




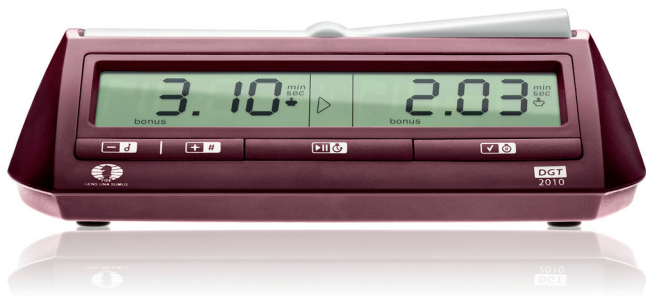


DGT 2010

SUCCESSOR OF THE DGT2000

-  User manual
-  Gebrauchsanweisung
-  Manuel d'utilisation
-  Руководство пользователя
-  Manual de usuario



GENS UNA SUMUS



Control buttons



Increasing the flashing number
Enable/disable sound



Decreasing the flashing number
Show move number



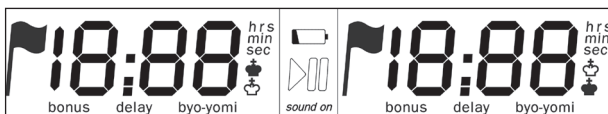
Start/Stop:
Start the clock
Stop or restart the clock
Push 3 seconds for time adjustment



OK:
Activates the chosen option number
Activates the desired flashing number
Checks active option number when pressed
during a game; correct display contrast

ON/OFF Switches the clock on and off

DGT2010 Display



© Copyright 1994-2007 DGT Projects BV

DGT Projects BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

DGT 2010

SUCCESSOR OF THE DGT2000

- 4** User manual
- 14** Gebrauchsanweisung
- 26** Manuel d'utilisation
- 38** Руководство по использованию
- 48** Manual de usuario



GENS UNA SUMUS

Überblick	15
<hr/>	
Registrierungsmethode	15
<hr/>	
Einführung	15
1. Blitz- und Schnellschach (Option 1, 2 und 3)	15
2. Eine Periode + Guillotine (Option 4 und 5)	15
3. Zwei Perioden + Guillotine (Option 6 und 7)	16
4. Sich wiederholende zweite Periode (Option 8 und 9)	16
5. „Fischer“-Modus (Optionen 10-21)	16
5a. Eine Periode + „Fischer“-Modus (Optionen 10-12)	16
5b. Zwei Perioden + „Fischer“-Modus (Optionen 13-14)	16
5c. Eine einzige Periode im „Fischer“-Modus (Optionen 15-18)	16
5d. Bonusturnier (Optionen 19-21)	16
6. „Bronstein“-Bedenkzeit (Optionen 20-25)	17
7. Eine Periode + professionelles Byo-Yomi (Optionen 26, 27 und 28)	17
8. Eine Periode + kanadisches Byo-Yomi („Verlängerung“) (Optionen 29 + 30)	18
9. Sanduhr (Optionen 31 + 32)	18
10. Ansageblitz (Optionen 33 + 34)	18
Betrieb	18
<hr/>	
1. Batterie	18
2. Anstellen der Uhr	18
3. Auswahl einer Optionsnummer	18
4. Aktivierung der Optionsnummer	18
5. Eine Partie anfangen	19
6. Vorübergehendes Anhalten der Bedenkzeit	19
7. Akustisches Signal	19
8. Korrektur des Bedenkzeit- und Zügezählwerks	19
9. Manuelle Einstellungen	20
10. Überspringen von Änderungen der Bedenkzeit oder von manuellen Einstellungen	22
11. Symbole im Display	22
12. Anzeige der Bedenkzeit	22
13. Überprüfung der Optionsnummer während einer Partie	23
14. Zügezählwerk	23
15. Überprüfung der Zügeanzahl	23
16. Festeinstellung der automatischen Wiederholung	23
17. Erneutes Laden der kanadischen Byo-Yomi-Bedenkzeit	23
18. Einstellung des Kontrastes im Display	23
19. Detaillierte Angaben zur Bedenkzeitkorrektur	23
20. Detaillierte Angaben zu den manuellen Einstellungen	23
21. Wartung und Reinigung	24
22. Technische Daten	24
Liste der Optionen	59
<hr/>	

Überblick

Die DGT2010-Uhr wurde speziell für die Verwendung bei diversen Brettspielen mit zwei Personen, im Besonderen Schach, Go und Dame, entwickelt.

