

# DGT 2010



Gebrauchsanweisung



Increase the blinking number  
Enable / disable sound



Decrease the blinking number  
Show move number



Run / Pause the clock  
Time correction after pushing for 3 seconds  
Step over manual set



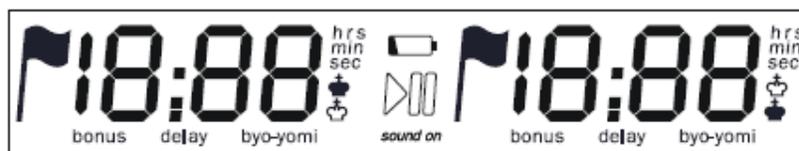
Activate the chosen option number  
Accept the desired blinking digit.  
Check active option number  
Correct the display contrast

**ON / OFF**

(bottom of the clock)

Switch the clock on and off.  
Reset the clock for the next game

## DGT 2010 Display



## Inhalt

Überblick .....	3
Einleitung.....	3
1. Blitz- und Schnellschach (Optionen 1, 2 und 3).....	3
2. Eine Periode + Guillotine (Optionen 4 und 5) .....	3
3. Zwei Perioden + Guillotine (Optionen 6 und 7).....	4
4. Sich wiederholende zweite Periode (Optionen 8 und 9) .....	4
5. „Fischer“-Modus (Optionen 10-21).....	4
5a. Eine Periode + „Fischer“-Modus (Optionen 10 - 12) .....	4
5b. Zwei Perioden + „Fischer“-Modus (Optionen 13 + 14) .....	4
5c. Eine einzige Periode im „Fischer“-Modus (Optionen 15 - 18).....	4
5d. Bonusturnier (Optionen 19 - 21) .....	4
6. „Bronstein“ (Delay)-Bedenkzeit (Optionen 22-25).....	5
7. Eine Periode + professionelles Byo-Yomi (Optionen 26, 27 und 28).....	5
8. Eine Periode + kanadisches Byo-Yomi („Verlängerung“) .....	6
9. Sanduhr (Optionen 31 und 32).....	6
10. Ansageblitz (Optionen 33 und 34).....	6
11. Scrabble™ (Optionen 35 und 36).....	6
Betrieb .....	6
1. Batterien.....	6
2. Einschalten der DGT 2010 .....	7
3. Wahl der Optionsnummer.....	7
4. Aktivierung der Optionsnummer.....	7
5. Anfang .....	7
6. Vorübergehende Unterbrechung des Spielzeitablaufs .....	7
7. Akustische Signale .....	7
8. Korrektur von Bedenkzeit und Zügen.....	7
9. Manuelle Einstellungen.....	8
10. Parameter die bei manueller Einstellung programmiert werden müssen:.....	8
11. Die Symbole im Anzeigefenster.....	10
12. Zeitanzeige .....	10
13. Überprüfung der Option während der Partie .....	10
14. Zügezähler .....	10
15. Schnelleinstellung unter Verwendung der automatischen Wiederholung.....	11
16. Neuladen der kanadischen Byo-Yomi-Bedenkzeit .....	11
17. Einstellung des Displaykontrastes .....	11
18. Detaillierte Angaben zur Bedenkzeitkorrektur.....	11
19. Detaillierte Angaben zu den manuellen Einstellungen .....	11
20. Pflege und Reinigung.....	11
21. Garantiebedingungen.....	12
22. Technische Daten .....	12
List of option numbers .....	13

## **Überblick**

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

Die wichtigsten Leistungsmerkmale auf einen Blick:

- 14 verschiedene Zeitregistrierungsmethoden, die alle beliebten Bedenkzeiteinstellungen abdecken
- manuelle Einstellung all dieser Methoden
- alle 14 manuelle Einstellungen werden abgespeichert
- 22 ab Werk voreingestellte Optionen für schnelle und einfache Benutzung
- Möglichkeit der Korrektur der Bedenkzeit während der laufenden Partie
- Zügezählwerk während der Partie
- optional akustisches Warnsignal bei drohendem Ablauf der Bedenkzeit
- Korrektur des LCD-Kontrasts
- Warnhinweis bei niedrigem Batterieladestand
- maximale Energieeffizienz
- Die Zeitregistrierungsmethoden

