

Uhrkunde für den SK Bickenbach

Anleitung zur Einstellung der Schachuhren in den Ligen

Meine Leistungen beim Einstellen von Figuren sind unbestritten. Hier möchte ich meine Kompetenz auf den Bereich „Uhren“ übertragen und Euch in das Fachgebiet der Uhrlogie einweisen.

1 Hessische Landesklasse Süd (und höhere Ligen)

Bedenkzeit: 100 Minuten für 40 Züge, danach (zusätzlich) 50 Minuten für den Rest der Partie mit einem Inkrement von 30 Sekunden pro Zug ab dem ersten Zug (= „Fischer-Modus“).

Einstellung auf einer DGT 2010:

1. Uhr einschalten (Schalter auf der Unterseite der Uhr).
2. Wähle durch + und –, das sind die beiden linken Tasten, den Modus 21 („Bonus tournament max 4 periods, manual set (with/ without move counter“) und bestätige mit dem Häkchen (Taste rechts).
3. Stelle nun die Zeit für die 1. Spielerin ein: 1 Stunde und 40 Minuten für die erste Spielerin. Jede Ziffer muss mit dem Häkchen bestätigt werden, dann kommt die nächste Ziffer dran. Nach der Bestätigung der „0“ bei 40 Minuten kommen die Sekunden. Dort „0“ und „0“ bestätigen, oder, falls dort wider erwarten etwas anderes gespeichert ist, vorher „0“ mit + und – auswählen und dann bestätigen. Anschließend springt die Uhr auf die Einstellungen für den zweiten Spieler. Dort verfährt man genauso. Alle weiteren Einstellungen gelten immer für beide Spieler gleich und müssen daher nur einmal eingegeben werden.
4. Nun erscheint das Inkrement (Fischer-Modus), also die Zeit, die es für jede Zug extra gibt. Man stellt die Minuten durch + und – auf 0 und bestätigt mit dem Häkchen. Anschließend gibt man auf dieselbe Weise die „3“ und dann die „0“ für die 30 Sekunden ein.
5. Nun erscheint die Zügezähl, die für die erste Periode zur Verfügung steht. Hier muss „40“ eingestellt werden. Dies geschieht auf die übliche Weise: Mit + und – wählt man die „4“ und bestätigt mit dem Häkchen, anschließend wählt man auf die gleiche Weise „0“. Diese „40“ legt fest, dass nach 40 Umschaltvorgängen der Uhr die Spieler weitere Zeit erhalten, die im nächsten Punkt 6 festgelegt wird.
6. Nach 40 Zügen erhalten die Spieler zusätzliche Zeit, nämlich 50 Minuten. diese müssen nun eingestellt werden: 0 Stunden auswählen mit + und – und mit dem Häkchen bestätigen, dann „5“ auswählen und bestätigen, dann „0“ auswählen und bestätigen. Anschließend muss man die Sekunden der zusätzlichen Zeit einstellen. Diese soll 00 Sekunden betragen. Die beiden Nullen sind vermutlich schon eingestellt und müssen nur mit dem Häkchen bestätigt werden, andernfalls muss man vor dem Bestätigen mit + und – jeweils die „0“ auswählen.
7. Alle weiteren Einstellungen werden auf „0“ gesetzt. Hier geht es nämlich um weitere Zeitboni und -zuschläge, die alle nicht zur Anwendung kommen. In aller Regel werden hier bereits Nullen stehen, so dass man nur mit dem Häkchen bestätigen muss. Macht insgesamt 14 mal Häkchen drücken! Sollte wieder erwarten irgendwo etwas anderes als „0“ stehen, muss man vor dem Bestätigen die „0“ mit + und – auswählen. Am Ende sollte dann für beide Spieler „1:40“ angezeigt werden und die Uhr ist startklar. Durch Drücken der Pfeiltaste wird die Uhr in Gang gesetzt.

Achtung: Die Uhr nicht unmittelbar vor dem Spielstart ausprobieren! Durch Betätigen der Wippe wird der Zugszähler hochgezählt und den Spielern der Bonus pro Zug gegeben. Wenn Ihr die Uhr ausprobiert, dann

muss sie danach ausgeschaltet werden (Unterseite der Uhr) und wieder eingeschaltet werden. Dann erscheint die „21“ für den ausgewählten Modus. Dieser wird dann mit dem Häkchen bestätigt. Danach drückt man die Pfeiltaste. Dadurch werden die zuvor eingestellten Parameter des Modus beibehalten, ohne dass man sich nochmals durchklicken muss. Die Uhr kann dann durch ein abermaliges Drücken der Pfeiltaste in Gang gesetzt werden.

