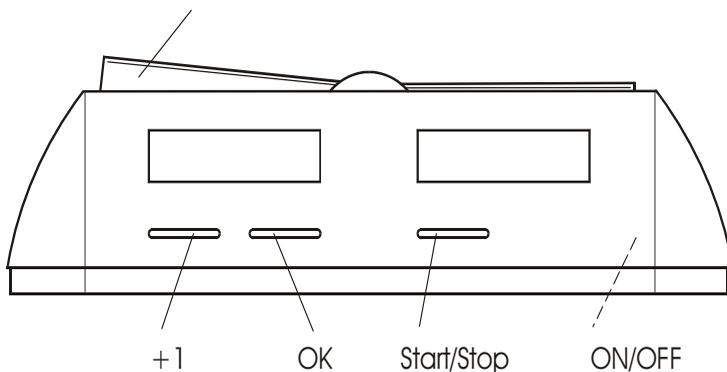


DGT 2000

The official FIDE Chess Clock

Player to move
Spieler am Zuge
Joueur au trait
Jugador en turno de juego
Speler aan zet
Ход игрока



GENS UNA SUMUS

| | |
|---|-----------|
| User manual (English) | 2 |
| Gebrauchsanweisung (Deutsch) | 10 |
| Manuel d'Utilisation (Français) | 18 |
| Instrucciones de uso (Español) | 26 |
| Handleiding (Nederlands) | 33 |
| Руководство пользователя (Русский) | 40 |

NOTE: This manual may also be available in other languages, on
www.dgtprojects.com

English: Function of the buttons

| | |
|------------|---|
| +1 | increasing the flashing number |
| OK | activates the chosen option number; activates the desired flashing number; checks active option number when pressed during a game |
| Start/Stop | start the clock, stop or restart the clock; push 3 seconds for time adjustment |
| ON/OFF | switches the clock on and off |

Deutsch: Tastenfunktionen

| | |
|------------|---|
| +1 | erhöhung der blinkende Zahl. |
| OK | aktivierung der gewünschte Einstellungsnummer; aktivierung der gewünschte Nummer; während des Spiels: Kontrolle der gewählte Einstellung. |
| Start/Stop | starten des Zeitablaufes, anhalten der Uhr; 3 Sekunden drücken für Zeitkorrektur. |
| ON/OFF | ein- und ausschalten |

Français: Fonction des boutons

| | |
|------------|---|
| +1 | accroissement du chiffre clignotant. |
| OK | validation de la cadence choisie; validation du chiffre clignotant; vérification du numéro de cadence pendant le jeu. |
| Start/Stop | départ, pause et relance de la pendule; appuyez pendant 3 secondes pour rectifier les temps. |
| ON/OFF | Mise sous tension et hors tension de la pendule. |

Español: Función de los botones

| | |
|------------|--|
| +1 | Aumenta la cifra intermitente en el visualizador |
| OK | El valor de la cifra intermitente se registra. Durante el juego: Muestra el número de opción elegido |
| Start/Stop | Parar el reloj y dejar funcionar de nuevo. Pulsando 3 segones: corrección del tiempo |
| ON/OFF | Conectar/desconectar (también para elegir una nueva opción) |

Nederlands: Functie van de knoppen

| | |
|------------|---|
| +1 | verhoogt het knipperend cijfer in het display |
| OK | de waarde van het knipperend cijfer wordt opgeslagen. Tijdens spel: gekozen optienummer wordt weergegeven |
| Start/Stop | klok stilzetten en weer verder laten lopen. Bij 3 seconden indrukken: tijdscorrectie; Handmatige instelling: sla invoercijfers over |
| ON/OFF | in- en uitschakelen (ook voor opnieuw optie kiezen) |

Русский: Назначение кнопок

| | |
|---|--|
| Нажатие коромысла – передача хода очереди хода другому игроку | |
| +1 | увеличение на 1 мигающего уровня |
| OK | активация выбранной функции; активация мигающего номера – контроля времени; проверка текущего контроля времени во время партии |
| Start/Stop | пуск часов, остановка и повторный пуск часов ; удержание кнопки нажатой в течение 3 секунд для изменения текущего контроля времени |
| ON/OFF | включение/выключение часов |

