

| | |
|------------------------|-----|
| ENGLISH | 4 |
| DEUTSCH | 22 |
| FRANÇAIS | 41 |
| ESPAÑOL | 63 |
| Русский (RUSSIAN)..... | 82 |
| NEDERLANDS..... | 102 |

Note: This manual may also be available in other languages on
www.digitalgametechnology.com



WWW.DIGITALGAMETECHNOLOGY.COM

© Copyright 2014 Digital Game Technology BV
DGT BV PO Box 1295 7500 BG Enschede The Netherlands

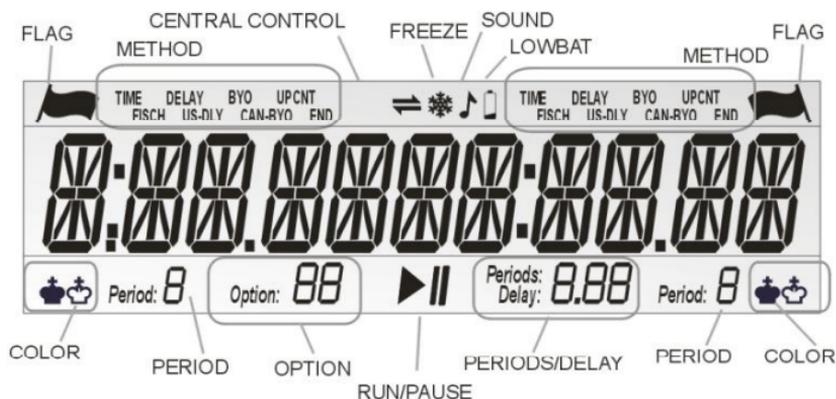
User manual DGT 3000 v 1.0 July 2014

DEUTSCH

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Display und Tasten | 23 |
| Einleitung | 24 |
| Zeitregistrierungsmethoden | 24 |
| Time | 24 |
| Fischer-Bonus | 25 |
| US Delay | 25 |
| Verzögerung | 25 |
| Byo-Yomi | 25 |
| Kanadisches Byo-Yomi | 26 |
| Upcount | 26 |
| Ton | 26 |
| Benutzung und Bedienung | 27 |
| Beschreibung der Tasten | 27 |
| Tasten: | 27 |
| Inbetriebnahme | 27 |
| Detaillierte Beschreibung der Benutzung | 28 |
| Zeitkorrektur | 28 |
| Beschreibung der Voreinstellungen | 29 |
| Optionen TIME mit einer einzigen Periodenbedenkzeit | 29 |
| Optionen TIME mit mehr als einer Periode | 30 |
| Optionen mit FISCHER-Bonus pro Zug | 31 |
| Optionen mit einer Verzögerung (DELAY) pro Zug | 31 |
| TIME, gefolgt von sich wiederholendem kanadischem Byo-Yomi | 32 |
| Scrabble™ | 33 |
| US DELAY | 33 |
| Computer-/Internetnutzung | 34 |
| Einstellung und Nutzung manueller Optionen | 34 |
| Beispiele für Sondereinstellungen | 37 |
| Periodenübergänge mit verschiedenen Bonus- oder Verzögerungszeiten | 37 |
| Batterien | 38 |
| Pflege und Reinigung | 38 |
| Garantiebestimmungen | 39 |
| Technische Daten | 39 |
| Optionsliste | 40 |

Display und Tasten



| | | | | | |
|----------------------|---------------|-------------------|------------------|-------------------------|---------------------------------|
| | | | | | ON/OFF (untere Seite) |
| Zurück | Minus | Start/Stop | Plus | Vorwärts/ Bestätigen | Einschalten/ Ausschalten |
| Neu laden Can-Byo | Ton An/Aus | Zeit Korrektur | Zahl der Züge | Freeze Ein/Aus | (2x) Zurückset- zen der Uhr |

Wir haben keine Mühen gescheut sicherzustellen, dass die Informationen in dieser Bedienungsanleitung korrekt und vollständig sind. Obwohl wir keine Haftung für jegliche Irrtümer oder Auslassungen übernehmen, behält sich DGT das Recht vor, die Spezifikationen der Hardware und Software, wie sie in dieser Bedienungsanleitung umschrieben sind, ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Kein Teil dieser Bedienungsanleitung darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung von DGT im weitesten Sinne des Wortes kopiert, übermittelt oder in jegliche Sprache übersetzt werden.