Läuft die Zeit bei einem Spieler ab, so wird auf seiner Seite des Displays eine blinkende Flagge angezeigt.

2 Bezirksoberliga und Bezirksliga des Bezirks 10 Bergstraße

Bedenkzeit: 2 Stunden für 40 Züge, danach 1 Stunde (zusätzlich) für den Rest der Partie.

Man könnte analog wie bei den höheren Ligen vorgehen und den Modus 21 mit den entsprechend angepassten Zeiten verwenden: 2 Stunden 00 Minuten 0 Sekunden unter 3., 0 Minuten und 00 Sekunden unter 4., unter 5. wird die Zügelzahl auch auf 40 eingestellt, unter 6. wählt man 1 Stunde, 00 Minuten und 00 Sekunden. Der Vorteil ist, dass man so den Zugzähler der Uhr nutzt. Das ist, neben der Komplexität der Einstellung, aber auch gleichzeitig der Nachteil: Wird die Uhr vor dem Spielstart kurz ausprobiert, stimmt der Zugzähler nicht. Vergessen beide Spieler bei schnellen Zugfolgen die Uhr zu drücken oder wird die Uhr nach einem ungültigen Zug zu oft gedrückt, kommt ebenfalls der Zugzähler durcheinander. Bedenkt man, dass wir gerade beim SK Bickenbach einige sehr junge und ebenso temperamentvolle Spielerinnen und Spieler in den Mannschaften der unteren Ligen haben, ist das meines Erachtens Katastrophe mit Ansage. Ich empfehle daher folgendes Vorgehen:

Einstellung auf einer DGT 2010:

1. Uhr einschalten (Schalter auf der Unterseite der Uhr).
2. Wähle durch + und –, das sind die beiden linken Tasten, den Modus 05 („Time + guillotine, manual set“) und bestätige mit dem Häkchen (Taste rechts).
3. Stelle nun die Zeit für den 1. Spieler ein: 2 Stunden und 00 Minuten für den ersten Spieler. Jede Ziffer muss mit dem Häkchen bestätigt werden, dann kommt die nächste Ziffer dran. Nach der Bestätigung der Nullen bei 00 Minuten kommen die Sekunden. Dort „0“ und „0“ bestätigen, oder, falls dort wider erwarten etwas anderes gespeichert ist, vorher „0“ mit + und – auswählen und dann bestätigen. Anschließend springt die Uhr auf die Einstellungen für die zweite Spielerin. Dort verfährt man genauso.
4. Nach 40 Zügen erhalten die Spieler zusätzliche Zeit, nämlich 1 Stunde 00 Minuten 00 Sekunden. Diese muss nun eingestellt werden. Man stellt mit den Tasten + und – 1 Stunde ein und bestätigt mit dem Häkchen. Dann die „0“ auswählen und bestätigen und die zweite „0“ für die Minuten auswählen und bestätigen. Genauso die erste „0“ und dann die zweite „0“ für die Sekunden auswählen und bestätigen. Nun sollte aus der Uhr „2:00“ für beide Spieler angezeigt werden und die Uhr kann durch Drücken der Pfeiltaste in Gang gesetzt werden.

Wenn man die Uhr versehentlich oder zum Ausprobieren in Gang gesetzt hat, kann man sie ausschalten (Schalter auf der Unterseite) und wieder einschalten. Dann erscheint die „05“ für den ausgewählten Modus. Dieser wird dann mit dem Häkchen bestätigt. Danach drückt man die Pfeiltaste. Dadurch werden die zuvor eingestellten Parameter des Modus beibehalten, ohne dass man sich nochmals durchklicken muss. Die Uhr kann dann durch ein abermaliges Drücken der Pfeiltaste in Gang gesetzt werden.

Es gibt in diesem Modus keinen Zugzähler. Laufen bei einem Spieler die 2 Stunden der ersten Periode ab, so erhalten beide SpielerInnen in diesem Moment die zusätzliche Zeit von 1 Stunde. Bei dem Spieler, bei dem die Zeit abgelaufen war, erscheint eine schwarze Flagge im Display (dauerhaft, nicht blinkend). Es muss anhand des Partieformulars geprüft werden, ob bereits 40 Züge gespielt wurden. Läuft bei einer Spielerin die Zeit endgültig ab, so erscheint bei ihr eine blinkende Flagge im Display.

Christof Jost, 2021