## **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 bestimmt, sondern auch durch die Bedenkzeit, die ein Spieler benötigt, um dieses Niveau zu erreichen. Je mehr man einen Sport als Leistungsmaßstab betrachtet, umso wichtiger ist es, die Bedenkzeit eines Spielers für einen Zug einzuschränken. 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 14 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 sind das Ergebnis der Möglichkeiten moderner Elektronik. Jede Methode besitzt ihren eigenen Charme und beeinflusst das Erleben eines Sports. Das Blitzen mit fünf Minuten pro Person wird anders gespielt als mit drei Minuten "Bronstein" oder "Fischer". Bei diesen Varianten erhalten Sie für jeden Zug drei Sekunden zusätzliche Bedenkzeit. 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)**

Dies ist die einfachste Weise der Zeiteinteilung. Beiden Spielern wird eine bestimmte Zeit zugeteilt, innerhalb derer sie alle Züge ausführen müssen. Die Uhr zeigt ein blinkendes Fähnchen, wenn einer der Spieler seine Zeit verbraucht hat. Sie haben die Möglichkeit, die Bedenkzeit des Gegners weiter laufen zu lassen, indem Sie die Wippe umschalten. Das gilt für alle Optionen ohne zusätzliche Bedenkzeit pro Zug.

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

In der ersten Periode ist eine vorher festgelegte Anzahl von Zügen auszuführen. Die zweite Periode (die Guillotine) dient zur Beendigung des Spiels. Eine Periode + Guillotine funktioniert wie

„Schnellschach und Blitz“, jedoch mit einem langsameren Start. Bitte beachten Sie, dass die „Guillotine“-Zeit für beide Spieler erst dann hinzugefügt wird, wenn ein Spieler seine gesamte Bedenkzeit für die erste Periode aufgebraucht hat. Am Ende der Partie verhält sich die Uhr genau wie bei einer einzigen Periode.

### **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 seine Vorteile. Die einfache traditionelle Schach-uhr gibt den Spielern immer wieder eine Stunde für eine bestimmte Anzahl Züge. Bei einer Digitaluhr kann jede beliebige Zeit für die wiederholende Periode eingestellt werden.

### **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. 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 beide zur gleichen Zeit. Die zusätzliche Bedenkzeit wird gleich bei Anfang der Bonusperiode und 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 Bonusperiode. Die zusätzliche Bedenkzeit pro Zug wird gleich bei Anfang der Bonusperiode und nach Ausführung jedes Zuges hinzu-gefügt.

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

Die Uhr fügt schon ab dem ersten Zug die zusätzliche Bedenkzeit pro Zug hinzu. Das heißt, dass die Bonuszeit schon bei Anfang der Partie hinzugefügt wird.

#### **5d. Bonusturnier (Optionen 19 - 21)**

Bei der Bonusturnier-Methode handelt es sich um die komplizierteste Bedenkzeiteinstellung. Sie weist bis zu vier Perioden der Grundbedenkzeit auf, wobei die zusätzliche Bedenkzeit für jeden Zug hinzu addiert wird. Die Addition der nächsten Periode der Grundbedenkzeit erfolgt, wenn die Uhr eines Spielers abläuft, außer bei der letzten Periode: Die Partie ist dann beendet! 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 hinzu addiert. Für die erste bis einschließlich zur dritten Periode kann eine feste Zügeanzahl einprogrammiert werden. Wird die Zügeanzahl auf eine andere Zahl als Null eingestellt, kommt die Bedenkzeit für die nächste Periode hinzu, wenn ein Spieler die einprogrammierte Zügeanzahl für diese Periode ausgeführt hat. Zuerst also für Weiß, wenn dieser Spieler seinen Zug beendet und dann für Schwarz. Wird die Zügeanzahl auf den Wert 0 (Null) festgelegt, findet der Übergang zur nächsten Periode für beide Spieler gleichzeitig statt, wenn die Bedenkzeit eines Spielers für diese Periode abläuft. Beendet ein Spieler nicht die festgelegte Zügeanzahl (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 Zugzähler 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 registrieren kann. Der FIDE rät von dieser Bedenkzeiteinstellung ab, da sie für fehlerhafte Bedienung anfällig ist.