Nach Ende der Lebensdauer dieses Produkts muss dieses gesondert über einen geeigneten Sammelpunkt entsorgt werden. Es darf nicht in den normalen Hausmüll gelangen. Die Batterien sollten gesondert recycelt werden.

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Ankauf einer der vielseitigsten Uhren für Strategiespiele mit zwei Personen! Die DGT 3000-Uhr kann nahezu jede Kombination aller bekannten Zeiteinteilungsmethoden zwischen zwei Spielern herstellen. Außerdem kann die DGT 3000-Uhr an ein DGT-E-Board angeschlossen werden. Die Uhr kann dann die wiedergegebenen Zeiten an ein zentrales Turniersystem weitergeben, aber kann auch als Display zur Wiedergabe der Zeit und der Züge dienen. Weiter unten folgt eine Beschreibung sämtlicher Methoden, die mit der DGT 3000-Uhr benutzt werden können.

Zeitregistrierungsmethoden

Auf der Welt werden viele Arten von Denksport betrieben, welche jede für sich eigene Bedenkzeiteinteilungen haben.

Bei längeren Partien wird die Zeit häufig in mehrere Perioden unterteilt. Beispielsweise müssen die Spieler mindestens 40 Züge in den ersten zwei Stunden ausführen, danach mindestens 20 Züge in der darauffolgenden Stunde, und zum Schluss bleiben jedem Spieler noch 15 Minuten bis zum Ende der Partie.

Wenn ein Spieler keine Bedenkzeit innerhalb einer Periode, welche nicht die letzte Periode darstellt, mehr übrig behält, dann zeigt die DGT 3000-Uhr ständig ein Fähnchen auf der Seite dieses Spielers. Die Bedenkzeit für die folgende Periode wird dann für beide Spieler hinzugezählt, und es muss kontrolliert werden, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde. Ein nicht blinkendes Fähnchen verschwindet nach fünf Minuten wieder. Wenn ein Spieler am Ende der letzten (oder einzigen) Periode keine Zeit mehr übrig behält, dann zeigt die DGT 3000-Uhr ein blinkendes Fähnchen auf der Seite des betreffenden Spielers.

Bei den meisten weiter unten genannten Methoden kann der Spieler, dessen Fähnchen gefallen ist, dennoch seinen Zug ausführen, indem er den Hebel der Uhr drückt. Die Zeit des Gegners beginnt dann zu laufen. Falls dieser Spieler seinen Sieg nicht rechtzeitig reklamiert und die Uhr anhält, kann es vorkommen, dass auf beiden Seiten der Uhr "0.00" erscheint. An dem blinkenden Fähnchen kann dann ersehen werden, welcher Spieler zuerst seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat. Bei analogen Uhren wird dieses durch ein Fähnchen, das durch den großen Zeiger zunächst angehoben wird und dann fällt, nachdem der Zeiger der "12" überschritten wurde, angezeigt. Dabei handelt es sich um den sogenannten Fähnchenfall, dann ist die zur Verfügung stehende Bedenkzeit abgelaufen.

Time

Die Methode, bei der die Bedenkzeit eines Spielers innerhalb einer Periode nach "0" abläuft, wird TIME, "Guillotine" oder "Sudden Death" genannt. Ein Spieler, dessen Uhr auf "0" steht, während er nicht die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt hat oder dessen letzte Periode beendet ist, hat dann auf Zeit verloren.

Beim Schachspiel kann es vorkommen, dass ein Spieler am Ende eine nahezu sichere Gewinnstellung erreicht hat. Wenn dieser Spieler dann nur noch wenige Sekunden Bedenkzeit übrig hat, wird ihm nicht mehr genügend Zeit bleiben, die Partie siegreich oder zumindest mit einem Remis abzuschließen. Er wird dann wohl die Partie infolge von Zeitnot verlieren. Wenn ein Schiedsrichter feststellt, dass ein Spieler mit noch ausreichender Bedenkzeit auf der Uhr die Partie unmöglich gewinnen kann, wird er die Partie für remis erklären.