Die wichtigsten Leistungsmerkmale auf einen Blick:

- 13 verschiedene Algorithmen, die alle beliebten Bedenkzeiteinstellungen abdecken
- manuelle Einstellung all dieser Methoden
- 21 ab Werk eingestellte Optionen für schnelle und einfache Benutzung
- Möglichkeit der Korrektur von Bedenkzeit- und Zügezählwerk während der Partie
- optional akustische Warnung bei drohendem Ablauf der Bedenkzeit
- Korrektur des LCD-Kontrasts
- Warnhinweis bei niedrigem Stand der Batterie

DIE REGISTRIERUNGSMETHODEN

Einleitung

Zeit ist ein wesentlicher Faktor bei jedem Sport, und gewiss bei Sportarten wie Schach, Go, Dame, Shogi und Scrabble. Der Unterschied zwischen den Spielern wird nicht nur durch das Leistungsniveau des einzelnen Spielers bestimmt, sondern auch durch die Bedenkzeit, die ein Spieler benötigt, um dieses Niveau zu erreichen. Je mehr man einen Sport als Leistungsmaßstab betrachtet, um so wichtiger ist es, die Bedenkzeit eines Spielers für einen Zug zu beschränken. Dies muss in einer Art und Weise geschehen, die sich der Art des Spieles und der Art des betriebenen Sports so weit wie möglich anpasst. Die DGT 2010 bietet Ihnen 13 verschiedene Methoden, die Bedenkzeiten für eine Partie zwischen zwei Spielern einzustellen. Einige Methoden werden Sie bereits kennen, andere werden neu für Sie sein. Einige dieser Methoden werden schon seit langem angewandt, andere sind weniger bekannt. Wieder andere stellen das Ergebnis der Möglichkeiten moderner Elektronik dar. Jede Methode besitzt ihren eigenen Charme und beeinflusst die das Erleben eines Sports. Das Blitzen mit fünf Minuten pro Person wird anders gespielt als mit drei Minuten "Bronstein" oder "Fischer", wobei Sie für jeden Zug drei Sekunden zusätzliche Bedenkzeit erhalten. Letztlich unterscheidet sich die Gesamtbedenkzeit eher kaum. Wir raten Ihnen, einfach mit den verschiedenen Methoden, die Ihnen die DGT 2010 bietet, zu experimentieren. Sie kann Ihrem Lieblingssport eine zusätzliche Dimension geben.

1. Blitz- und Schnellschach (Optionen 1, 2 und 3)

Die einfachste Weise, die Zeit einzuteilen. Beiden Spielern wird eine bestimmte Zeit zugeteilt, innerhalb derer sie alle Züge ausführen müssen.

2. Eine Periode + Guillotine (Optionen 4 und 5)

In der ersten Periode wird eine vorher festgelegte Anzahl von Zügen auszuführen. Die zweite Periode, die Guillotine, ist dann dafür gedacht, das Spiel zu beenden. Eine Periode + Guillotine funktioniert wie 'Schnellschach und Blitz', jedoch mit einem langsameren Start. Bitte beachten Sie, dass die „Guillotine“-Zeit erst dann hinzugefügt wird, wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit für die erste Periode aufgebraucht hat.

3. Zwei Perioden + Guillotine (Optionen 6 und 7)

Zu einem noch ruhigeren Start des Spiels können vor der Guillotine zwei Perioden gespielt werden. Bitte beachten Sie, dass die Bedenkzeit für die zweite Periode und für die „Guillotine“ erst dann hinzugefügt wird, wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit für die erste Periode aufgebraucht hat.

4. Sich wiederholende zweite Periode (Optionen 8 und 9)

Auch ein ruhiges Ende der Partie hat so seine Vorteile. Die einfache traditionelle Schachuhr gibt den Spielern immer wieder eine Stunde für eine bestimmte Anzahl von Zügen.

