





## DGT 2010 (zweite Serie)

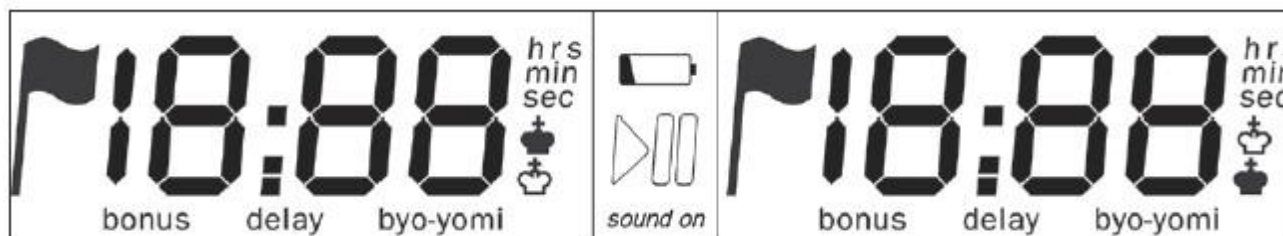


Die DGT 2010 hat einen An- und Ausschaltknopf auf der Unterseite. Mit diesem wird bei mehrfachem Drücken die Uhr abwechselnd ein- und ausgeschaltet. Durch ein Ausschalten der Uhr gehen alle vorhandenen Zeitinformationen verloren und die Uhr geht nach dem erneuten Einschalten in den Ausgangszustand zurück!

Außerdem verfügt die Uhr über vier weitere Tasten auf der Vorderseite (von links nach rechts):

Minus	
Plus	
Start/Pause	
Okay	

### DGT2010 Display



## **Auszug aus der Wettkampf- und Turnierordnung (WTO) des Schachverbandes Württemberg e.V.**

### **§ 3 – Durchführung der Turniere**

1. Der zuständigen Spielleitung obliegt die rechtzeitige Ausschreibung der Turniere, die Festlegung der Spieltermine, die Festlegung der Meldetermine, die Festlegung der Bedenkzeit, die Auslosung der Paarungen bei Mannschaftsmeisterschaften, die Erteilung der Teilnahmeberechtigungen und die eventuelle Erhebung eines Start- und Reuegeldes sowie weiterer Gebühren.
2. Die Spielleitungen sind gehalten, die vom Verbandsspielausschuss festgelegten und bekannt gegebenen Wochenenden in der darauf folgenden Saison von Mannschaftskämpfen freizuhalten.
3. <sup>1</sup>Die **Bedenkzeit** beträgt in Ober- / Verbandsliga; Meister- / Kandidatenturnier, bei den Frauenmannschafts- und Einzelmeisterschaften und bei der Pokal-Mannschafts- und Einzelmeisterschaft **90 Minuten für die ersten 40 Züge; nach der Zeitkontrolle 30 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge; zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer-Modus).** <sup>2</sup>Die Bezirke und Kreise legen ihre Bedenkzeitregelungen selbstständig fest. <sup>3</sup>Bei allen abweichenden Regelungen müssen die Kriterien für die DWZ-Auswertung der Partien beachtet werden.
4. Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in der gleichen Klasse, sind die Wettkämpfe dieser Mannschaften untereinander in den ersten Runden auszutragen.
5. Für die Erteilung von Teilnahmeberechtigungen ist die Überprüfung der Spielberechtigung Voraussetzung.

### **Automatische Einstellung der nach § 3 der WTO vorgegebenen Bedenkzeit (Bonusturnier-Methode):**

Diese Methode ist die einfachste und beste.

Für die automatische Einstellung der **Bedenkzeit nach § 3 der WTO (90 min. /40 Züge + 30 min. / Rest + 30 sec.**

**Aufschlag/Zug ab dem ersten Zug)** schalten Sie die Uhr ein (Drücker unter der Uhr) und betätigen die Tasten Plus oder Minus so lange, bis das linke Display »19 « anzeigt.

