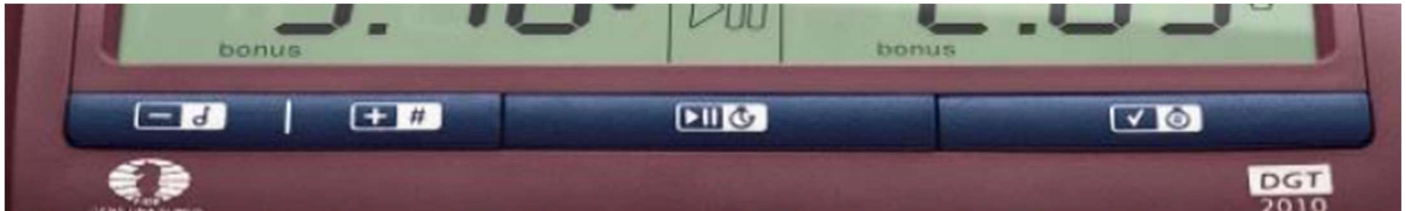


# DGT 2010 Schnellreferenz, Version 4.0

Sascha Klimczak, Schachverein 1922 Hilden

## Generelles zum Einstellen der Uhr

Die Uhr wird in der Mulde auf der Unterseite an- und ausgeschaltet. Wir möchten die einzelnen Ziffern so einstellen, dass sie der gewünschten Bedenkzeit entsprechen. Ist die gewünschte Bedenkzeit fest in der Uhr gespeichert, muss lediglich die Programmnummer ausgewählt werden. Beim Programmieren blinkt die aktive Ziffer, die durch Drücken der Plus- bzw. Minustaste geändert wird. Zur nächsten Ziffer geht es mit der Weiter-Taste. Hat man sich vertan, schaltet man die Uhr aus und wieder an, um von vorne zu beginnen.



Minus-Taste	Plus-Taste	Start-/Stopptaste	Weiter-Taste (Häkchen)
Ziffer - 1	Ziffer + 1	starten/anhalten	nächste Ziffer

## [1h30] 90 Min./40 Züge, plus 30 Min./Rest, plus 30 Sek./Zug ab Zug 1 (STM)

Programm: **19** (fest eingestellt in der Uhr)

Dazu schalten wir die Uhr ein (Drücker unter der Uhr) und betätigen die Tasten Plus oder Minus so lange, bis das linke Display »19« anzeigt. Mit der Häkchen-Taste wird das Programm ausgewählt und die Uhr ist bereit. Durch die Wippe sollte die weiße und die schwarze Seite eingestellt werden. **Fertig.**

## Zeit-Korrektur

Muss die Zeit angepasst werden (z.B. Zeitstrafe, -gutschrift oder Uhrendefekt), gehen wir wie folgt vor:

- Start-/Stop-Taste so lange drücken, bis die erste Ziffer blinkt
- alle Ziffern durchgehen und einstellen, weiter mit der Häkchen-Taste
- Sobald alle Ziffern eingestellt sind, steht die Uhr im Pause-Modus und muss wie am Anfang der Partie in Gang gesetzt werden.

## Überprüfen des Programms bei laufender Uhr

Während der Partie kann abgefragt werden:

- die eingestellte Programmnummer: Häkchen-Taste gedrückt halten (rechte Taste)
- Stand des Zuzählers: Plus-Taste gedrückt halten (darf aber nicht als Basis für die Zeitkontrolle benutzt werden!)

## Übersicht gebräuchlicher Bedenkzeiten

Bedenkzeit	Zeitgutschrift	Prog.	Typ	Beispiel
5 min/Partie	keine	1	fest eingestellt	Blitz
15 min/Partie	keine	3	programmierbar	Schnellschach
100 min/40 + 50 min/Rest +	30 s/Zug, ab Zug 1	21	programmierbar	Mannschaftskämpfe
90 min/40 + 30 min/Rest +	30 s/Zug, ab Zug 1	19	fest eingestellt	Stadtmeisterschaft, Pokal
3 min/Partie +	2 s/Zug, ab Zug 1	15	fest eingestellt	FIDE-Blitz
15 min/Partie +	10 s/Zug, ab Zug 1	18	programmierbar	FIDE-Schnellschach

[1h40] 100 Min./40 Züge, plus 50 Min./Rest, plus 30 Sek./Zug ab Zug 1 (MK)

Programm: **21** (muss programmiert werden)

Das ist die Bedenkzeit bei Mannschaftskämpfen auf allen Ebenen für uns, seit 2023.

Dazu schalten wir die Uhr ein (Drücker unter der Uhr) und betätigen die Tasten Plus oder Minus so lange, bis das linke Display »21« anzeigt. Mit der Häkchen-Taste wird das Programm ausgewählt. Nun müssen die einzelnen Ziffern so eingestellt werden, dass sie der gewünschten Bedenkzeit entsprechen. Es kann sein, dass die Uhr noch die alte Einstellung innehat, dann kontrollieren wir jede Ziffer.