5. „Fischer“-Modus (Optionen 10-21)

Bei der Bonus- (oder Fischer-) Methode handelt es sich um eine Bedenkzeiteinstellung, bei der für jeden gespielten Zug ein Bonus hinzugefügt wird. Diese Methode gibt den Spielern immer die Möglichkeit, eine Partie fortzusetzen, selbst wenn zuvor viel Zeit verbraucht wurde. Es ist möglich, zusätzliche Bedenkzeit zu erhalten, wenn ein Zug schneller als die erlaubte zusätzliche Bedenkzeit ausgeführt wird. Die Gesamtbedenkzeit erhöht sich um die nicht verbrauchte zusätzliche Bedenkzeit. Bitte beachten Sie, dass die zusätzliche Bedenkzeit bereits für den ersten Zug angezeigt wird. Für alle Bonus-Optionen gilt, dass – wenn ein Spieler die Bedenkzeit für die letzte Periode verbraucht hat und keine Bedenkzeit mehr hinzugefügt wird – die Uhr automatisch anhält. Auch die gegnerische Uhr blockiert und zählt die Zeit nicht mehr rückwärts ab. Die Partie ist beendet!

5a. Eine Periode + „Fischer“-Modus (Optionen 10-12)

Wenn die Bedenkzeit des ersten Spielers innerhalb der ersten Periode abläuft, erhalten beide Spieler die Bedenkzeit für die Bonus-Periode. Die zusätzliche Bedenkzeit wird nach Ausführung jedes Zuges hinzugefügt.

5b. Zwei Perioden + „Fischer“-Modus (Optionen 13 + 14)

Wenn die Bedenkzeit des ersten Spielers innerhalb der zweiten Periode abläuft, erhalten beide Spieler die Bedenkzeit für die Bonus-Periode. Die zusätzliche Bedenkzeit wird nach Ausführung jedes Zuges hinzugefügt.

5c. Eine einzige Periode im „Fischer“-Modus (Optionen 15-18)

Die Uhr fügt schon ab dem ersten Zug die zusätzliche Bedenkzeit hinzu.

5d. Bonusturnier (Optionen 19-21)

Bei der Bonusturnier-Methode handelt es sich um die komplizierteste Bedenkzeiteinteilung. Sie weist bis zu vier Perioden der Grundbedenkzeit auf, wobei die zusätzliche Bedenkzeit für jeden Zug hinzuaddiert wird. Die Addition der nächsten Periode Grundbedenkzeit erfolgt entweder, wenn die Uhr eines Spielers abläuft oder wenn ein Spieler eine einprogrammierte Anzahl Züge ausgeführt hat. Bei den voreingestellten Optionen 19 und 20 mit jeweils zwei Perioden, fängt die zweite Periode an, wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit für die erste Periode verbraucht hat. Beide Spieler erhalten in diesem Moment die Grundbedenkzeit für die zweite Periode. Option 21 (Bonusturnier mit vier Perioden) lässt die Einstellung von vier Perioden mit unterschiedlicher Grundbedenkzeit zu. Dabei wird immer die gleiche zusätzliche Bedenkzeit pro Zug hinzuaddiert. Für die erste bis einschließlich dritte Periode kann eine feste Zuganzahl einprogrammiert werden. Wird die Zügezahl auf eine andere Zahl als Null eingestellt, kommt die Bedenkzeit für die nächste Periode hinzu, wenn ein Spieler die einprogrammierte Zügezahl für diese Periode ausgeführt hat. Wird die Zügezahl auf den Wert 0 (Null) festgelegt, findet der Übergang zur nächsten Periode statt, wenn die Bedenkzeit eines Spielers abläuft.

Beendet ein Spieler nicht die festgelegte Zügezahl (ungleich Null) für eine Periode, wenn seine Uhr abläuft, wird das blinkende Fähnchen angezeigt und die DGT 2010 hält automatisch das Zählwerk der Uhren beider Spieler an. Die DGT 2010 gibt zugleich an, dass die Partie beendet ist. Der entsprechende Spieler verliert die Partie!

Damit der Zü gezähler bei der Bonusturnier-Option korrekt arbeiten kann, sind die Spieler verpflichtet, die Uhr korrekt nach jedem ausgeführten Zug anzuhalten, damit die DGT 2010 die gespielte Zügeanzahl verfolgen kann.

Bitte vergewissern Sie sich, dass sich der Hebel in der richtigen Position befindet und die Farbpiktogramme beider Spieler stimmen, bevor die Partie beginnt!