Damit ist die Einstellung schon fertig! Weitere Einstellungen brauchen nicht vorgenommen zu werden.

**ABER:** die 2.Periode beginnt bei dieser Einstellung auch dann automatisch, wenn bei einem Spieler die Bedenkzeit der 1.Periode von 1:30 h zwar abgelaufen ist, aber er noch nicht 40 Züge erreicht hat. Richtigerweise müsste die Partie dann für ihn verloren sein und die Uhr stoppen! Es wird also offensichtlich die Zügezahl für die 1.Periode nicht auf 40, sondern auf null gesetzt!

**Trotzdem ist die automatische Einstellung über die Optionsnummer 19 vorzuziehen!**

### **Manuelle Einstellung der nach § 3 der WTO vorgegebenen Bedenkzeit (Bonusturnier-Methode):**

Jede Bedenkzeit Einstellung ist mit einer Optionsnummer versehen, um manuelle Einstellungen aller Methoden-Parameter zu ermöglichen.

Bei der Bonusturnier-Methode handelt es sich um die komplizierteste Bedenkzeit Einteilung.

Sie weist bis zu vier Perioden der Grundbedenkzeit auf, wobei die zusätzliche Bedenkzeit für jeden Zug hinzuaddiert wird.

Nach Wahl der Optionsnummer 21 müssen die Grundbedenkzeiten beider Spieler eingestellt werden. Danach folgt eine Anzahl Parameter, welche die gewählte Optionsnummer 21 anbietet.

## **21 Bonusturnier ("Fischer") – Reihenfolge der möglichen Parameter-Eingaben**

1. Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten für die erste Periode (höchstens vier Perioden)
2. zusätzliche Bedenkzeit pro Zug für beide Spieler für alle Perioden
3. Anzahl der Züge in der ersten Periode
4. Bedenkzeit der zweiten Periode für beide Spieler
5. Anzahl der Züge in der zweiten Periode
6. Bedenkzeit der dritten Periode für beide Spieler
7. Anzahl der Züge in der dritten Periode
8. Bedenkzeit der dritten Periode für beide Spieler


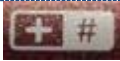


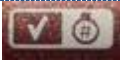




### **Vorgehensweise im Detail**

Für die manuelle Einstellung der **Bedenkzeit nach § 3 der WTO (90 min. /40 Züge + 30 min. / Rest + 30 sec.**

**Aufschlag/Zug ab dem ersten Zug)** schalten Sie die Uhr ein (Drücker unter der Uhr) und betätigen die Tasten Plus oder Minus so lange, bis das linke Display »21« anzeigt.

Danach gehen Sie wie folgt vor (die rot markierten Ziffern blinken im Display):

	Taste	Display links	Display rechts	
1x		<b>0</b> :00	0:00	Grundbedenkzeit der 1.Periode für Spieler zur Linken
1x		<b>1</b> :00	0:00	“
1x		1: <b>0</b> 0	0:00	“
3x		1: <b>3</b> 0	0:00	“
4x		1:30	<b>0</b> :00	Grundbedenkzeit der 1.Periode für Spieler zur Rechten
1x		1:30	<b>1</b> :00	“
1x		1:30	1: <b>0</b> 0	“
3x		1:30	1: <b>3</b> 0	“

4x			0:00	Bonus pro Zug für beide Spieler und alle Perioden
3x			0:30	“
2x		1	00	Anzahl der Züge in der ersten Periode
4x		1	40	“
3x		2	0:00	Grundbedenkzeit der 2.Periode für beide Spieler
3x		2	0:30	“
6x		3	0:00	3. Periode (alle Werte sind auf null)
7x		4	0:00	4. Periode (alle Werte sind auf null)
5x		1:30	1:30	FERTIG!

