





DGT 2010 (erste Serie)

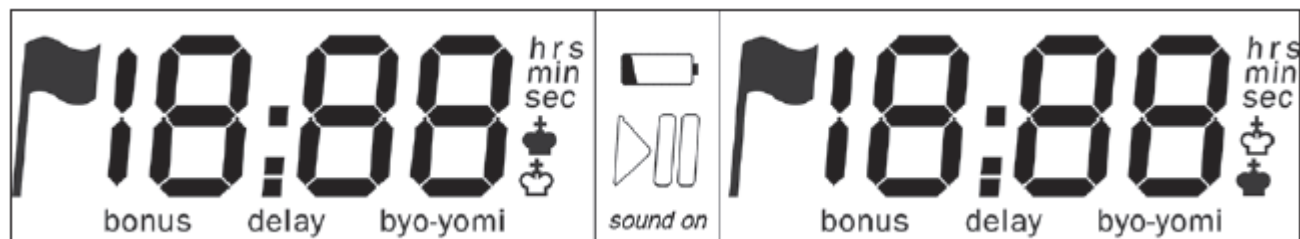


Die DGT 2010 hat einen An- und Ausschaltknopf auf der Unterseite. Mit diesem wird bei mehrfachem Drücken die Uhr abwechselnd ein- und ausgeschaltet. Durch ein Ausschalten der Uhr gehen alle vorhandenen Zeitinformationen verloren und die Uhr geht nach dem erneuten Einschalten in den Ausgangszustand zurück!

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











Minus	
Plus	
Start/Pause	
Okay	








DGT2010 Display



Grundbedenkzeiten:

1. Für die **lange FIDE-Bedenkzeit (100 min. /40 Züge + 50 min. / 20 Züge + 15 min. / Rest + 30 sec. Aufschlag/Zug ab dem ersten Zug)** muss die Uhr 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
7 ×		3	0:00
1 ×		3	0:10
1 ×		3	0:10
5 ×		3	0:15
10 ×		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. 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.

2. Auch für die **Standardbedenkzeit vieler unterer Ligen (2h/40Züge + 1h/Rest)** verfügt die DGT 2010 nicht über eine vorprogrammierte Option, sondern muss manuell eingestellt werden. Dazu schalten Sie die Uhr ein (Drücker unter der Uhr) und betätigen die Tasten Plus oder Minus so lange, bis das linke Display »5« anzeigt. Danach gehen Sie wie folgt vor:

	Taste	Display links	Display rechts
1 ×		0:00	0:00
2 ×		2:00	0:00
5 ×		2:00	0:00
2 ×		2:00	2:00
5 ×		2	0:00
1 ×		2	1:00
5 ×		2:00	2:00

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. 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 5 zurückzugehen. Nach Betätigen der Okay-Taste sollte sich die Uhr wie oben beschrieben verhalten.

Starten und Anhalten der Uhr: Das Starten und Anhalten der Uhr geschieht mit der Start/Pause-Taste, die die Uhr in den jeweils anderen Zustand versetzt. Zu Beginn der Partie muss die Uhr also mit diesem Knopf in Gang gesetzt werden. Nach

dem Ingangsetzen blinkt im Display der Seite, die am Zug ist (der Drücker ist auf dieser Seite oben!), ein Doppelpunkt zwischen der Stunden und der Minutenanzeige. Beim Anhalten der Uhr hört dieses Blinken auf. Außerdem zeigt die Uhr in der Mitte zwischen den beiden Zeitanzeigen entweder das Symbol »►«, wenn die Uhr läuft, oder »►||« wenn die Uhr im Pausen-Modus ist.

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 zwei Fälle zu unterscheiden:

1. Neueinstellen vor der ersten Zeitkontrolle,
2. Neueinstellen nach der ersten, vor der zweiten Zeitkontrolle und
3. Neueinstellen nach der zweiten Zeitkontrolle (nur bei der langen Fischer-Bedenkzeit).

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, vor der zweiten Zeitkontrolle: Wählen Sie **im Fall der langen Fischer-Bedenkzeit** ebenfalls das Programm 21. Programmieren Sie analog zur obigen Beschreibung die Zeit für die zweite Periode als Grundzeit und die Zeit für die dritte Periode als Zeit für die zweite Periode. Die dritte und vierte Periode lassen Sie auf »0:00« stehen bzw. setzen Sie auf »0:00«. **Im Fall der normalen Bedenkzeit ohne Zeitzuschlag** wählen Sie das Programm 3 und stellen Sie die Uhr analog zur obigen Beschreibung auf die verbleibenden Restbedenkzeiten.
3. Nach der zweiten Zeitkontrolle (nur bei der langen Fischer-Bedenkzeit): Wählen Sie ebenfalls das Programm 21. Programmieren Sie die Restzeit für die dritte Periode analog zur obigen Beschreibung 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.

Das Programm 19 der DGT 2010 ist im Aufdruck auf der Unterseite Uhr falsch beschrieben: Statt der dort angegeben 30 Minuten Zuschlag für die zweite Spielphase addiert die Uhr tatsächlich nur 15 Minuten, wie es auch in der Gebrauchsanleitung der Uhr steht.

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 Weiß-Spielers 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.