## **6. "Bronstein" (Delay)-Bedenkzeit (Optionen 22-25)**

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 zu der Grundbedenkzeit hinzugerechnet. Die Uhr wartet allerdings beim Abziehen der Zeit, bis die Verzögerungszeit abgelaufen ist, addiert die verbrauchte Zusatzzeit jedoch wieder zu der Hauptbedenkzeit, sobald der entsprechende Spieler die Wippe betätigt hat. Ein Beispiel: Die Uhr wurde auf 5 Sekunden Verzögerung eingestellt und zeigt 57 Sekunden auf einer Seite an. Der Spieler benötigt 4 Sekunden für seinen Zug (also weniger als die Verzögerungszeit). Die Uhr zeigt direkt vor dem Drücken der Wippe 53 Sekunden an und springt auf 57 Sekunden zurück, nachdem die Wippe gedrückt wurde. Der Spieler hat während dieses Zuges also keine Bedenkzeit verloren. Wenn er aber 10 Sekunden für diesen Zug benötigt, wird die Uhr genau vor Beendigung des Zuges 47 Sekunden anzeigen und nach Drücken der Wippe 5 Sekunden Verzögerungszeit für den nächsten Zug hinzu addieren. Die Uhr zeigt dann 52 Sekunden an. Der Vorteil dieser Bedenkzeitmethode liegt darin, dass die Spieler immer die exakt verbliebene Zeit bis zur nächsten Zeitkontrolle oder bis zum Ende des Spieles ablesen können.

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

Ausgehend von der Art des Go Spiels eignet dies sich natürlich hervorragend zur Zuteilung zusätzlicher Bedenkzeit für beide Spieler zur Beendigung einer Partie. Traditionell wird dafür die Byo-Yomi-Methode angewendet. Byo-Yomi gewährt dem Spieler, der seine Grundbedenkzeit verbraucht hat, ein festes Zeitpensum für jeden folgenden Zug. 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. Nach Ausführung jedes Zuges springt die Uhr wieder zurück. Hat der Spieler seinen Zug nicht vor Ablauf der Uhr ausgeführt, erscheint ein Fähnchen im Display. Für eine absolute Spitzenpartie beträgt die Grundbedenkzeit neun Stunden. Danach folgen 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 wurde, springt die Uhr erneut auf fünf Minuten. Zieht

er aber nach Erreichen der Grenze von vier Minuten, dann springt die Uhr auf vier Minuten zurück. So springt die Uhr jedes Mal 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 nach Ablauf der Bedenkzeit eines Spielers in der Byo-Yomi-Phase. 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 der professionellen Byo-Yomi-Methode dar. Es reserviert zusätzliche Bedenkzeit zur Ausführung einer Anzahl Züge (5 bis 25) statt zusätzlicher Bedenkzeit pro Zug.

Nach Beendigung der ersten Periode wird die Byo-Yomi-Zeit hinzugezählt. 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. In der manuellen Einstellungsoption 30 ist es möglich, eine Anzahl von Zügen zu programmieren. Danach lädt die Uhr automatisch die Byo-Yomi Zeit nach.

### **9. Sanduhr (Optionen 31 und 32)**

Die Bedenkzeit des am Zug befindlichen Spielers nimmt ab, wobei die Bedenkzeit seines Gegners gleichzeitig zunimmt. Diese Spielweise ist eine spannende Alternative zum traditionellen Blitz. Die Uhr hält an, wenn die Bedenkzeit eines Spielers abgelaufen ist. Er verliert dann natürlich die Partie.

### **10. Ansageblitz (Optionen 33 und 34)**

Vor der Einführung der Schachuhr mit doppeltem Uhrwerk wurden Turniere häufig 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 auf der linken Seite, danach für den Spieler auf der rechten Seite usw.

### **11. Scrabble™ (Optionen 35 und 36)**

Beim Scrabble™ wird das Spiel immer zu Ende gespielt, auch wenn ein Spieler seine Zeit verbraucht hat. Die Uhr läuft weiter, nachdem die Anzeige „0.00“ passiert wurde. Je mehr Zeit ein Spieler zusätzlich verbraucht, desto mehr Zeitstrafpunkte erhält er.

Sie können Option 21 auch als Zeitmessung (upcount) benutzen, indem Sie 1 Sekunde Hauptbedenkzeit einstellen. Bei einer Anfangsbedenkzeit von 0 Sekunden startet die Uhr nicht.