Die erste Ziffer blinkt. Mit Plus und Minus auf Soll-Wert stellen. Weiter mit Häkchen-Taste. Siehe Tabelle:

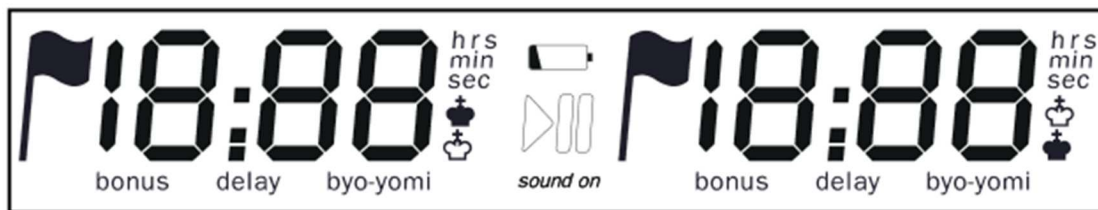
#	Soll	Bedeutung	Anmerkung
1	<b>1</b>	<b>linke Uhr:</b> Stunden	
2	<b>4</b>	linke Uhr: Zehner-Minuten	
3	0	linke Uhr: Einer-Minuten	1:40 = 1 Stunde, 40 Minuten = 100 Minuten
4	0	linke Uhr: Zehner-Sekunden	Uhr wechselt die Anzeige
5	0	linke Uhr: Einer-Sekunden	.00 = 00 Sekunden
6	<b>1</b>	<b>rechte Uhr:</b> Stunden	
7	<b>4</b>	rechte Uhr: Zehner-Minuten	
8	0	rechte Uhr: Einer-Minuten	1:40 = 1 Stunde, 40 Minuten = 100 Minuten
9	0	rechte Uhr: Zehner-Sekunden	Uhr wechselt die Anzeige
10	0	rechte Uhr: Einer-Sekunden	.00 = 00 Sekunden
11	<b>0</b>	<b>Gutschrift:</b> Minuten-Teil	Uhr wechselt die Anzeige
12	<b>3</b>	Gutschrift: Zehner-Sekunden	
13	0	Gutschrift: Einer-Sekunden	0.30 = 30 Sekunden pro Zug ab Zug 1
14	0	Zugzahl: Zehner-Teil (muss 0 sein!)	Uhr wechselt die Anzeige
15	0	Zugzahl: Einer-Teil (muss 0 sein!)	00
16	<b>0</b>	<b>zweite Zeitperiode:</b> Stunden	Uhr wechselt die Anzeige
17	<b>5</b>	zweite Zeitperiode: Zehner-Minuten	
18	0	zweite Zeitperiode: Einer-Minuten	0:50 = 0 Stunden, 50 Minuten
19	0	zweite Zeitperiode: Zehner-Sekunden	Uhr wechselt die Anzeige
20	0	zweite Zeitperiode: Einer-Sekunden	.00 = 00 Sekunden
21	0	Zugzahl: Zehner-Teil (muss 0 sein!)	Uhr wechselt die Anzeige
22	0	Zugzahl: Einer-Teil (muss 0 sein!)	00
23	0	<b>dritte Zeitperiode:</b> Stunden	Uhr wechselt die Anzeige
24	0	dritte Zeitperiode: Zehner-Minuten	
25	0	dritte Zeitperiode: Einer-Minuten	0:00
26	0	dritte Zeitperiode: Zehner-Sekunden	Uhr wechselt die Anzeige
27	0	dritte Zeitperiode: Einer-Sekunden	.00
28	0	Zugzahl: Zehner-Teil (muss 0 sein!)	Uhr wechselt die Anzeige
29	0	Zugzahl: Einer-Teil (muss 0 sein!)	00
30	0	<b>vierte Zeitperiode:</b> Stunden	Uhr wechselt die Anzeige
31	0	vierte Zeitperiode: Zehner-Minuten	
32	0	vierte Zeitperiode: Einer-Minuten	0:00
33	0	vierte Zeitperiode: Zehner-Sekunden	Uhr wechselt die Anzeige
34	0	vierte Zeitperiode: Einer-Sekunden	.00
35	0	Zugzahl: Zehner-Teil (muss 0 sein!)	Uhr wechselt die Anzeige
36	0	Zugzahl: Einer-Teil (muss 0 sein!)	00

Die Uhr ist nun bereit. Durch die Wippe sollte die weiße und die schwarze Seite eingestellt werden. Fertig.