Gebrauchsanweisung (Deutsch)

| | |
|--|-----------|
| Gebrauchsanweisung | 10 |
| 1. Batterien | 10 |
| 2. Das Einschalten der Schachuhr | 11 |
| 3. Die Wahl der Einstellungsnummer | 11 |
| 4. Die Einstellungsnummer aktivieren | 11 |
| 5. Der Spielbeginn | 11 |
| 6. Unterbrechung des Spielzeitablaufs | 11 |
| 7. Kontrolle der Einstellung | 11 |
| 8. Korrekturen der Zeit | 11 |
| 9. Die manuelle Einstellung | 12 |
| 10. Überspringen der Eingabe der Ziffern | 13 |
| 11. Die Angaben im Anzeigefenster | 13 |
| 12. Zeitangabe | 14 |
| 13. Technischen Daten | 14 |
| Die Registrierungsmethoden | 14 |
| Einleitung | 14 |
| 1. Blitz- und Schnellschach (1, 2 und 3) | 14 |
| 2. Eine Periode + Guillotine (4 und 5) | 15 |
| 3. Zwei Perioden + Guillotine (6 und 7) | 15 |
| 4. Wiederholende zweite Periode (8 und 9) | 15 |
| 5. "FIDE" Rapid-Bedenkzeit (10, 11, 12, 13 und 14) | 15 |
| 6. "FIDE" Tournament-Bedenkzeit (15, 16 und 17) | 15 |
| 7. "Bronstein"-Bedenkzeit (18, 19 und 20) | 15 |
| 8. "Fischer" Rapid-Bedenkzeit (21, 22 und 23) | 16 |
| 9. "Fischer" Tournament-Bedenkzeit (24 und 25) | 16 |
| 10a. Go mit Byo-yomi (26, 27 und 28) | 16 |
| 10b. "Overtime", kanadische Byo-yomi | 16 |
| 11. Das Stundenglas (29 und 30) | 17 |
| 12. Der Ansageblitz (31 und 32) | 17 |
| Liste von Einstellungen | 46 |

Gebrauchsanweisung

1. Batterien

Die DGT 2000 Schachuhr arbeitet mit 4 Penlite (AA) Batterien. Wir empfehlen Ihnen, Alkaline Batterien zu verwenden; damit kann die Schachuhr bis zu 5000 Stunden betrieben werden.

Das Batteriefach befindet sich unter dem Deckel an der unteren Seite der Schachuhr. Nach dem Einsetzen der Batterien soll der Deckel gut verriegelt werden mittels Drücken der Griffe. Es dauert vier Sekunden bis die Schachuhr sich einschaltet.

Es ist ratsam, die Batterien zu entfernen, wenn die Schachuhr während eines längeren Zeitraums nicht in Betrieb ist.

Wenn im Anzeigefenster die Angabe BAT erscheint, sind die Batterien nahezu leer; sie müssen dann so bald wie möglich erneuert werden. Zu diesem Zeitpunkt ist jedoch noch ausreichend Energie vorhanden, um Ihre Partie ohne Unterbrechung zu Ende spielen zu können.

Bei einer Funktionsstörung zuerst die Batterien durch Herausnehmen und Wiedereinsetzen überprüfen.

2. Das Einschalten der Schachuhr

Die Schachuhr wird mit der ON/OFF-Taste an der unteren Seite der Schachuhr eingeschaltet.

3. Die Wahl der Einstellungsnummer

Nachdem Sie die Schachuhr eingeschaltet haben, erscheint im Anzeigefenster die Einstellungsmöglichkeit 01 oder die Einstellung, die Sie zuletzt gespielt haben.

Die Möglichkeit 01 entspricht der Einstellung 1 (Rapid, Blitz: 5 Minuten) aus dem Verzeichnis der Einstellungsnummern, das sich an der unteren Seite der Schachuhr befindet.

Indem Sie die +1 Taste drücken, können Sie die Einstellungsnummer im Anzeigefenster um jeweils eine Nummer erhöhen. Wenn Sie die Nummer 32 erreicht haben, erscheint wiederum die 01.