Dank des Einzugs digitaler Schachuhren liegen nun Methoden vor, mit denen die Partie mit nur noch wenig Restbedenkzeit dennoch zu Ende gespielt werden kann. Die Uhr kann etwa bei jedem Zug eine Zeitlang stillstehen oder es kann nach jedem Zug eine Zeitgutschrift erfolgen.

Fischer-Bonus

Ex-Weltmeister Bobby Fischer ist der Namensgeber der "Fischer-Bonus"-Bedenkzeit (FISCH). Mit dieser Methode wird nach Ausführung jedes Zuges eine bestimmte Bedenkzeit hinzugezählt. Sollten die Spieler innerhalb der eingestellten Bonusbedenkzeit einen Zug ausführen, kann die auf der Uhr angezeigte Bedenkzeit höher ausfallen als zu Beginn des Zuges. Die Regeln des Internationalen Schachbundes FIDE schreiben vor, dass die Uhr bei der Fischer-Methode nicht mehr bedient werden kann, wenn die Uhr eines Spielers innerhalb der letzten oder einzigen Periode eine "0" anzeigt. Nachdem auf einer Seite ein blinkendes Fähnchen angezeigt wird, "friert die Uhr ein". Das FREEZE-Symbol oben in der Uhr zeigt dieses während der gesamten Partie an.

US Delay

Eine andere Methode ist die "DELAY" (Verzögerungs-) Methode. Hier steht die Uhr für eine bestimmte Zeit still, bevor die Bedenkzeit abläuft. Diese Methode wird zumeist in den USA verwandt und darum "US Delay" (US-DLY) genannt.

Verzögerung

Die Verzögerungszeit kann auch vor jedem Zug der Bedenkzeit hinzugezählt werden. Danach fängt die Uhr unmittelbar zu laufen an. Diese Methode wird "Bronstein"-Verzögerung genannt, nach Großmeister David Bronstein. Wenn ein Spieler innerhalb der Verzögerungszeit seinen Zug ausführt, dann zeigt die Uhr wieder die gleiche Bedenkzeit wie zu Beginn des Zuges an. Sollte ein Spieler mehr Zeit als die Verzögerungszeit für seinen Zug benötigen, dann wird die Verzögerungszeit nach Ausführung des Zuges für den folgenden Zug wieder hinzugezählt. Mit dieser Methode kann die Bedenkzeit auf der Uhr nach einem Zug niemals höher werden als vor dem entsprechenden Zug. Der Vorteil dieser Methode gegenüber US Delay ist, dass die Uhr immer genau die Bedenkzeit anzeigt, die dem Spieler wirklich noch zur Verfügung steht. Nachteil ist allerdings, dass die Spieler keine direkte Informationen erhalten, ob sie sich noch innerhalb der Verzögerungszeit pro Zug befinden. Diese Methode wird bei der DGT 3000-Uhr mit DELAY angezeigt. Das schlussendliche Ergebnis beider Verzögerungsmethoden ist exakt das gleiche.

Byo-Yomi

Diese Methode wird auch "japanisches Byo-Yomi" genannt.

Bei den Brettspielen Go und Shogi ist es üblich, nach einer TIME-Periode die Byo-Yomi-Zeitmethode anzuwenden.

Nach einer festgelegten Bedenkzeit für jeden Spieler fängt die Byo-Yomi-Periode an. Innerhalb der ersten Periode muss ein Spieler im Allgemeinen keine festgelegte Anzahl Züge ausgeführt haben. Bei dieser Methode ist es gut möglich, dass Spieler A sich innerhalb der Byo-Yomi-Periode befindet, während Spieler B noch mehrere Züge innerhalb der ersten Periode ausführen kann.

