben, wie man die Uhr auf eine bestimmte Spieldauer für die gesamte Partie einstellt (ohne Bonus etc.)*

(Die rechte Taste auf der Uhr wird hier stets mit "OK-Taste" bezeichnet.)

1. DGT-Uhr einschalten
2. Mit der "Plus-Taste" oder "Minus-Taste" das Programm 00 auswählen.
3. Mit der "OK-Taste" diese Auswahl bestätigen
4. Es blinkt nun in der oberen rechten Zeile in kleiner Schrift das Word "TIME" auf, dieses nun wieder mit der "OK-Taste" bestätigen.
5. Es erscheinen die Zahlen "0:00 0:00" (bzw. die Zahlen von der zuletzt gesetzten Einstellung). Hier müssen für beide Spieler getrennt die Ziffern für die Stunden/Minuten/Sekunden durch die "Plus-Taste" bzw. "Minus-Taste" wie gewünscht gesetzt werden. Die Ziffern werden durch die "OK-Taste" bzw. die linke Taste angewählt. Die Ziffer, die gesetzt werden kann, wird durch Blinken angezeigt. Ist eine Ziffer korrekt gesetzt, geht man mit der "OK-Taste" zur nächsten Ziffer über. (Sind die Stunden und die Minuten gesetzt, erscheinen jeweils die Ziffern "00" für die Sekunden. Diese können in der Regel mit der "OK-Taste" übergangen werden.)
6. Sobald die letzte Ziffer der Sekunden-Zahl für den zweiten Spieler durch die "OK-Taste" bestätigt ist, wird die nun vorgenommene Zeiteinstellung durch Drücken der "START/STOP"-Taste beendet. Dieses wird durch ein akustisches Signal quittiert.
7. Durch ein weiteres Drücken der "START/STOP"-Taste wird die Uhr gestartet. Welche der beiden Zeiten gerade abläuft, wird durch Blinken des Doppelpunktes (bzw. Punktes) als Trennzeichen zwischen den Stunden und den Minuten (bzw. den Minuten und den Sekunden) angezeigt.





## Liste der Zeiteinstellungen der digitalen Schachuhr

Die Uhr bietet werksseitig voreingestellt mehrere Varianten von Zeiteinstellungen.

Die Variante **TIME** ist die einfachste Methode, bei der eine feste Bedenkzeit für die gesamte Partie festgelegt (Bei uns z.B. Blitz- und Schnellpartien)

Die Variante **TIME+GUILLOTINE** gibt für die ersten 40 Züge eine feste Bedenkzeit vor und für den Rest der Partie eine weitere feste Bedenkzeit vor (eingesetzt bei Mannschaftskämpfen, der Vereinsmeisterschaft und beim Thiessen-Pokal)

Die Variante **FISHER** gibt für die für die gesamte Partie eine Bedenkzeit vor, wobei jedoch bei jedem Zug ein Bonus von einigen Sekunden auf die jeweils noch zur Verfügung stehende Bedenkzeit aufaddiert wird.

Die Variante **BRONSTEIN** gibt für die gesamte Partie eine Bedenkzeit vor, wobei für jeden Zug die Bedenkzeit auf der Uhr erst nach z.B. 10 Sekunden anfängt abzulaufen. Wenn man also weniger als 10 Sekunden für einen Zug benötigt, wird die verbleibende Bedenkzeit nicht reduziert. Die eventuell hierbei sogar nicht benötigten Sekunden dieser 10 Sekunden werden aber nicht für den weiteren Partieverlauf gutgeschrieben.

Bei der Methode **SANDUHR** erhält jeder Spieler am Beginn des Spiels jeweils 1 Minute Bedenkzeit. Beim Spiel wird die Bedenkzeit, die ein Spieler verbraucht stets dem anderen Spieler gutgeschrieben. Die Summe der Bedenkzeiten beider Spieler bleibt dabei also konstant 2 Minuten. (nichts für schwache Nerven ☺)

(Die beiden weiteren Methoden „GO“ und „SCRAMBLE“, die bei der digitalen Uhr zur Verfügung stehen, haben für das Schachspiel keine Bedeutung).

<i><b>Spielmodus Nummer</b></i>	<i><b>Methoden</b></i>	<i><b>Erläuterungen</b></i>
<b>01</b>	TIME	5 Minuten für die gesamte Partie
<b>02</b>	TIME	10 Minuten für die gesamte Partie
<b>03</b>	TIME	25 Minuten für die gesamte Partie
<b>04</b>	TIME	1 Stunde für die gesamte Partie
<b>05</b>	TIME	2 Stunden für die gesamte Partie
<b>06</b>	TIME + GUILLOTINE	1 ¾ Stunden für die ersten 40 Züge; danach 15 Minuten für den Rest
<b>07</b>	TIME + GUILLOTINE	2 Stunden für die ersten 40 Züge; danach 1 Stunde für den Rest
<b>08</b>	TIME(2x) + GUILLOTINE	2 Stunden für die ersten 40 Züge; danach 1 Stunde für die nächsten 20 Züge; danach 30 Minuten für den Rest
<b>09</b>	TIME(3x) + GUILLOTINE	2 Stunden für die ersten 40 Züge; danach 1 Stunde für die nächsten 20 Züge; danach 1 Stunde für die nächsten 20 Züge; danach 1 Stunde für den Rest
<b>10</b>	FISHER Blitz	3 Minuten für die gesamte Partie plus 2 Sekunden Bonus pro Zug
<b>11</b>	FISHER Schnell	25 Minuten für die gesamte Partie plus 10 Sekunden Bonus pro Zug
<b>12</b>	FISHER Langsam	90 Minuten für die gesamte Partie plus 30 Sekunden Bonus pro Zug
<b>13</b>	FISHER Turnier	100 Minuten für die ersten 40 Züge; danach 50 Minuten für die nächsten 20 Züge; danach 10 Minuten für den Rest plus 30 Sekunden Bonus pro Zug
<b>14</b>	BRONSTEIN Blitz	5 Minuten für die gesamte Partie mit 3 Sekunden Verzögerung pro Zug
<b>15</b>	BRONSTEIN Schnell	25 Minuten für die gesamte Partie mit 10 Sekunden Verzögerung pro Zug
<b>16</b>	BRONSTEIN Langsam	1 Stunde 55 Minuten für die gesamte Partie mit 5 Sekunden Verzögerung pro Zug
<b>17</b>	TIME + FISHER	2 Stunden für die ersten 40 Züge; danach 1 Stunde für die nächsten 20 Züge; danach 10 Minuten für den Rest plus 30 Sekunden Bonus pro Zug
<b>18</b>	TIME(2x) + FISHER	2 Stunden für die ersten 40 Züge; danach 1 Stunde für die nächsten 20 Züge; danach 15 Minuten für den Rest plus 30 Sekunden Bonus pro Zug
<b>22</b>	SANDUHR	1 Minute für die gesamte Partie, wobei die ablaufende Bedenkzeit des einen Spielers stets dem anderen Spieler gutgeschrieben wird

Die hier aufgeführte Tabelle ist auch in kompakter Form auf der Unterseite der Schachuhr aufgedruckt.