## Wichtiges für Mannschaftsführer

- Keinen Mannschaftskampf mit einer Uhr beginnen, deren Batteriesymbol blinkt. Fängt es während des Kampfes an zu blinken, ist noch genügend Energie vorhanden, um die Partie zu Ende zu bringen.
- falls Schiedsrichterfunktion: Uhrenstände aller Bretter notieren, für den Fall, dass eine Uhr ausfällt
- Übungen:
  - Einstellen auf eine der voreingestellten Bedenkzeiten, z.B. für die Stadtmeisterschaft
  - Einstellen auf Bedenkzeit für Mannschaftskampf (Programmieren, s.o.)
  - Korrektur auf z.B. 1 Minute für beide, um das Verhalten beim Verlassen der ersten Zeitperiode zu erleben

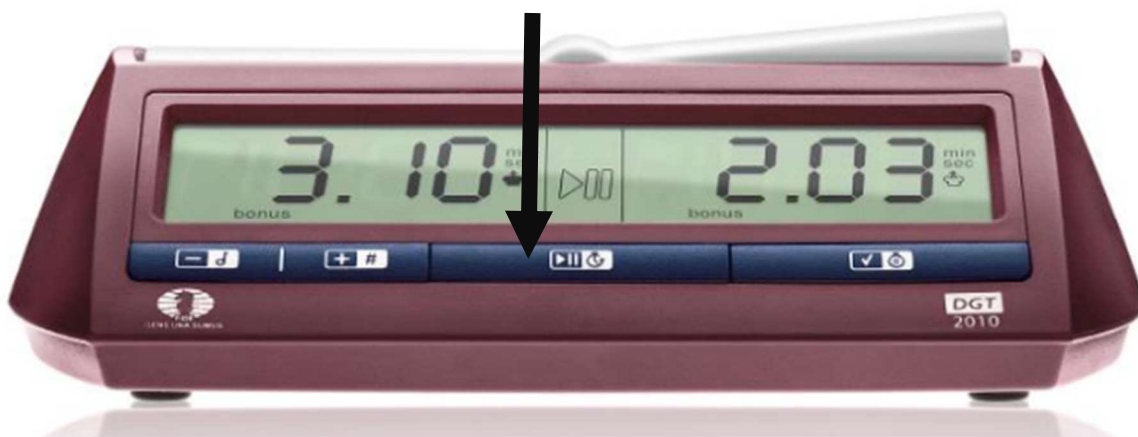
## DGT 2010 Display



## Wichtiges für Spieler

Die elektronische Schachuhr DGT 2010 zeigt für jeden Spieler die noch verbleibende Zeit in der aktuellen Periode an, sie zeigt keine Uhrzeit an. Dadurch, dass sie rückwärts läuft, ist bei 0:00 die Zeit abgelaufen.

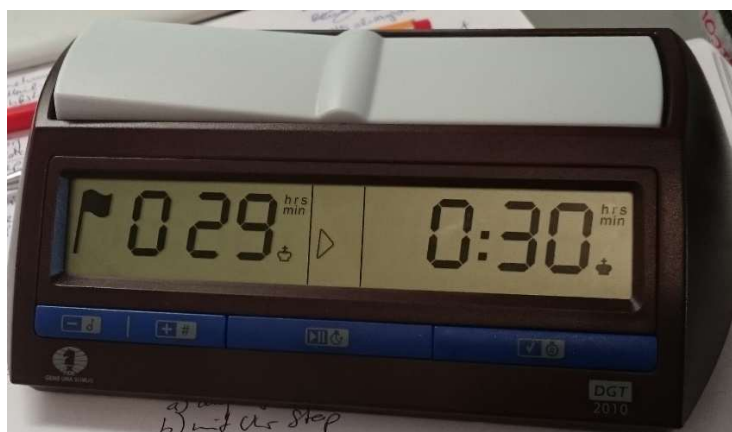
- Am Anfang der Partie startet Schwarz die Uhr nach dem Händeschütteln mit der blauen Taste in der Mitte. Mit dieser Taste wird die Uhr auch angehalten, um z.B. den Schiedsrichter zu rufen.



- Unterhalb von 20 Minuten werden Minuten und Sekunden angezeigt, oberhalb Stunden und Minuten.

Oberhalb von 20 Minuten	Trennung mit Doppelpunkt	<b>0:21</b>	21 Minuten (Sekunden nicht sichtbar)
Unterhalb von 20 Minuten	Trennung mit Punkt	<b>19.38</b>	19 Minuten und 38 Sekunden

- Eine schwarze Flagge (nicht blinkend) zeigt an, bei wem die Zeit zur Zeitkontrolle zuerst abgelaufen ist (verschwindet nach 5 Minuten).



- Eine blinkende schwarze Flagge zeigt an, bei wem die letzte Zeitperiode zuerst geendet hat.



- Wichtig: Ein Zeitüberschreiten findet erst dann statt, wenn der Gegner reklamiert oder der Schiedsrichter dies bemerkt, egal, wann das Blättchen tatsächlich gefallen ist!