## **Betrieb**

### **1. Batterien**

Die DGT 2010 wird mit 2 Penlite (AA)-Batterien betrieben. Wir empfehlen die Verwendung von Alkaline-Batterien. Damit kann Ihre DGT 2010 theoretisch zehn Jahre laufen. Es empfiehlt sich, die Batterien herauszunehmen, wenn die DGT 2010 längere Zeit nicht in Betrieb ist. Ansonsten kann die 2010 durch eine auslaufende Batterie beschädigt werden. Wenn im Display die Anzeige (niedriger Ladestand) 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 zur Beendigung

Ihrer Partie ohne Unterbrechung. 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 auf der Unterseite der Schachuhr eingeschaltet. Die ON/OFF-Taste wurde auf der Unterseite angebracht, um ein unerwünschtes Zurückstellen der Uhr zu vermeiden.

## **3. Wahl der Optionsnummer**

Nachdem Sie die DGT-Schachuhr eingeschaltet haben, erscheint im Anzeigefenster die zuletzt verwendete Einstellung. Drücken Sie die oder die Taste, um sich durch das Menü mit den 36 Optionen zu bewegen. Nach Nummer 36 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 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 „manueller Einstellung“ nach.

## **5. Anfang**

Wenn Sie eine Option mit einprogrammierter Einstellung ausgewählt haben, achten Sie bitte darauf, dass der Hebel auf der Seite des weißen Spielers (oder desjenigen Spielers, der den ersten Zug ausführt) nach oben gerichtet ist. Die Farben werden mit dem Symbol angezeigt. Drücken Sie nun die -Taste. Die Partie fängt jetzt an. Die korrekte Einstellung der Farben ist wichtig für die Registrierung der Zügeanzahl. 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 -Taste. Drücken Sie diese Taste nochmals. Die Spielzeit läuft dann wieder an.

## **7. Akustische Signale**

Die DGT 2010 kann akustische Signale senden, wenn die Zeitkontrolle näher rückt. Sie sendet ab zehn Sekunden vor jeder Zeitkontrolle einen Piepton aus, und außerdem ständig während der letzten fünf Sekunden. In der letzten Sekunde vor der Zeitkontrolle ertönt ein langer Piepton. Die Signale werden nur dann abgegeben, wenn das „sound on“-Piktogramm im Display sichtbar ist. Die Soundfunktion kann durch Drücken der -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 36 ist die Soundfunktion hingegen standardmäßig eingeschaltet.

## **8. Korrektur von Bedenkzeit und Zügen**

Sie können während der Partie die aktuell angezeigte Bedenkzeit ändern. Drücken Sie zwei Sekunden lang die -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 oder die Taste. Drücken Sie dann die Taste, und Sie gelangen zur

nächsten Zahl. Diese fängt zu blinken an.

Neben der Bedenkzeit der Spieler können Sie auch den Zugzähler korrigieren: Erhöhen oder setzen Sie diese herab, indem Sie die oder die Taste drücken. Wenn der gewünschte Wert erreicht ist, drücken Sie die Taste.

Danach drücken Sie auf, 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 (z.B. Option 05 für eine Periode + Guillotine), müssen die Parameter für diese Methode Zahl für Zahl eingestellt werden. Zuerst stellen Sie die Grundbedenkzeiten beider Spieler ein. Danach folgt eine Anzahl Parameter, abhängig von der gewählten Option. Siehe die untenstehende Tabelle für die Parameter der manuellen Einstellungen für alle Optionen.

Ändern Sie die gerade blinkende Ziffer mit der oder der Taste. Erscheint die gewünschte Ziffer, drücken Sie die Taste. Nach erfolgter Eingabe aller Parameter wird das Pausensymbol >II sowie die Bedenkzeit beider Spieler angezeigt. Nun kann die Uhr gestartet werden: Wir verweisen auf Abschnitt 5 für weitere Anweisungen.

## 10. Parameter die bei manueller Einstellung programmiert werden müssen:

Die Nullen in der Tabelle auf der nächsten Seite werden nur angezeigt, wenn die Uhr nicht zuvor programmiert oder neu gestartet wurde. Wenn eine Zeit eingestellt werden soll, werden bei der Hauptbedenkzeit zuerst die Stunden und Minuten angezeigt. Diese werden durch einen Doppelpunkt (:) getrennt. Nach erfolgter Einstellung werden die Sekunden angezeigt. Vor dem Sekundenzähler steht ein Punkt (.). Sie können die Sekunden jetzt ändern.