Im Rahmen der Byo-Yomi-Periode wird einem Spieler eine bestimmte Bedenkzeit pro Zug zugewiesen. Wenn er seinen Zug innerhalb dieser Zeit ausführt, wird die Zeit auf den Wert zu Anfang des Zuges zurückgesetzt. Sollte ein Spieler seinen Zug nicht innerhalb dieser Zeit ausgeführt haben, wird die DGT 3000-Uhr ständig ein Fähnchen auf der Seite des entsprechenden Spielers anzeigen. Sofern die Regeln des Spiels dies zulassen, kann dieser Spieler wohl seine Partie weiterführen. Die Byo-Yomi-Zeit wird wieder aufgeladen, sobald der Gegner seinen Zug ausgeführt hat. Das Fähnchen verschwindet dann wieder.

Byo-Yomi heißt auf Japanisch wörtlich: "das Zählen der Sekunden".

In der Byo-Yomi-Periode wird die Zeit mit Intervallen laut durch einen Zeitmesser gezählt. Je weniger Zeit dem Spieler verbleibt, desto kleiner wird das Intervall. In den letzten 10 Sekunden wird meist jede Sekunde laut angesagt.

Eine übliche Einstellung beim Go ist beispielsweise 60 Minuten TIME, gefolgt von 20 Sekunden Byo-Yomi. Die Byo-Yomi-Periode kann für den einen Spieler viel früher anfangen als für den anderen. Beispielsweise könnten Weiß in der ersten Periode noch 10 Minuten verbleiben, während Schwarz sich bereits seit mehreren Zügen in der zweiten (Byo-Yomi) Periode befindet.

Bei Turnieren wird die Byo-Yomi-Zeit oft in mehrere Perioden unterteilt, etwa in fünf Perioden von je einer Minute. Wenn ein Spieler für seinen Zug weniger Zeit als die Byo-Yomi-Zeit benötigt, dann bleibt er in der gleichen Periode. Braucht er mehr Zeit als die Byo-Yomi-Zeit, dann kommt er in die nächste Periode. Behält er in der letzten Periode keine Bedenkzeit mehr übrig, wird ständig ein Fähnchen angezeigt. Die Uhr wird die Byo-Yomi-Zeit wohl wieder aufladen, wenn dieser Spieler seinen Zug ausgeführt hat. Das Fähnchen verschwindet dann. Die DGT 3000-Uhr zeigt immer die gesamte einem Spieler verbleibende Bedenkzeit an. Bei fünf Perioden von je einer Minute zeigt die Uhr also fünf Minuten an.

Sofern der Spieler für einen Zug weniger als die Byo-Yomi-Zeit verbraucht (hier eine Minute), wird die Zeit wieder zurückgesetzt (hier auf fünf Minuten). Denkt der Spieler jedoch für einen Zug länger als eine Minute nach, dann zeigt die Uhr nach Ausführung des Zuges die höchste Gesamtanzahl aller verbleibenden Periodebedenkzeiten an. In diesem Beispiel: Dem Spieler stehen vor seinem Zug noch fünf Perioden von je einer Minute zur Verfügung, die Uhr zeigt dann 5.00 an. Danach denkt er eine Minute und 10 Sekunden nach. Dadurch verliert er eine Periode Bedenkzeit und die Uhr zeigt nach Ausführung des Zuges 4.00 an.

Kanadisches Byo-Yomi

Der Nachteil der vorgenannten Methode besteht darin, dass am Ende jeder Periode die Zeit laut gezählt werden muss. In der Zeit der analogen Uhren ist man diesem Problem begegnet, indem man zusätzliche Bedenkzeit für eine bestimmte Anzahl (X) Züge hinzugefügt hat. Hat ein Spieler die erforderliche Anzahl Züge innerhalb dieser zusätzlichen Bedenkzeit ausgeführt, dann wird ihm diese Zeit wieder für die nächsten X Züge gutgeschrieben. Diese Vorgehensweise kann vom Grundsatz her beliebig oft wiederholt werden. Diese Methode wird kanadisches Byo-Yomi genannt.

Es ist üblich, dass fünf Minuten Zusatzbedenkzeit für 10 Züge gewährt werden. Go-Spieler legen dann 10 Steine auf die Seite, die innerhalb dieser fünf Minuten gespielt werden müssen. Nach dem 10. Zug innerhalb der Bedenkzeit wird die Uhr wiederum auf fünf Minuten eingestellt. Bei dieser Methode können die Spieler keine Bedenkzeit aufsparen. Auch wenn der Spieler innerhalb von drei Minuten alle erforderlichen Züge gespielt hat, werden ihm wieder fünf Minuten für die folgende Serie zugeteilt.