6. "Bronstein"-Bedenkzeit (Optionen 20-25)

Der älteste Vorschlag aus der Schachwelt zur Lösung des Problems der beschränkten Bedenkzeit stammt vom Internationalen Großmeister David Bronstein. Seine Methode setzt beim ersten Zug ein. Die Grundbedenkzeit läuft verzögert ab. Bevor die Grundbedenkzeit abläuft, hat der Spieler eine feste Bedenkzeit zur Ausführung eines Zuges. Es ist nicht möglich, die Bedenkzeit durch schnelles Spielen zu erhöhen, wie dies beim Bonus-Modus der Fall ist. Die verzögerte Bedenkzeit wird von Anfang an der Grundbedenkzeit hinzugesetzt.

Die Uhr zeigt immer die gesamte verfügbare Bedenkzeit an, nämlich die Grundbedenkzeit plus verzögerte Zeit pro Zug (oder, bei einer laufenden Uhr gegebenenfalls der Rest der Grundbedenkzeit zuzüglich der verbleibenden verzögerten Bedenkzeit).

7. Eine Periode + professionelles Byo-Yomi (Optionen 26, 27 und 28)

Von der Art des Go Spiels ausgehend, eignet dies sich natürlich hervorragend dafür, den Spielern zusätzliche Bedenkzeit zur Beendigung einer Partie zuzuteilen. Traditionell wird dafür die Byo-yomi Methode angewendet. Byo-yomi gesteht dem Spieler, der seine Grundbedenkzeit verbraucht hat, ein festes Pensum Zeit für jeden folgenden Zug zu. Bei normalen Go-Partien beträgt die Grundbedenkzeit anderthalb bis zwei Stunden, normalerweise in Kombination mit einer Byo-yomi-Zeit von 20 bis 30 Sekunden. Nach Ablauf der Grundbedenkzeit springt die Uhr auf die Byo-Yomi-Zeit. Jedesmal wenn der Spieler seinen Zug ausgeführt hat, springt die Uhr wieder zurück. Hat der Spieler seinen Zug nicht ausgeführt, bevor die Uhr abgelaufen ist, erscheint im Display ein Fähnchen. Für eine absolute Spitzenpartie beträgt die Grundbedenkzeit neun Stunden. Danach gibt es fünf Byo-yomi-Perioden von je einer Minute. Nach Ablauf der neun Stunden springt die Uhr auf fünf Minuten. Wenn der Spieler zieht, bevor eine Grenze von vier Minuten erreicht ist, springt die Uhr erneut auf fünf Minuten. Zieht er aber, nachdem die Grenze von vier Minuten erreicht ist, dann springt die Uhr auf vier Minuten zurück. So springt die Uhr jedesmal nach Ausführung eines Zuges auf die laufende Byo-Yomi-Periode zurück.

Bitte beachten Sie, dass das Piktogramm „Byo-Yomi“ im Display angezeigt wird, sobald ein Spieler in die Byo-Yomi-Phase eintritt. Das Fähnchensymbol wird zunächst noch nicht angezeigt, sondern erst, wenn die Bedenkzeit eines Spielers in der Byo-Yomi-Phase abgelaufen ist. Die Partie kann fortgesetzt werden und das Fähnchen verschwindet, wenn die nächste Zugfolge beginnt.

8. Eine Periode + kanadisches Byo-yomi („Verlängerung“)

Das kanadische Byo-Yomi stellt eine vereinfachte Methode des professionellen Byo-Yomi-Methode dar. Es reserviert zusätzliche Bedenkzeit zur Ausführung einer größeren Anzahl Züge (5 bis 25) anstelle zusätzlicher Bedenkzeit pro Zug. Nach Beendigung der ersten Periode wird die Byo-Yomi-Zeit hinzugesetzt und das Byo-Yomi-Piktogramm wird im Display angezeigt. Nach Ausführung der vereinbarten Anzahl Züge kann die Uhr mit der Byo-Yomi-Zeit nachgeladen werden, indem die „-“Taste für eine Sekunde gedrückt wird.

9. Sanduhr (Optionen 31 und 32)

Die Bedenkzeit des Spielers, der am Zuge ist, nimmt ab und die Bedenkzeit seines Gegners nimmt gleichzeitig zu. Diese Spielweise ist eine spannende Alternative zum traditionellen Blitz. Die Uhr hält an, wenn die Bedenkzeit eines Spielers abgelaufen ist. Er verliert natürlich die Partie.