4. Die Einstellungsnummer aktivieren

Wenn die gewünschte Einstellungsnummer im Anzeigefenster zu sehen ist, aktivieren Sie diese Einstellung, indem Sie die OK-Taste drücken. Im Anzeigefenster erscheint nun die Anfangszeit für Ihr Spiel.

Was Sie tun müssen, wenn Sie die manuelle Einstellung Manual Set gewählt haben, wird in Absatz 9 erläutert.

5. Der Spielbeginn

Nachdem die Einstellung aktiviert worden ist, drücken Sie die START/STOP-Taste und die Spielperiode beginnt.

Bevor Sie diese Taste drücken und die Schachuhr starten, müssen Sie dafür sorgen, daß der Hebel an der Seite des Spielers, der als erster am Zuge ist, hoch steht. Vor allem bei den Methoden FIDE und Fischer ist dies von besonderer Bedeutung, da die Schachuhr durch den Stand des Hebels zu Beginn des Spiels weiß', wer mit den weißen und wer mit den schwarzen Figuren spielt.

6. Unterbrechung des Spielzeitablaufs

Wenn Sie während des Spiels den Zeitablauf anhalten möchten, so drücken Sie die START/STOP-Taste.

Drücken Sie diese Taste nochmals, und die Spielzeit läuft wieder an.

7. Kontrolle der Einstellung

Während des Spiels können Sie (ohne den Zeitablauf zu stören) die von Ihnen gewählte Einstellung kontrollieren, indem Sie die OK-Taste drücken.

8. Korrekturen der Zeit

Wenn Sie während der Partie eine oder mehrere Korrekturen der gespielten Zeiten vornehmen möchten, dann drücken Sie drei Sekunden lang die START/STOP-Taste, bis die linke Zahl zu blinken beginnt.

Die blinkende Zahl (d.h. die Bedenkzeit in Stunden des linken Spielers) können Sie mit der +1 Taste ändern. Nach der höchsten Zahl (neun oder fünf) erscheint wieder die Zahl 0. Sobald die von Ihnen erwünschte Zahl im Anzeigefenster erscheint, drücken Sie die OK-Taste und die nächste Zahl fängt zu blinken an.

Auf diese Weise können Sie folgendes nacheinander ändern:

1. Stunden;
2. Zehnerminuten;
3. Minuten;
4. Zehnersekunden;
5. Sekunden.

Zuerst erscheint die Zeit des linken Spielers und dann die des rechten Spielers. Blinkt keine Zahl mehr, dann wird die Uhr mit der START/STOP-Taste gestartet. Die Uhr läuft mit den eingegebenen Zeiten weiter. Ein (eventueller) Bonus wird nicht gegeben, wenn der Hebel während der Zeitkorrektur umgeschaltet wurde.

Bei der Fischer Tournament-Einstellung wird ebenfalls am Ende der Reihe blinkender Zahlen um eine eventuelle Korrektur der Anzahl gespielter Züge gebeten. Die Zahl der Züge wird durch die von schwarz ausgeführten Züge bestimmt.

Mit der Zeitkorrektur haben Sie die Möglichkeit, nach der sogenannten Overtime-Methode (Kanadische Byo-yomi), die beim Go-Spiel verwendet wird, zu spielen.

Wenn Sie eine Zeitkorrektur innerhalb der FIDE-Methode oder des Go mit Byo-yomi vornehmen, während Sie sich schon in der Phase mit hinzugefügter Zeit für jeden Zug befinden, kommen Sie immer wieder zu der Phase der Hauptbedenkzeit zurück. Wenn Sie bei der FIDE-Methode in der Phase, in der die Zeit für jeden Zug hinzugefügt wird, bleiben möchten, so ist dies nur möglich, wenn die exakten Zeiten beider Spieler in die Manual Set der Fischer Rapid-Einstellung übernommen werden. Sie notieren sich die Zeiten, gehen mit der ON/OFF-Taste zum Einstellungs Menü zurück und aktivieren die Möglichkeit 23. Danach geben Sie hier die Zeiten und den Bonus für jeden Zug wieder ein.

9. Die manuelle Einstellung

Selbstverständlich muß es auch möglich sein, jede beliebige Bedenkzeit einzugeben. Das geschieht wie folgt:

Mit der +1 Taste suchen Sie die Einstellungsnummer für eine manuelle Einstellung (Manual Set) und aktivieren diese mit der OK-Taste.