Mit einer DGT 3000-Uhr muss der Spieler selbst seine Bedenkzeit nach Erreichen der erforderlichen Anzahl Züge innerhalb der Bedenkzeit "aufladen", indem er eine Taste auf der Uhr drückt.

Upcount

Bei manchen Zeitmessmethoden muss die Zeit hochgezählt werden, z. B. bei Scrabble. Nach Erreichen von 0 Sekunden auf Seiten eines Spielers wird die Uhr weiterlaufen, während die Bedenkzeit hochgezählt wird. Der Spieler bekommt dann etwa eine bestimmte Anzahl Strafpunkte pro Zeiteinheit, die er oder sie zuviel verbraucht hat.

Ton

Bei den meisten Methoden ist das Tonsignal ausgeschaltet. Es kann jedoch zu jedem Zeitpunkt ein- und wieder ausgeschaltet werden, indem Sie drei Sekunden lang auf die \updownarrow -Taste drücken. Wenn der Ton eingeschaltet ist, dann ist zehn Sekunden vor dem Ende einer Periode oder der Partie ein kurzer Piepton zu hören. In den letzten fünf Sekunden klingt jede Sekunde ein kurzer Piepton und bei der letzten Sekunde ein längerer Piepton. Wenn der Ton eingeschaltet ist, wird \updownarrow im Display angezeigt.

Benützung und Bedienung

Beschreibung der Tasten

Tasten:

| | |
|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none">• Im Einstellungsmodus verschiebt diese Taste den Cursor um eine Position nach links. Wird die Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten, wird diese Funktion wiederholt.• Beim kanadischen Byo-Yomi kann durch das Drücken dieser Taste für die Dauer von drei Sekunden die Zeit aufgeladen werden, siehe Seite 6. |
|  | <ul style="list-style-type: none">• Im Einstellungsmodus verringert diese Taste den Wert der blinkenden Zahl um den Faktor 1. Wenn diese Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten wird, wiederholt sich diese Funktion.• Im Spielmodus kann mit Hilfe dieser Taste der Ton ein- und ausgeschaltet werden, indem die Taste drei Sekunden lang gedrückt gehalten wird, siehe Seite 6. |
|  | <ul style="list-style-type: none">• Startet die Uhr oder hält diese an.• Im Pausenmodus kommen Sie in den Zeitkorrektur-Modus, indem Sie diese Taste drei Sekunden lang gedrückt halten, siehe Seite 9.• Bei manueller Einstellung: bestätigt alle folgenden Einstellungen. |
|  | <ul style="list-style-type: none">• Im Einstellungsmodus erhöht diese Taste den Wert der blinkenden Zahl um den Faktor 1. Wird diese Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten, wiederholt sich diese Funktion.• Bei laufender Uhr oder im Pausenstand wird während des Drückens dieser Taste die Anzahl der Züge angegeben. |
|  | <ul style="list-style-type: none">• Im Einstellungsmodus verschiebt diese Taste den Cursor um eine Position nach rechts. Wird diese Taste länger als eine Sekunde gedrückt gehalten, wiederholt sich diese Funktion.• Zum ersten Start der Uhr kann der "Freeze"-Modus einschaltet werden, indem diese Taste drei Sekunden lang gedrückt gehalten wird. |
| ON/OFF (untere Seite) | <ul style="list-style-type: none">• Kurzes Drücken dieser Taste schaltet die Uhr ein oder aus.• Wenn die Uhr bereits eingeschaltet ist, wird die Uhr durch zweimaliges Drücken auf diese Taste in den Anfangsstand mit den gleichen Parametern wie vor dem Ausschalten zurückgesetzt. |

Inbetriebnahme

Bei ersten Inbetriebnahme der DGT 3000-Uhr blinkt Option Nr. 1. Die Uhr zeigt dann die Einstellung für diese Option an.