10. Ansageblitz (Optionen 33 und 34)

Vor der Einführung der Schachuhr mit doppeltem Uhrwerk wurden Turniere oft mit einem Gong gespielt. Der Gong markierte eine feste Bedenkzeit für jeden Zug. Option 33 sorgt für eine Festzeit von zehn Sekunden pro Zug, zuerst für den Spieler zur Linken, danach für den Spieler zur Rechten usw.

TECHNISCHE DATEN

1. Batterien

Die DGT 2010 läuft mit 2 Penlite (AA) Batterien. Wir empfehlen Ihnen, selbst entladende Alkaline Batterien zu verwenden. Damit kann Ihre DGT 2010 theoretisch zehn Jahre laufen. Es ist ratsam, die Batterien zu entfernen, wenn die DGT 2010 während eines längeren Zeitraums nicht in Betrieb ist. Ansonsten kann die 2010 durch eine auslaufende Batterie beschädigt werden.

Wenn im Display die Anzeige  (niedriger Stand) zum ersten Mal erscheint, sind die Batterien nahezu leer und müssen dann so bald wie möglich ersetzt werden. Zu diesem Zeitpunkt ist jedoch noch ausreichend Energie vorhanden, um Ihre Partie ohne Unterbrechung zu Ende spielen zu können. Bei einem Defekt entnehmen Sie bitte zuerst die Batterien und setzen sie danach wieder ein.

2. Einschalten der DGT 2010

Die DGT 2010 wird mit der ON/OFF-Taste an der Unterseite der Schachuhr eingeschaltet.

3. Wahl der Optionsnummer

Nachdem Sie die DGT-Schachuhr eingeschaltet haben, erscheint im Anzeigefenster die zuletzt verwandte Einstellung. Drücken Sie die „+1“- oder die „-1“-Taste, um sich durch das Menü mit den 34 Optionen zu bewegen. Nach Nummer 34 springt das Display wieder auf 01. Für die Auswahl der gewünschten Optionsnummer, sehen Sie bitte in der Liste auf der Unterseite der Schachuhr nach (so entspricht z.B. Nr. 02 Schnellschach mit 25 Minuten pro Spieler und Partie).

4. Aktivierung der Optionsnummer

Wenn die gewünschte Optionsnummer im Anzeigefenster erscheint, aktivieren Sie diese Einstellung, indem Sie die OK-Taste drücken. Im Anzeigefenster erscheint nun die Bedenkzeit für Ihre Partie. Sie können jetzt Ihre Partie anfangen.

Wenn Sie die manuelle Einstellung ausgewählt haben, schauen Sie bitte in Absatz 9 bei „manuelle Einstellung“ nach.

5. Partiebeginn

Wenn Sie eine Option mit einprogrammierter Einstellung ausgewählt haben, achten Sie bitte darauf, dass der Hebel auf der Seite des Weißen nach oben gerichtet ist. Die Farben werden mit dem KING-Symbol angezeigt. Drücken Sie nun die START/STOP-Taste. Die Partie fängt nun an. Die korrekte Einstellung der Farben ist wichtig für die Festhaltung der Zügezähl. Im Speziellen gilt dies für die Bonusturnier-Option.

6. Vorübergehende Unterbrechung des Spielzeitablaufs

Wenn Sie während des Spiels den Zeitablauf vorübergehend anhalten möchten, drücken Sie bitte die START/STOP-Taste. Drücken Sie diese Taste nochmals und die Spielzeit läuft wieder an.

7. Akustische Signale

Die DGT 2010 kann akustische Signale abgeben, wenn die Zeitkontrolle näher rückt. Sie gibt für zehn Sekunden vor jeder Zeitkontrolle einen Piepton von sich und außerdem ständig während der letzten fünf Sekunden. In der letzten Sekunde vor der Zeitkontrolle ertönt ein voller zweiter Piepton. Die Signale werden nur dann abgegeben, wenn das „sound on“-Piktogramm im Display sichtbar ist.

Die Soundfunktion kann durch Drücken der „-1“-Taste während des Anhaltens der Uhr ein- oder ausgeschaltet werden. Bei den Optionen 01 bis 25 ist die Soundfunktion standardmäßig ausgeschaltet. Bei den Optionen 26 bis 34 hingegen ist die Soundfunktion standardmäßig eingeschaltet.