All diese Zeichen können mit der und Taste geändert werden. Sie bleiben eingestellt, auch wenn die Uhr ausgeschaltet oder eine andere Option gewählt wurde.

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

Zur Kontrolle einer Einstellung können Sie die Taste gedrückt halten; alle Parameter erscheinen dann für sehr kurze Zeit im Fenster.

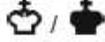
Beispiele für manuelle Einstellungen finden Sie auf [www.digitalgametechnology.com](http://www.digitalgametechnology.com). Bitte wählen Sie das Menü „Support“ und dann die FAQ (Häufig gestellte Fragen). Klicken Sie sodann "clocks", und suchen Sie nach "setting manual options".

Option	Name	Display links	Display rechts	Einstellung
03	eine Periode	0:00.00	0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler. Zuerst Stunden:Minuten und dann Sekunden
05	eine Periode + Guillotine	0:00.00 2	0:00.00 0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler. Guillotine-Bedenkzeit für beide Spieler
07	2 Perioden + Guillotine	0:00.00 2 3	0:00.00 0:00.00 0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler. Zweite Periode-Bedenkzeit für beide Spieler Guillotine-Bedenkzeit für beide Spieler

Option	Name	Display links	Display rechts	Einstellung
09	1 Periode + sich wiederholende Periode	2	0:00.00 0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler. Sich wiederholende Bedenkzeit
12	1 Periode + 1 Bonusperiode ("Fischer")	2 bonus 2 bonus	0:00.00 0:00.00 0.00 bonus	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler Zweite Periode für beide Spieler Zusätzliche Bedenkzeit pro Zug für die zweite Periode
14	2 Perioden + 1 Bonusperiode ("Fischer")	2 3 bonus 3 bonus	0:00.00 0:00.00 0:00.00 0.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler Zweite Periode-Bedenkzeit für beide Spieler Dritte Periode-Bedenkzeit für beide Spieler Zusätzliche Bedenkzeit pro Zug für die zweite Periode
18	1 Periode mit Bonuszeit pro Zug. ("Fischer")	0:00.00 bonus 0.00 bonus	0:00.00 bonus 0.00 bonus	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode Zusätzliche Bedenkzeit für den linken und den rechten Spieler
21	Bonusturnier, maximal 4 Perioden mit Bonuszeit pro Zug („Fischer“) Das "bonus" Symbol ist während der gesamten eingestellten Bedenkzeit sichtbar	0:00.00 1 2 2 3 3 4	0:00.00 0.00 00 0:00.00 00 0:00.00 00 0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode Zusätzliche Bedenkzeit pro Zug für die ganze Partie Anzahl der Züge in der ersten Periode Zweite Periode für beide Spieler Anzahl der Züge in der zweiten Periode Dritte Periode für beide Spieler Anzahl der Züge in der zweiten Periode vierte Periode für beide Spieler
25	„Bronstein“- Turnier, höchstens 4 Perioden im „Bronstein“-Modus.  Das "delay"-Symbol ist während der eingestellten Bedenkzeit sichtbar	0:00.00 1 2 2 3 3 4 4	0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00 0:00.00 0.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode Freie Bedenkzeit pro Zug in der ersten Periode Zweite Periode-Bedenkzeit für beide Spieler Freie Zeit pro Zug in der zweiten Periode Dritte Periode-Bedenkzeit für beide Spieler Freie Bedenkzeit pro Zug in der dritten Periode vierte Periode-Bedenkzeit für beide Spieler freie Zeit pro Zug in der vierten Periode
28	Go mit Byo-Yomi	0:00.00 0.00 byo-yomi	0:00.00 1 byo-yomi	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode Byo-Yomi-Zeit pro Zug für beide Spieler und Anzahl der Byo-Yomi-Perioden
30	Kanadisches Byo-Yomi	0:00.00 2 byo-yomi 2 byo-yomi	0:00.00 0:00.00 byo-yomi 00 byo-yomi	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler in der ersten Periode Kanadische Byo-Yomi-Zeit Anzahl der Züge die vor Nachladen der Zeit gespielt werden müssen
32	Sanduhr	0:00.00	0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler.
34	Ansageblitz		0:00.00	Bedenkzeit für eine Gongperiode
36	Scrabble®	0:00.00	0:00.00	Bedenkzeit für den linken und rechten Spieler.