Die Benutzung der DGT 3000-Uhr wird anhand dieser ersten Option ausführlich beschrieben werden. Danach folgt eine verkürzte Beschreibung der übrigen Optionen. Um Sie mit dieser einfachen Einstellung der DGT 3000-Uhr vertraut zu machen, empfiehlt es sich, sämtliche Schritte in diesem Teil der Bedienungsanleitung an der Uhr selbst nachzuvollziehen.

Sollte die Uhr bereits zuvor benutzt worden sein, wird die zuletzt verwendete Optionsnummer mit der dazu gehörenden Einstellung blinkend angezeigt.

Detaillierte Beschreibung der Benutzung

Um Sie mit der Verwendung und den Einstellungen der Uhr vertraut zu machen, werden diese hier beschrieben. Als Beispiel dient hier die einfachste Methode: Option 1. Schalten Sie die Uhr ein und wählen Sie – falls notwendig – zunächst mit der + - oder – Taste Option 1. Nach dem Drücken der ► -Taste wird diese Option eingestellt. Die Optionsnummer hört zu blinken auf und in der Mitte des Displays erscheint das Pause- (►||) Symbol.



Zu diesem Zeitpunkt muss mit Hilfe des Hebels entschieden werden, die Zeit welches Spielers zuerst zu laufen beginnt. Diejenige Seite des Hebels, welche hochgestellt wird, läuft als erste. Dies wird angezeigt mittels des ⚔-Symbols auf der betreffenden Seite. An der Stelle, wo der Hebel nach unten zeigt, wird das ⚔-Symbol angezeigt.

Standardmäßig ist FREEZE* bei dieser Methode ausgeschaltet. Demnach kann die Uhr weiterhin bedient werden, nachdem einer der Spieler die Zeit überschritten hat. FREEZE kann eingeschaltet werden, indem Sie vor dem Starten der Uhr drei Sekunden lang die ► / *-Taste gedrückt halten. Nach dem Starten der Uhr kann diese Einstellung dann nicht mehr geändert werden.

Sobald Sie die zentrale ►||-Taste drücken, beginnt die Zeit als erstes auf derjenigen Seite zu laufen, wo der Hebel nach oben zeigt und ⚔ angezeigt wird. Dann ändert sich das Pausen- ►||-Symbol in das Run-►-Symbol im Display.

Auch während des Betriebs der Uhr kann der Ton ein- oder ausgeschaltet werden, und zwar indem Sie drei Sekunden lang die / ♪-Taste gedrückt halten. Bei dieser Option ist der Ton standardmäßig ausgeschaltet. Wenn der Ton eingeschaltet ist, wird ♪ oben im Display angezeigt.

Zeitkorrektur

Während einer Partie kann es vorkommen, dass eine Korrektur der Bedenkzeit eines Spielers erfolgen muss. Dabei kann es sich beispielsweise um eine vom Schiedsrichter verhängte Zeitstrafe handeln, und zwar für den Fall, dass einer der Spieler einen Regelverstoß begangen hat. Aber auch andere Gründe sind hier denkbar, z. B. wenn die Uhr zuvor nicht korrekt bedient wurde.

Um die Bedenkzeit während einer laufenden Partie ändern zu können, muss die Uhr zunächst mit der ►||-Taste angehalten werden. Danach die gleiche Taste ►|| drei Sekunden gedrückt halten. Die Uhr befindet sich jetzt im Korrekturmodus. Alle Zahlen, auch die Nullen, werden angezeigt und die Ziffer ganz links blinkt.



Mit der +- oder der -Taste kann die blinkende Zahl geändert werden. Sobald diese Zahl den gewünschten Wert anzeigt, können Sie mit der ►-Taste die folgende Zahl auswählen. Diese Zahl blinkt dann und kann wieder geändert werden. Fahren Sie mit dieser Vorgehensweise fort, bis sämtliche Zahlen den gewünschten Wert anzeigen. Sobald die Ziffer ganz rechts geändert wurde, kann die Anzahl der Züge angepasst werden. Das Display sieht dann ungefähr so aus:



Sollte der Weißspieler (also der Spieler, der den ersten Zug ausgeführt hat) am Zug gewesen sein, als die Uhr in den Pausenzustand versetzt wurde, haben beide Spieler gleich viele Züge absolviert. Die beiden Zahlen werden daher die gleichen sein. Sofern Schwarz während des Pausenzustandes der Uhr am Zug gewesen sein, hat Weiß einen Zug mehr absolviert. Die Anzahl der schwarzen Züge ist dann um den Faktor 1 niedriger.

