

Kurzanleitung für Einstellung des Fischermodus bei elektronischen Schachuhren

Quelle: www.Schachschiedsrichter-NRW.de

DGT 2010

Die zweite Serie der DGT 2010 unterscheidet sich von der ersten im Wesentlichen dadurch, dass sie für die **lange FIDE-Bedenkzeit (100 min. /40 Züge + 50 min. / 20 Züge + 15 min. / Rest + 30 sec. Aufschlag/Zug für alle Züge ab dem ersten Zug)** über ein vor-eingestelltes Programm (Nr. 20) verfügt.

Für die **derzeit in der 1. und 2. Bundesliga und der Bezirksliga Schachbezirk III verwendeten Bedenkzeit (100 min. /40 Züge + 50 min. / Rest + 30 sec. Aufschlag/Zug ab dem ersten Zug)** muss die Uhr allerdings programmiert werden.

Dazu 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:

	Taste	Display links	Display rechts
1 ×		0:00	0:00
1 ×		1:00	0:00
1 ×		1:00	0:00
2 ×		1:40	0:00
4 ×		1:40	0:00
1 ×		1:40	1:00
1 ×		1:40	1:00
2 ×		1:40	1:40
5 ×			0:00
3 ×			0:30
5 ×		2	0:00
1 ×		2	0:50
18 ×		1:40	1:40

Die rot markierten Ziffern blinken!

Sollte die Uhr nach dem ersten Betätigen der Okay-Taste nicht wie erwartet in beiden Displays »0:00« anzeigen, so ist noch ein altes Programm in der Uhr gespeichert. Man

kann z. B. das Programm für die Bezirksliga einmal einstellen, und am Spieltag durch ständiges Drücken der Okay-Taste einfach nur bestätigen. Wenn man nicht ganz sicher ist, ob dieses Programm korrekt ist, empfiehlt es sich, nach Aus- und Einschalten der Uhr in ein beliebiges anderes Programm zu wechseln, dieses mittels der Okay-Taste zu aktivieren und anschließend die Uhr erneut aus- und einzuschalten und zum Programm 21 zurückzugehen. Nach Betätigen der Okay-Taste sollte sich die Uhr wie oben beschrieben verhalten.

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 zur Veränderung der Bedenkzeit: 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.

Schachtimer „Silver“

Grundbedenkzeit: Für die **derzeit in der 1. und 2. Bundesliga und der Bezirksliga Schachbezirk III verwendeten Bedenkzeit (100 min. /40 Züge + 50 min. / Rest + 30 sec. Aufschlag/Zug ab dem ersten Zug)** hat die aktuelle Version der Uhr einen voreingestellten Modus (**MODE 10**), der eine einfache und stets korrekte Einstellung der Uhr erlaubt. Dieser Modus sollte, falls möglich, immer verwendet werden.

Nur ältere Modelle der Uhr müssen programmiert werden. Dazu versetzen sie die Uhr wie oben beschrieben in den Bereitschaftsmodus und drücken anschließend die Taste **MODE** so oft, bis das Display **MODE 11** anzeigt. Dann gehen Sie wie folgt vor:

	Taste	Display links	Display rechts
1 ×	<i>PROG</i>	1:30	1:30
1 ×		1:30	1:30
1 ×		1:40	1:40
3 ×	<i>MODE</i>	MOVE	40
6 ×		MOVE	00
4 ×	<i>MODE</i>	0:30	0:30
1 ×		0:30	0:30
2 ×		0:50	0:50
1 ×	<i>PROG</i>	1:40	1:40

Die rot markierten Ziffern blinken!

Danach muss die Uhr nur noch durch Drücken eines der beiden elliptischen Drücker in Gang gesetzt werden

Veränderung der Bedenkzeit: Im Fall einer Zeitstrafe oder sonstigen Veränderung der Bedenkzeit ist die Uhr zuerst mit einem einmaligen Drücken der Pausentaste anzuhalten, wenn dies nicht bereits geschehen ist. Anschließend ist die Taste *PROG* zu drücken und drei Sekunden lang festzuhalten. Daraufhin beginnt im Display des Spielers, dessen Uhr zuletzt gelaufen ist, die Stundenanzeige zu blinken. Im Editier-Modus kann nun mit der Taste *MODE* zwischen den beiden Bedenkzeiten hin und her gewechselt werden. Durch Drücken des linken Drückers oben auf der Uhr kann die blinkende Ziffer um eine Stelle erhöht werden. Hierbei folgt nach der »9« bzw. der »5« die »0«, so dass auch eine geringere Bedenkzeit eingegeben werden kann. Nachdem man die Stunden eingestellt hat (man kann die Ziffer natürlich auch unverändert lassen), gelangt man mit dem rechten Drücker oben auf der Uhr zur nächsten Stelle: der Ziffer für die Zehnminuten; auch hier geht man wie oben beschrieben vor. Es folgen nach jedem Drücken des rechten Drückers: Minuten, Zehnsekunden, Sekunden. Anschließend springt die blinkende Stelle wieder zurück zur Stundenstelle desselben Spielers. Mit einem erneuten Drücken der Taste *PROG* gelangt man jederzeit zurück in den Pausen-Modus.

Der Bediener muss streng darauf achten, beim Wechsel vom Pausen- in den Editier-Modus nicht die Tasten *MODE* und *PROG* zu verwechseln! Ein versehentliches Betätigen von *MODE* setzt die Uhr zurück und löscht die angezeigten Zeiten komplett. Es wird daher dringend empfohlen, wenn möglich nicht die von den Spielern tatsächlich benutzte Uhr zu editieren, sondern eine Ersatzuhr einzustellen (wie beim ersten Einstellen verfahren, nur mit den Zeiten im Moment der Reklamation) und diese dann gegen die zuvor benutzte Uhr auszutauschen.