Wenn Sie diesen Vorgang das erste Mal ausführen, werden lauter Nullen erscheinen; die Null, die ganz links zu sehen ist, wird dann blinken.

Jedes weitere Mal erscheint die zuletzt programmierte Einstellung. Wenn Sie diese Einstellung unverändert spielen wollen, brauchen Sie die OK-Taste nur solange zu drücken, bis keine blinkende Zahl mehr erscheint.

Mit der +1 Taste können Sie die blinkende Zahl verändern. Wenn Sie den richtigen Wert erreicht haben, drücken Sie die OK-Taste. Die soeben eingestellte Zahl wird nun festgehalten, und die nächste Zahl fängt zu blinken an. Zahl für Zahl arbeiten Sie sich durch die Anzeigefenster.

Die Reihenfolge der Angaben, die eingegeben werden müssen, entspricht der, in der diese während des Spiels auftreten. Die erste Periode, die Sie eingeben, muß zuerst immer für den linken Spieler gelten.

Die Reihenfolge der blinkenden Zahlen ist wie folgt:

1. Stunden
2. Zehnerminuten
3. Minuten
4. Zehnersekunden
5. Sekunden

Darauffin gehen Sie genauso vor wie bei der ersten Periode des rechten Spielers.

Abgesehen von der Periode, die Sie zuerst eingeben, gibt die Zahl im linken Anzeigefenster immer an, für welche Periode Sie die Daten eingeben. Nach der Eingabe der Beginnperiode für den linken und danach für den rechten Spieler werden die weiteren Angaben in nachstehender Reihenfolge eingegeben:

| Option | Name | Settings |
|--------|------------------------------|--|
| 3 | Schnell- und Blitzschach | Keine weiteren Angaben |
| 5 | Eine Periode + Guillotine | 1. Guillotine Periode, beide |
| 7 | Zwei Perioden + Guillotine | 1. Zweite Periode, beide 2. Guillotine Periode, beide |
| 9 | Wiederholende zweite Periode | 1. Wiederholende Perioden, beide |
| 14 | "FIDE" Rapid | 1. Hinzugefügte Zeit für jeden Zug, links 2. Hinzugefügte Zeit für jeden Zug, rechts |
| 17 | "FIDE" Tournament | 1. Zweite Periode, beide 2. Zusätzliche Zeit, beide |
| 20 | "Bronstein" | 1. Freie Zeit für jeden Zug, links 2. Freie Zeit für jeden Zug, rechts |
| 23 | "Fischer" Rapid | 1. Zusätzliche Zeit für jeden Zug, links 2. Zusätzliche Zeit für jeden Zug, rechts |
| 25 | "Fischer" Tournament | 1. Zusätzliche Zeit für jeden Zug, beide 2. Anzahl von Zügen 1. Periode 3. Zweite Periode, beide 4. Anzahl von Zügen 2. Periode 5. Dritte Periode, beide 6. Anzahl von Zügen 3. Periode 7. Vierte Periode, beide |
| 28 | Go mit byo-yomi | 1. Byo-yomi Zeit für jeden Zug für beide 2. Zahl der Byo-yomi Perioden |
| 30 | Stundenglas | Keine weiteren Angaben |
| 32 | Ansageblitz | Zeitdauer für den Gong |

10. Überspringen der Eingabe der Ziffern

Wenn "Einstellung per Hand" oder "Zeitkorrektur" gewählt wurde, kann die Zahl-für-Zahl-Eingabe der Ziffern übersprungen werden, wenn der Start/Stop-Knopf beim Blinken der ersten Ziffer gedrückt wird.