8. Korrektur von Bedenkzeit und Zügen

Sie können während der Partie die aktuell angezeigte Bedenkzeit ändern. Drücken Sie zwei Sekunden lang die START/STOP-Taste, bis die linke Zahl zu blinken beginnt. Nun kann die Bedenkzeit beider Spieler Zahl für Zahl korrigiert werden. Zur Abänderung der blinkenden Zahl drücken Sie die „+1“- oder die „-1“-Taste. Drücken Sie dann die „OK“-Taste und Sie gelangen zur nächsten Zahl fängt zu blinken an.

Nach der Bedenkzeit der Spieler können Sie auch den Zügezähler korrigieren: Erhöhen oder setzen Sie diese herab, indem Sie die „+1“ oder die „-1“-Taste drücken. Wenn der gewünschte Wert erreicht ist, drücken Sie die „OK“-Taste. Danach drücken Sie auf „Start/Stop“, um die Uhr erneut einzuschalten. Nun ist die korrigierte Zeit automatisch wieder eingestellt. Siehe „detaillierte Angaben zur Zeitkorrektur“ für spezielle Aspekte mancher Optionen.

9. Manuelle Einstellungen

Jede Bedenkzeiteinstellung ist mit einer Optionsnummer versehen, um manuelle Einstellungen aller Methoden-Parameter zu ermöglichen. Nachdem Sie eine Optionsnummer für die manuelle Einstellung ausgewählt haben (d. h. Option 05 für eine Periode + Guillotine), müssen die Parameter für diese Methode Zahl für Zahl eingestellt werden. Zuerst müssen die Grundbedenkzeiten beider Spieler eingestellt werden.

Danach folgt eine Anzahl Parameter, abhängig von der gewählten Option. Siehe untenstehende Tabelle für die Parameter der manuellen Einstellungen für alle Optionen.

Ändern Sie die gerade blinkende Ziffer mit der „+1“- oder der „-1“-Taste. Erscheint die gewünschte Ziffer, drücken Sie die „OK“-Taste.

Nach erfolgter Eingabe aller Parameter wird das Pausensymbol >|| sowie die Bedenkzeit beider Spieler. Nun kann die Uhr angestellt werden: Wir verweisen auf Paragraph 5 für weitere Anweisungen.

Option	Name	Einstellungen
3	Schnellschach/Blitz	1. Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten
5	eine Periode + Guillotine	1. Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers 2. Guillotinen-Bedenkzeit für beide Spieler
7	zwei Perioden + Guillotine	1. Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers 2. Zweite Periode für beide Spieler 3. Guillotinen-Bedenkzeit für beide Spieler
9	sich wiederholende	1. Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers zweite Periode 2. sich wiederholende Bedenkzeit der Periode für beide Spieler
12	eine Periode + Bonus	1. Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers 2. Bedenkzeit der zweiten Periode für beide Spieler 3. zusätzliche Bedenkzeit für die zweite Periode für beide Spieler
14	zwei Perioden + Bonus	1. Erste Periode der Bedenkzeit des linken und des rechten Spielers("Fischer") 1. zweite Periode für beide Spieler 1. Bedenkzeit der dritten Periode für beide Spieler 3. zusätzliche Bedenkzeit für die dritte Periode für beide Spieler
18	Bonus ("Fischer")	1. Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten 1. zusätzliche Zeit für den Spieler zur Linken 2. zusätzliche Zeit für den Spieler zur Rechten

21	Bonusturnier ("Fischer")	<ol style="list-style-type: none"> 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
25	"Bronstein"-Modus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten 2. freie Zeit für den Spieler zur Linken 3. freie Zeit für den Spieler zur Rechten
28	Eine Periode + professionelles	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten für die erste Periode Byo-Yomi 2. Byo-Yomi-Zeit pro Zug für beide Spieler 3. Anzahl der Byo-Yomi-Perioden
30	Eine Periode + kanadisches	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten für die erste Periode Byo-Yomi 2. Kanadische Byo-Yomi-Zeit
30	Sanduhr	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bedenkzeit des Spielers zur Linken und des Spielers zur Rechten
32	Ansageblitz	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bedenkzeit für eine Gongperiode
* siehe 49 detaillierte Angaben über manuelle Einstellungen für spezielle Aspekte mancher Optionen.		