### Tabellarische Übersicht aller möglichen Programme (Andruck auf der Unterseite der Uhr):

Option	Zeitmodus	Beschreibung
01	Blitz	5 min
02	Schnellschach	25 min
03	Blitz / Schnellschach	manuelle Einstellung

04	Turnier + Guillotine	2 Std. + 30 min. / Rest
05	Turnier + Guillotine	manuelle Einstellung
06	2 x Turnier + Guillotine	2 Std. + 1 Std. + 30 min. / Rest
07	2 x Turnier + Guillotine	manuelle Einstellung
08	Turnier + wiederholende 2. Periode	2 Std. + 1 Std. (Wdh.)
09	Turnier + wiederholende 2. Periode	manuelle Einstellung
10	Turnier + "Fischer"-Periode	25 min + (5 min + 10 Sek./Zug)
11	Turnier + "Fischer"-Periode	2 Std. + (15 min + 30 Sek./Zug)
12	Turnier + "Fischer"-Periode	manuelle Einstellung
13	2 x Turnier + "Fischer"-Periode	2 Std. + 1 Std. + (15 min + 30 Sek./Zug)
14	2 x Turnier + "Fischer"-Periode	manuelle Einstellung
15	Bonus ("Fischer") Blitz	3 min + 2 Sek./Zug
16	Bonus ("Fischer") Schnellschach	25 min + 10 Sek./Zug

Option	Zeitmodus	Beschreibung
17	Bonus ("Fischer") Langsam	90 min + 30 Sek./Zug



18	Bonus ("Fischer")	manuelle Einstellung
19	Bonus Turnier	90 min + 30 min (alle Züge + 30 sek./Zug)
20	Bonus Turnier	100 min + 50 min + 15 min (alle Züge + 30 sek./Zug)
21	Bonus Turnier (bis zu 4 Perioden)	manuelle Einstellung (mit oder ohne Zugzähler)
22	"Bronstein"-Modus	5 min + 3 sek./Zug (frei)
23	"Bronstein"-Modus	25 min + 10 sek./Zug (frei)
24	"Bronstein"-Modus	1 Std. 55 min + 5 sek./Zug (frei)
25	"Bronstein"-Modus	manuelle Einstellung
26	Go mit byo-yomi	1 Std. + 1x20 sek. byo-yomi
27	Go mit byo-yomi	2 Std. + 1x30 sek. byo-yomi
28	Go mit byo-yomi	manuelle Einstellung
29	kanadisches byo-yomi	1 Std. + 5 min Verlängerung
30	kanadisches byo-yomi	manuelle Einstellung
31	Stundenglas	1 min
32	Stundenglas	manuelle Einstellung
33	Gong	10 sek.

34	Gong	manuelle Einstellung
35	Scrabble®	25 min
36	Scrabble®	manuelle Einstellung

### Sonstiges

**Veränderung der Bedenkzeit:** Im Fall einer Zeitstrafe oder sonstigen Veränderung der Bedenkzeit ist die Uhr zuerst mit der Start/Pause-Taste anzuhalten, wenn dies nicht bereits geschehen ist. Anschließend ist diese Taste nochmals zu drücken und zwei Sekunden lang festzuhalten, um die Uhr in den Editier-Modus zu versetzen. Daraufhin beginnt links im Display die Stundenanzeige zu blinken. Diese Ziffer kann jetzt mit den Tasten Plus und Minus verändert werden. Nachdem man die Stunden eingestellt hat (man kann die Ziffer natürlich auch unverändert lassen), gelangt man mit der Taste Okay-Taste zur nächsten Stelle: der Ziffer für die Zehnminuten; auch hier geht man wie oben beschrieben vor. Es folgen nach jedem Drücken der Okay-Taste: Minuten, Zehnsekunden, Sekunden. Anschließend springt die blinkende Stelle nach rechts über und auch hier folgt die Anzeige dem bereits beschriebenen Muster. Nach dem 10. Drücken der Okay-Taste befindet sich die Uhr wieder im Pausen-Modus. Sie kann nun mit der Start/Pause-Taste wieder in Gang gesetzt werden.