11. Die Angaben im Anzeigefenster

Im Anzeigefenster können Sie neben den Ziffern folgende Angaben vorfinden:

- BAT BAT gibt an, daß die Batterien ersetzt werden müssen.
- ^ Sie befinden sich an einem Moment in der Partie, wo Ihnen für jeden Zug Zeit hinzugefügt wird. Bei Bronstein und Fischer vom Beginn der Partie an, bei FIDE und Byo-yomi nach Ablauf einer traditionellen Beginnperiode.
- Ein zwischenzeitliches Fähnchen. Dem Spieler, in dessen Anzeigefenster dieser - (Strich) erscheint, hat als erster eine Zeitperiode überschritten. Verschwindet wieder nach 5 Minuten.
- (blinkend) Das endgültige Fähnchen. Der blinkende - (Strich) gibt an, welcher Spieler als erster die gesamte erlaubte Bedenkzeit überschritten hat.
- :
- : Der : (Doppelpunkt) gibt an, dass es sich bei den im Anzeigefenster gezeigten Zeiten um Stunden und Minuten handelt, z.B. 1.45 ist 1 Uhr, 45 Minuten.

Der . (Punkt) gibt an, dass es sich um Minuten und Sekunden handelt, z.B. 17.23 ist 17 Minuten, 23 Sekunden.

Die maximale Bedenkzeit, die wiedergegeben werden kann, beträgt 9:59.59. Vermeiden Sie in jedem Fall eine Überschreitung dieser Zeit, da die Schachuhr dann nicht mehr einwandfrei funktioniert.

12. Zeitangabe

Bei einer Bedenkzeit von mehr als 20 Minuten zeigt die Uhr Stunden und Minuten an. Bei weniger als 20 Minuten erscheinen nur Minuten und Sekunden auf dem Display.

13. Technischen Daten

Batterien: 4 Stück Penlite (AA) Batterien, Alkaline empfohlen.
Lebensdauer der Batterien: 5000 Betriebsstunden.

Genauigkeit: besser als 1 Sekunde pro Stunde

Reinigung: Mit leicht feuchtem Tuch. Bitte keine aggressiven Reinigungsmittel anwenden

Gehäuse: ABS Plastik

CE Entspricht EN 50081:1991 und EN 50082:1991



Die Registrierungsmethoden

Einleitung

Zeit ist ein wesentlicher Faktor bei jedem Sport, und gewiß bei Sportarten wie Schach, Go, Dame, Shogi und Scrabble.

Eine Kraftprobe zwischen den Spielern wird nicht nur durch das Leistungsniveau der Spieler bestimmt, sondern auch durch die Zeit, die ein Spieler benötigt, um dieses Niveau zu erreichen. Je mehr man einen Sport als Kraftprobe betrachtet, um so wichtiger ist es, die Zeit, die einem Spieler zur Verfügung steht, um eine bestimmte Handlung auszuführen, zu beschränken. Dies muß in einer Art und Weise vor sich gehen, die sich der Art des Spieles und der Art des Sports, der getrieben wird, so gut wie möglich anschließt.

Die DGT 2000-Schachuhr bietet Ihnen zwölf verschiedene Methoden an, um die Zeiten für ein Spiel für zwei Spieler zu registrieren.

Einige Methoden werden Sie bereits kennen, andere werden Ihnen neu sein. Einige dieser Methoden werden schon seit langem angewandt, andere sind eine Folge der Möglichkeiten, die uns jetzt durch die Anwendung von Elektronik zur Verfügung stehen.

Jede Methode besitzt ihren eigenen Charme und übt auf die Weise, wie Sie Ihren Sport erleben, Einfluß aus. Das Blitzten mit fünf Minuten pro Person wird anders gespielt als drei Minuten "Bronstein" oder "Fischer", wobei Sie für jeden Zug drei Sekunden zusätzliche Bedenkzeit erhalten, obwohl die gesamte Bedenkzeit für eine Partie kaum einen Unterschied macht.

Wir raten Ihnen, die verschiedenen Methoden, die die DGT 2000-Schachuhr Ihnen bietet, voll und ganz auszuprobieren. Sie wird das Erleben Ihres Lieblingssports bereichern.

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

Das ist die einfachste Weise, Zeit zuzuteilen. Beiden Spielern wird eine Periode zugeteilt, während der sie alle Handlungen ausführen müssen.

2. Eine Periode + Guillotine (4 und 5)

Die erste Periode wird darauf verwendet, um eine im voraus festgelegte Anzahl von Zügen auszuführen. Die zweite Periode, die Guillotine, ist dann dafür gedacht, das Spiel zu beenden. Eine Periode + Guillotine funktioniert wie 'Rapid und Blitz' mit einem normalen Start.