## 11. Die Symbole im Anzeigefenster

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

Symbol	Bedeutung
	Zeigt an, dass die Batterien ausgetauscht werden müssen.
bonus	Zeigt an, dass die zusätzliche Bedenkzeit läuft.
delay	Zeigt an, dass eine verzögerte Bedenkzeit läuft.
byo-yomi	Zeigt an, dass eine Byo-Yomi-Periode läuft.
	Das vorübergehende Fähnchen. Es zeigt an, dass der betreffende Spieler als erster in die nächste Periode eingetreten ist. Es verschwindet nach fünf Minuten wieder.
 blinkend	Das Fallbeil. Es zeigt an, welcher Spieler die Zeit überschritten hat.
hrs min	Zeigt die Bedenkzeit in Stunden und Minuten an. Ein Doppelpunkt trennt die Stunden- von der Minutenanzeige (z.B. 1:45 oder 0:25).
min sec	Zeigt die Bedenkzeit in Minuten und Sekunden an. 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, fertig zum ersten Start ist, angehalten wurde, oder dass ein Spieler die Zeit überschritten hat.
	Zeigt an, dass die Uhr läuft.
	Zeigt die Farbe der Spieler 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 Zeitanzeige beträgt höchstens 9:59.59. Wenn die Bedenkzeit darüber hinausgehen würde, bleibt diese ohne Ankündigung 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 Taste.

## 14. Zügezähler

Die Uhr registriert die Anzahl der ausgeführten Züge. Bei Beginn einer neuen Partie steht der Zügezähler auf 0. Der Zügezähler zählt weiter, nachdem der schwarze Spieler seinen Zug ausgeführt hat. (Siehe die -Piktogramme in Anzeigefenster)

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

## **15. Schnelleinstellung unter Verwendung der automatischen Wiederholung.**

Wenn es schnell gehen soll, können Sie die - oder die -Taste festhalten. Nach einer Sekunde wiederholen sich diese automatisch im Fünfsekundenakt.

## **16. Neuladen der kanadischen Byo-Yomi-Bedenkzeit**

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

## **17. Einstellung des Displaykontrastes**

Falls notwendig, kann der Kontrast in der Anzeige mit 16 Schritten eingestellt werden. Die Uhr muss sich dazu im Ruhezustand befinden (und „>II“ anzeigen). Nun drücken Sie die Taste und halten diese fest. Die Optionsnummer wird nun angezeigt. Halten Sie die Taste eingedrückt und drücken Sie jetzt die Taste wiederholt, um das Display zu verdunkeln, oder drücken Sie die Taste zur Aufhellung des Displays. Sobald der gewünschte Kontrast eingestellt wurde, lassen Sie die Taste los. Die Wiederholungsfunktion der Taste kann bei der Kontrasteinstellung nicht genutzt werden. Die Kontrasteinstellungen bleiben bis zum Austausch der Batterien erhalten.

## **18. Detaillierte Angaben zur Bedenkzeitkorrektur**

Sollten Sie eine Zeitkorrektur während einer laufenden Option mit mehreren Perioden durchführen, wird die DGT 2010 normalerweise davon ausgehen, dass die gleiche Periode wie zu Beginn der Zeitkorrektur läuft, d.h. wenn etwa während der Option Nr. 10 in der zweiten (zusätzlichen) Periode die Bedenkzeit auf 3 Minuten korrigiert wird, bleibt die Bonusmethode aktiv. Option 21 „Bonusturnier“ eröffnet allerdings die Möglichkeit, eine bestimmte Anzahl Züge für jede Periode festzulegen. Wenn die Zügeanzahl für jede Periode auf eine Zahl ungleich Null eingestellt wird, kann während der Zeitkorrektur die Zügeanzahl geändert werden. Die korrekte Periode wird von dort aus berechnet.

## **19. Detaillierte Angaben zu den manuellen Einstellungen**

Die Einstellung jeder manuellen Option bleibt bis zu einer Änderung oder bis zum Herausnehmen der Batterien erhalten.

Wenn die Partie nach einer manuellen Einstellungsoption endet und die gleiche manuelle Einstellungsoption erneut ausgewählt wird, werden die gleichen Werte wieder verwendet. Sie können die betreffenden Daten kontrollieren, indem Sie die -Taste gedrückt halten. Die Einstellung kann auch ganz überschlagen werden, indem Sie die -Taste gleich nach dem Einschalten drücken. 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. Zügeanzahl der entsprechenden Periode kann dann nur auf einen Nullwert eingestellt werden.