Hinweis: Der Einstellzyklus muss komplett durchlaufen werden. Es gibt keine Möglichkeit, ihn vorzeitig abubrechen, wenn man die gewünschten Veränderungen vorgenommen hat, sondern man muss die Okay-Taste so lange drücken, bis das Ende des Einstellzyklus' erreicht ist.

**Neueinstellen einer Ersatzuhr:** Beim Neueinstellen sind grundsätzlich drei Fälle zu unterscheiden:

1. Neueinstellen vor der ersten Zeitkontrolle und
2. Neueinstellen nach der ersten Zeitkontrolle.

1. Vor der ersten Zeitkontrolle: Programmieren sie die Uhr wie oben beschrieben, nur setzen Sie die beiden Displays auf die entsprechenden Restbedenkzeiten für die erste Periode. Anschließend stellen Sie den Drücker desjenigen Spielers, der am Zug ist, nach oben und setzten die Uhr mit der Start/Pause-Taste in Gang.
2. Nach der ersten Zeitkontrolle: Wählen Sie ebenfalls das Programm 21. Programmieren Sie die Restzeit für die dritte Periode analog zur Beschreibung oben als Grundzeit. Lassen Sie die Zeiten für die zweite bis vierte Periode auf »0:00« stehen bzw. setzen Sie sie auf »0:00«. Alternativ können Sie das Programm 18 verwenden. Beachten Sie dabei aber, dass Sie im Programm 18 die Bonuszeit für beide Uhren separat einstellen müssen und nicht nur einmal wie im Programm 21.

## Hinweise, Tipps und Warnungen

Nach der Zeitkontrolle zeigt die Uhr mit einem Fähnchen im entsprechenden Display für einige Zeit an, welcher Spieler die Zeit der ersten Partiephase zuerst überschritten hat. Diese Anzeige verschwindet nach einiger Zeit wieder. Auch am Ende der Partie zeigt die Uhr mit einem Fähnchen zuverlässig an, welche Seite die Zeit zuerst überschritten hat.

Die DGT 2010 zeigt rechts von den Zeiten zusätzliche Informationen an: Oben wird mit »hrs | min« bzw »min | sec« bezeichnet, ob die Uhr gerade Stunden und Minuten oder Minuten und Sekunden im Display anzeigt. Darunter findet sich ein kleines Königssymbol, das wechselweise Weiß oder Schwarz erscheint, je nachdem welcher Drücker sich beim Starten der Uhr oben befunden hat. Die Uhr geht regelkonform davon aus, dass die Partie mit dem Ingangsetzen der Uhr des Weißspielers beginnt.

Die DGT 2010 verfügt über ein optionales Tonsignal, das im Pausenmodus mit der Minus-Taste ein- und ausgeschaltet werden kann. Bei eingeschaltetem Tonsignal zeigt die Uhr in der Mitte des Displays unten den Schriftzug »sound on«. Für den Turnierbetrieb muss das Tonsignal abgeschaltet werden!

Die DGT 2010 verfügt auch über einen internen Zugzähler, der aber keinen Einfluss auf den Ablauf der Spielphasen nimmt. Der Zugzähler kann sowohl im Pausenmodus als auch, wenn die Uhr läuft, durch Drücken der Plus-Taste abgefragt werden.

Schwache Batterien zeigt die DGT 2010 mit einem Batteriesymbol in der Mitte des Displays an. Grundsätzlich gilt für alle Uhren: Setzen Sie keine Uhren ein, bei denen schon zu Anfang des Mannschaftskampfes die Batterie-Warnung zu sehen ist. Tauschen Sie diese Uhren oder die Batterien aus! Bei einer Batterie-Warnung während eines Mannschaftskampfes besteht in der Regel kein Grund zur Sorge, da die Uhr anschließend noch mindestens 10 Stunden lang ihren Dienst verrichten sollte. Eine Ausnahme besteht allerdings, wenn die Uhr mit Akkus betrieben wird, da diese zu plötzlichem Spannungsabfall neigen.