3. Zwei Perioden + Guillotine (6 und 7)

Zu einem noch ruhigeren Start des Spiels können vor der Guillotine zwei Perioden gespielt werden.

4. Wiederholende zweite Periode (8 und 9)

Auch ein ruhiges Ende hat seine Vorteile für ein Spiel. Die einfache traditionelle Schachuhr gab den Spielern immer wieder eine Stunde für eine darauffolgende Anzahl von Zügen.

Diese Methode, die seit mehr als 50 Jahren den Standard im Schach gebildet hat, hatte zur Folge, daß Partien oft nicht in einer Sitzung entschieden werden konnten. Das immer höhere Spielniveau der Schachcomputer und die Informationen, die in den Endspiel-Datenbanken vorhanden sind, übten einen immer größeren Einfluß auf den Ausgang einer abgebrochenen Partie aus.

Die Reinheit der Kraftprobe zwischen den beiden Spielern geriet immer mehr in Bedrängnis. Von verschiedenen Seiten wurden Vorschläge gemacht, wie eine Partie innerhalb einer Sitzung zu Ende geführt werden könne, ohne dabei auf die Guillotine als Machtmittel zurückgreifen zu müssen, da auch diese einen unerwünschten Einfluß auf das Ergebnis haben könnte. Einen Ausweg aus dem Dilemma bilden die Methoden "FIDE", "Bronstein" und "Fischer", die den Spielern eine bestimmte Bedenkzeit für jeden Zug zuteilen.

5. "FIDE" Rapid-Bedenkzeit (10, 11, 12, 13 und 14)

Die "FIDE" Rapid-Bedenkzeit beginnt mit einer traditionellen Periode, in der eine vorgegebene Anzahl von Zügen zu Ende gespielt sein muß, oder nicht. Sobald diese Periode abgelaufen ist, erscheint im Anzeigefenster das Dreieck. Von dem Moment an erhält der Spieler zusätzliche Zeit für jeden folgenden Zug. Die Bedenkzeit, die er für einen Zug nicht genutzt hat, wird ihm für den folgenden gutgeschrieben. Wenn die Züge in einer kürzeren Zeit als die für jeden Zug zur Verfügung stehenden ausgeführt werden, verlängert sich die Bedenkzeit also wieder.

Achtung! Durch den Stand des Hebels zum Beginn der Partie, merkt die DGT 2000-Schachuhr sich, welche Seite der Uhr Weiß ist. Dies hat Folgen für den Moment, in dem ein Spieler zum ersten Mal die erlaubte Bedenkzeit überschreitet. Wenn Schwarz zuerst die Zeit überschritten hat, erhält Weiß einen doppelten Bonus. Dies ist auch für die "FIDE" Tournament- und für die beiden Fischer-Einstellungen von Bedeutung.

6. "FIDE" Tournament-Bedenkzeit (15, 16 und 17)

In dieser Einstellung wird mit zwei Perioden angefangen, bevor die zusätzliche Zeit für jeden Zug läuft.

7. "Bronstein"-Bedenkzeit (18, 19 und 20)

Der älteste Vorschlag aus der Welt des Schachs zur Lösung des Problems der beschränkten Bedenkzeit stammt von dem internationalen Großmeister David Bronstein. Seine Methode setzt beim ersten Zug ein. Sie sehen daher auch sofort das Dreieck im Anzeigefenster. Die Hauptbedenkzeit wird mit Verzögerung in Anspruch genommen. Bevor die Hauptbedenkzeit zurückgeht, hat der Spieler ein festes Pensum Zeit um einen Zug zu machen.

Es ist nicht möglich, die Bedenkzeit durch schnelles Spielen anwachsen zu lassen, wie bei "FIDE" und auch bei "Fischer" der Fall ist.

8. "Fischer" Rapid-Bedenkzeit (21, 22 und 23)

Auch diese Methode setzt beim ersten Zug ein. Der Unterschied zu der "Bronstein"-Einstellung besteht darin, daß Sie hier die Möglichkeit haben, die Bedenkzeit anwachsen zu lassen, indem Sie schneller spielen, als es die zusätzliche Zeit für jeden Zug erlaubt.