## **20. 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.

## 21. Garantiebedingungen

DGT garantiert, dass Ihre digitale Schachuhr den höchsten Qualitätsstandards entspricht. Wenn Ihre DGT 2010 - trotz sorgfältiger Auswahl von Komponenten und Material bei der Produktion oder während des Transports - dennoch innerhalb der ersten zwei Jahre nach dem Kauf einen Defekt aufweist, wenden Sie sich an Ihren Fachhändler, bei dem Sie die Uhr erworben haben.

Sollten Sie sich auf die Garantie für Ihre neue DGT 2010 berufen, legen Sie bitte die Garantiekarte (Seite 65) zusammen mit dem Kaufbeleg vor. Diese Garantiebedingungen gelten nur bei pfleglicher Behandlung der DGT 2010.

Die Garantie gilt nicht bei missbräuchlicher Benutzung der Uhr, oder wenn ein nicht genehmigter Reparaturversuch ohne schriftliche Zustimmung des Herstellers durchgeführt wurde.

## 22. Technische Daten

Batterien:	zwei AA-Batterien (wir empfehlen Alkaline); der Stromverbrauch beträgt 2 Mikroampère im Ruhezustand und 10 Mikroampère in Betrieb; die Batterie hält ungefähr 10 Jahre
Display:	2,5 x 13,5 cm
Zeitabweichung:	weniger als eine Sekunde pro Stunde
Gehäuse:	ABS-Plastik
Gewicht:	250 gram einschließlich 2 AA-Batterien



Die DGT 2010 entspricht den EN 50081-1:1991 und EN50082-1:1991-Normen.  
Dieses Produkt entspricht den RoHS-Normen EU/2002/95/EC

## List of option numbers

Option	Clock type	Basic time / extra times
01	Time blitz	5 min
02	Time rapid	25 min
03	Time	manual set
04	Time + guillotine	2 hours f.b. 30 min
05	Time + guillotine	manual set
06	2 x Time + guillotine	2 hours f.b. 1 hour f.b. 30 min
07	2 x Time + guillotine	manual set
08	Time + repeating 2nd period	2 hours f.b. 1 hour (repeating)
09	Time + repeating 2nd period	manual set
10	Time + Bonus ("Fischer")	25 min f.b. 5 min + 10 sec/move
11	Time + Bonus ("Fischer")	2 hours f.b. 15 min + 30 sec/move
12	Time + Bonus ("Fischer")	manual set
13	2 x Time + Bonus ("Fischer")	2 hours f.b. 1 hour f.b. 15 min + 30 sec/move
14	2 x Time + Bonus ("Fischer")	manual set
15	Bonus ("Fischer") blitz	3 min + 2 sec/move
16	Bonus ("Fischer") rapid	25 min + 10 sec/move
17	Bonus ("Fischer") slow	1 hour 30 min + 30 sec/move
18	Bonus ("Fischer")	manual set
19	Bonus tournament	1 hour 30 min f.b. 30 min (all + 30 sec/move)
20	Bonus tournament	1 hour 40 min f.b. 50 min f.b. 15 min (all + 30 sec/move)
21	Bonus tournament max 4 periods	manual set (with / without move counter)
22	Bronstein (Delay)	5 min + 3 sec/move free
23	Bronstein (Delay)	25 min + 10 sec/move free
24	Bronstein (Delay)	1 hour 55 min 5 sec/move free
25	Bronstein (Delay) max 4 periods	manual set, individual delay for each period
26	Go with byo-yomi ♯	1 hour f.b. 1 x 20 sec byo-yomi
27	Go with byo-yomi ♯	2 hours f.b. 1 x 30 sec byo-yomi
28	Go with byo-yomi ♯	manual set
29	Canadian byo-yomi ♯	1 hour f.b. 5 min overtime
30	Canadian byo-yomi ♯	manual set (with or without move counter)
31	Hour Glass ♯	1 min
32	Hour Glass ♯	manual set
33	Gong ♯	10 sec
34	Gong ♯	manual set
35	Scrabble™ ♯	25 min
36	Scrabble™ ♯	manual set