Parameterformat:

Bedenkzeit des Spielers zur Linken, Guillotine-Bedenkzeit, Bedenkzeit der Periode, sich wiederholende Bedenkzeit der Periode, kanadische Byo-Yomi-Zeit, Gong-Bedenkzeit:

H:MM gefolgt durch **.SS**: Stunden, Minuten und dann Sekunden
(bis höchstens 9 Stunden, 59 Minuten und 59 Sekunden)

Zusätzliche Bedenkzeit:

M.SS Minuten und Sekunden
(bis höchstens 9 Minuten und 59 Sekunden)

Anzahl der Züge in einer Periode:

NN. zweistellige Zahlen bis höchstens 99 Züge

Freie Bedenkzeit für einen Spieler:

M.SS Minuten und Sekunden
(bis höchstens 9 Minuten und 59 Sekunden)

Anzahl der Byo-Yomi-Perioden:







N einstellige Zahl von 1 bis 9

10. Überspringen der Eingabe der Ziffern

Wenn "manuelle Einstellung" oder "Zeitkorrektur" gewählt wurde, kann die Zahl-für-Zahl-Eingabe der Ziffern übersprungen werden, wenn die Start/Stop-Taste beim Blinken der ersten Ziffer gedrückt wird. Die Parameter bleiben unverändert, die Uhr wird >|| anzeigen und kann jetzt gestartet werden.

11. Die Symbole im Anzeigefenster

Zusätzlich zu den Ziffern kann das Display der Uhr folgende Symbole anzeigen:

Symbole	
	zeigt an, dass die Batterie ausgetauscht werden muss
bonus	zeigt an, dass die zusätzliche Bedenkzeit läuft
delay	zeigt an, dass eine verzögerte Bedenkzeit läuft
byo-yomi	byo-yomi zeigt an, dass eine Byo-Yomi-Periode läuft. Dies kann entweder das professionelle oder das kanadische Byo-Yomi sein
	(Fähnchen) Das vorübergehende Fähnchen. Es zeigt an, dass der betreffende Spieler als erster in die nächste Periode eingetreten ist. Verschwindet nach fünf Minuten.
	(blinkendes Fähnchen) Das Fallbeil. Es zeigt an, welcher Spieler die Zeit überschritten hat.
hrs min	zeigt an, dass die Bedenkzeit in Stunden und Minuten dargestellt wird. Ein Doppelpunkt trennt die Stunden- von der Minutenanzeige (z.B. 1:45 oder 0:25)
min sec	Daraus geht hervor, dass die Bedenkzeit in Minuten und Sekunden angezeigt wird. Ein Punkt trennt die Minuten- von der Sekundenanzeige (z.B. 17.55 oder 4.06)
sound on	zeigt an, dass die Soundfunktion aktiviert wurde. Die Uhr wird piepen, wenn die Bedenkzeit gegen Null geht.
	zeigt an, dass die Uhr angehalten wurde; entweder ist sie nun fertig zum ersten Start, oder sie wurde angehalten, indem jemand die „Start/Stop“-Taste gedrückt hat, oder ein Spieler hat die Zeit überschritten.
	zeigt an, dass die Uhr läuft
	zeigt die Farbe des Spielers an

12. Zeitanzeige

Bei einer Bedenkzeit von mehr als 20 Minuten zeigt die DGT 2010 Stunden und Minuten an. Bei weniger als 20 Minuten Bedenkzeit erscheinen Minuten und Sekunden im Display, und die Piktogramme min + sec sind zu sehen.

Die höchste Zeit, die angezeigt werden kann, beträgt 9:59.59. Wenn die Bedenkzeit darüber hinausgehen würde, bleibt diese ohne Warnung bei 9:59.59 stehen.

13. Überprüfung der Option während der Partie

Während einer Partie können Sie die ausgewählte Optionsnummer überprüfen, ohne den Zeitablauf zu unterbrechen. Drücken Sie dazu die „OK“-Taste.

14. Zügezähler

Die Uhr verfolgt die Anzahl der ausgeführten Züge. Bei Beginn einer neuen Partie steht der Zügezähler auf 0. Der Zügezähler erhöht sich, nachdem der Schwarze (♚/♛) seinen Zug vollendet hat.

15. Überprüfung der Anzahl der Züge

Wenn die Uhr läuft oder auch angehalten wurde, können Sie die Anzahl der Züge sehen, indem Sie die „+1“-Taste drücken. Die laufende Uhr wird dadurch nicht angehalten.