Sorgen Sie dafür, daß der Hebel sich zu Beginn der Partie in der richtigen Position befindet.

9. "Fischer" Tournament-Bedenkzeit (24 und 25)

Am komplexesten ist die "Fischer" Tournament-Methode zur Regulierung der Bedenkzeit. Außer der zusätzlichen Zeit für jeden Zug erhält der Spieler wiederum eine zusätzliche Hauptbedenkzeit, nachdem eine vorgegebene Anzahl von Zügen vorgenommen wurde.

In diese Einstellung hat man also einen Zähler für die Züge eingebaut. Dieser zählt die Anzahl der vollständigen Züge, d.h. die Anzahl von Zügen, die sowohl von Weiß als auch von Schwarz gespielt worden sind. Die Zuteilung neuer Bedenkzeit wird nur dann zum richtigen Zeitpunkt vorgenommen, wenn die DGT 2000-Schachuhr sorgfältig bedient wird.

10a. Go mit Byo-yomi (26, 27 und 28)

Nach der Art des Go Spiels ist es eine Selbstverständlichkeit, den Spielern zusätzliche Zeit zuzuteilen, um eine Partie zu beenden.

Traditionsgemäß wird dafür die Byo-yomi Methode angewendet. Byo-yomi gesteht dem Spieler, der seine Hauptbedenkzeit verbraucht hat, ein festes Pensum Zeit für jeden folgenden Zug zu.

Eine Hauptbedenkzeit von anderthalb bis zwei Stunden, mit einer Byo-yomi-Zeit von 20 bis 30 Sekunden kombiniert, ist bei einfachen Go-Partien üblich. Nach Ablauf der Hauptbedenkzeit, springt die Uhr auf die Byo-yomi-Zeit. Immer, wenn der Spieler seinen Zug ausgeführt hat, springt die Uhr wieder zurück. Hat der Spieler seinen Zug nicht ausgeführt, bevor die Uhr 0 erreicht hat, erscheint im Anzeigefenster ein Fähnchen.

Für ein absolutes Spitzenspiel beträgt die Hauptbedenkzeit neun Stunden, und es gibt danach fünf Byo-yomi-Perioden von je einer Minute. Sind die neun Stunden vorbei, dann springt die Uhr auf fünf Minuten. Wenn der Spieler zieht, bevor die 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 darüberliegende volle Byo-yomi-Periode zurück.

10b. "Overtime", kanadische Byo-yomi

Zur Ausführung der originalen Byo-yomi-Methode mit den traditionellen Uhren benötigte man immer einen Zeitnehmer mit einer Stoppuhr, was regelmäßig zu Personalproblemen führte. Aus diesem Grund hat man in den letzten Jahren viel mit einer Zwischenlösung gespielt; ein Spieler erhielt eine neue Bedenkzeit von fünf Minuten, um eine vorgegebene Anzahl von Zügen, meistens zehn oder fünfzehn, auszuführen.

Mit der DGT 2000-Schachuhr können Sie Overtime spielen, wenn Sie von der Zeitkorrektur Gebrauch machen. Die Zeitkorrektur wird im Paragraphen 8 des technischen Abschnitts der Gebrauchsanweisung beschrieben.

11. Das Stundenglas (29 und 30)

Die Bedenkzeit des Spielers, der am Zuge ist, nimmt ab, die Bedenkzeit seines Gegners nimmt aber gleichzeitig zu.

Diese Spielweise ist eine spannende Alternative zu dem traditionellen Blitz.

12. Der Ansageblitz (31 und 32)

In den Zeiten vor der Einführung der Uhr mit doppeltem Uhrwerk wurde ein Schachturnier oft mit einem Gong, gespielt. Diese Uhr gab den Takt für alle Handlungen an.

Unter der Einstellung 31, zehn Sekunden für links, zehn Sekunden für rechts, usw., usw. Mit Hilfe des Hebels haben Sie die Möglichkeit, zu prüfen, ob ein Spieler innerhalb der Bedenkzeit gezogen hat. Ein Fähnchen erscheint, wenn der Hebel nicht rechtzeitig gedrückt wurde.