Bei Änderung der Anzahl der Züge auf der linken Seite wird sich die Zahl auf der rechten Seite ebenfalls ändern.

Es ist allerdings auch möglich, die Anzahl der Züge auf der rechten Seite gesondert zu ändern. Dieses kann etwa dann notwendig sein, wenn der Hebel bei der ersten Inbetriebnahme der Uhr auf der falschen Seite nach oben zeigte. Die Symbole für Weiß und Schwarz (♙♚) werden dann nicht auf der korrekten Seite wiedergegeben. Dies kann während der laufenden Partie korrigiert werden, indem auf der rechten Seite die Anzahl der Züge mittels der +- oder der -Taste geändert wird.



Seien Sie hier sehr vorsichtig. Wenn diese Korrektur nicht richtig durchgeführt wird, kann dies zu unerwünschten Situationen führen.

Bei einer Option wie der Option 01 mit lediglich einer Periode wird die Uhr nach Bestätigen der Züge mittels der ►-Taste auf der rechten Seite in den Pausenzustand zurück versetzt. Die Uhr kann dann wieder neu gestartet werden. Bei Optionen, die mehr als eine Periode umfassen, kann nach Änderung der Anzahl der Züge auch die Periodennummer geändert werden.

Versetzen des Hebels in den Pausenzustand



Manchmal wird der Hebel (bewusst oder unbewusst) verstellt, während sich die Uhr im Pausenzustand befindet. Dies kann etwa geschehen, um den Gegner als ersten die Partie fortsetzen zu lassen. Wohl müssen dann die Bedenkzeit und die Anzahl der Züge an die neu entstandene Situation angepasst werden. Wenn der Hebel im Pausenzustand verstellt wird, wird die DGT 3000-Uhr automatisch in den Zeit- und Zügekorrekturmodus versetzt, so dass die Spieler oder der Schiedsrichter diese korrekt einstellen können. Sollte der Hebel im Korrekturmodus (erneut) verstellt werden, ändert sich die Zügeanzahl auf der rechten Seite. Eventuell muss dann die Gesamtanzahl der Züge korrigiert werden, indem die Zügeanzahl auf der linken Seite geändert wird.

Beschreibung der Voreinstellungen

Optionen TIME mit einer einzigen Periodenbedenkzeit

Bei allen Optionen TIME (ohne Zusatzbedenkzeit pro Zug) sind FREEZE und SOUND standardmäßig ausgeschaltet. FREEZE kann lediglich vor dem ersten Start, SOUND kann hingegen auch bei laufender Uhr geändert werden. Sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat, wird auf der betreffenden Seite ein

blinkendes Fähnchen angezeigt. Der entsprechende Spieler kann seinen Zug wohl beenden, wonach dann die Zeit seines Gegners läuft. Wenn diese ebenfalls 0.00 erreicht, wird auf dieser Seite dann kein Fähnchen angezeigt.

Option 01 TIME, fünf Minuten pro Spieler

Dieser Modus gewährt jedem Spieler fünf Minuten für die gesamte Partie.

Option 02 TIME, 10 Minuten pro Spieler

Dieser Modus gewährt jedem Spieler 10 Minuten für die gesamte Partie.

Option 03 TIME, 25 Minuten pro Spieler

Dieser Modus gewährt jedem Spieler 25 Minuten für die gesamte Partie.

Option 04 TIME, eine Stunde pro Spieler

Dieser Modus gewährt jedem Spieler eine Stunde für die gesamte Partie.

Option 05 TIME, zwei Stunden pro Spieler

Dieser Modus gewährt jedem Spieler zwei Stunden für die gesamte Partie.