16. Schnelleinstellung unter Verwendung der automatischen Wiederholung.

Wenn es schnell gehen soll, können Sie die „+1“, „-1“ oder „OK“-Taste festhalten. Nach einer Sekunde wiederholen sich diese automatisch.

17. Neuladen der kanadischen Byo-Yomi-Bedenkzeit

Während des Byo-Yomi (Optionen 29 und 30), kann die Byo-Yomi-Zeit für den Spieler am Zug neu geladen werden, indem Sie die „-“-Taste für eine Sekunde eindrücken.

18. Einstellung des Kontrastes im Display

Falls notwendig, kann der Kontrast im Display in 16 Schritten eingestellt werden. Die Uhr muss dazu im Ruhestand sein (und „>||“ anzeigen). Nun drücken Sie die „OK“-Taste und halten diese fest. Die Optionsnummer wird nun angezeigt. Halten Sie die „OK“-Taste eingedrückt und drücken Sie jetzt die „+1“-Taste wiederholt, um das Display zu verdunkeln oder drücken Sie die „-1“-Taste zur Aufhellung des Displays. Wenn Sie damit fertig sind, lassen Sie die „OK“-Taste los. Die Kontrasteinstellungen bleiben erhalten, bis die Batterien ausgetauscht werden.

19. Detaillierte Angaben zur Bedenkzeitkorrektur

Sollten Sie eine Zeitkorrektur während einer laufenden Option mit mehreren Perioden durchführen (außer bei Option 21), wird die DGT 2010 unterstellen, dass die gleiche Periode läuft wie zu Beginn der Zeitkorrektur. D. h. wenn während Option Nr. 10 in der zweiten (zusätzlichen) Periode die Bedenkzeit auf eine Stunde korrigiert wird, bleibt die Bonusmethode aktiv. Option 21: Bonusturnier eröffnet allerdings die Möglichkeit, eine Anzahl von Zügen für jede Periode zuzuweisen. Wenn die Zügeanzahl für jede Periode auf eine Zahl ungleich Null eingestellt wird, dann kann während der Zeitkorrektur die Zügeanzahl geändert werden. Die korrekte Periode wird von dort aus berechnet.

20. Detaillierte Angaben zu den manuellen Einstellungen

Die Parameter bleiben erhalten Wenn die Partie nach einer manuellen Einstellungsoption endet und die gleiche manuelle Einstellungsoption erneut ausgewählt wird, ohne dass zwischenzeitlich mit einer anderen Option gespielt wurde, bleiben die Parameter der ersten Einstellung erhalten. Siehe Paragraph 10 für den Schnellstart der neuen Partie. Kein Wechsel der Periode Wenn bei einer Einstellung mit mehreren Perioden in der Zwischenzeit eine Periode mit der Periodenbedenkzeit Null einprogrammiert wurde, wird diese Periode während der Partie übersprungen und die nächste Periode wird aktiviert.

Manuelle Einstellung bei Option 21: Das Bonusturnier stellt die am weitesten fortgeschrittene Option dar. Bitte beachten Sie, dass – wenn die Zügeanzahl für eine Periode auf Null eingestellt wurde – diese Periode endet, nachdem ein Spieler seine Bedenkzeit überschritten hat.

Sollten für eine Periode null Züge einprogrammiert werden, werden die eventuellen abschließenden Perioden automatisch auf Null gestellt. Diese abschließenden Zügezahlen der entsprechenden Periode können nicht auf einen Nullwert eingestellt werden.

21. Pflege und Reinigung

Bei Ihrer DGT 2010 handelt es sich um ein langlebiges Produkt. Wenn Sie es angemessen pflegen, wird es Ihnen jahrelang problemlose Dienste leisten.

Zur Reinigung der Uhr verwenden Sie bitte nur ein leicht angefeuchtetes Tuch. Bitte nehmen Sie keine aggressiven Reinigungsmittel.

22. Technische Daten

Batterien: zwei AA-Batterien (wir empfehlen Alkaline; der Stromverbrauch beträgt 2 Milliampère im Ruhezustand und 10 Milliampère in Betrieb; die Batterie hält ungefähr 10 Jahre)

Zeitabweichung: weniger als eine Sekunde pro Stunde

Gehäuse: ABS-Plastik



CE Die DGT 2010 entspricht den EN 50081-1:1991 und EN50082-1:1991-Normen.