Optionen TIME mit mehr als einer Periode

Diese Methode gewährt jedem Spieler eine bestimmte Bedenkzeit für eine zuvor festgelegte Anzahl Züge. Diese Zügeanzahl kann nicht eingestellt werden. Durch die Spieler selbst oder den Schiedsrichter muss dann festgestellt werden, ob die Anzahl der Züge tatsächlich ausgeführt wurde, wenn der erste Spieler in der ersten Periode die Zeit überschreitet. Zu dem Zeitpunkt, an dem auf der Uhr des ersten Spielers 0.00 erscheint, wird ein nicht blinkendes Fähnchen auf seiner Seite angezeigt. Danach erhalten beide Spieler eine bestimmte Bedenkzeit für den Rest der Partie. Unten im Display wird dann Period:2 angezeigt. Direkt danach wird die Bedenkzeit für die nächste Periode für beide Spieler zugleich hinzugezählt. Das nicht blinkende Fähnchen wird nach fünf Minuten vom Display verschwinden.

Bei mehr als zwei Perioden wiederholt dieses Verfahren sich am Ende jeder Periode, welche nicht die letzte Periode darstellt.

Wenn der erste Spieler in der letzten Periode 0.00 erreicht, wird auf der betreffenden Seite ein blinkendes Fähnchen angezeigt.

Option 06 TIME, ,zwei Stunden, gefolgt von 30 Minuten

Dieser Modus gewährt jedem Spieler zwei Stunden Bedenkzeit für eine zuvor festgelegte Anzahl Züge. Danach erhalten beide Spieler 30 Minuten für den Rest der Partie.

Option 07 TIME, zwei Stunden, gefolgt von einer Stunde

Dieser Modus gewährt jedem Spieler zwei Stunden Bedenkzeit für eine zuvor festgelegte Anzahl Züge. Danach erhalten beide Spieler eine Stunde für den Rest der Partie.

Option 08 TIME, zwei Stunden, gefolgt von einer Stunde und anschließend von 30 Minuten

Dieser Modus gewährt jedem Spieler zwei Stunden Bedenkzeit für eine zuvor festgelegte Anzahl Züge. Danach erhalten beide Spieler eine Stunde für eine nächste Anzahl zuvor festgelegter Züge, und schließlich erhalten beide Spieler 30 Minuten für den Rest der Partie.

Option 09 TIME, zwei Stunden, gefolgt von einer Stunde und anschließend von einer Stunde

Diese Option entspricht Option 08, lediglich erhalten beide Spieler eine Stunde statt 30 Minuten für den Rest der Partie.

Optionen mit FISCHER-Bonus pro Zug

Im Fischer-Modus bekommt jeder Spieler nach Ausführung seines Zuges eine bestimmte Bedenkzeit hinzugezählt. Diese Hinzuzählung erfolgt bereits ab dem ersten Zug. Wenn die Rede von mehr als einer Periode ist, wird die Zeit für die folgende Periode für beide Seiten gleichzeitig hinzugezählt, sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat. Die Spieler oder der Schiedsrichter müssen kontrollieren, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde.

Bei sämtlichen Methoden mit Zusatzbedenkzeit ist FREEZE standardmäßig eingeschaltet. Die Uhr kann dann nicht mehr bedient werden, nachdem der erste Spieler (in der letzten Periode) 0.00 erreicht hat. Vor dem Einschalten der Uhr kann FREEZE wohl ausgeschaltet werden.

Option 10 FISCHER, drei Minuten mit zwei Sekunden Bonus pro Zug

Bei Option 10 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie drei Minuten + zwei Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr.

Auf der Seite des Spielers, der als erster 0.00 erreicht hat, erscheint ein blinkendes Fähnchen. Abhängig von den Regeln des Spiels hat dieser dann wahrscheinlich die Partie verloren.

Option 11 FISCHER, 25 Minuten mit zehn Sekunden Bonus pro Zug

Bei Option 11 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie 25 Minuten + 10 Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr.

Option 12 FISCHER, eine Stunde und 30 Minuten mit 30 Sekunden Bonus pro Zug

Bei Option 12 erhalten beide Spieler also zu Anfang der Partie eine Stunde, 30 Minuten + 30 Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr.

Option 13 FISCHER, eine Stunde und 30 Minuten, gefolgt von 30 Minuten mit 30 Sekunden Bonus pro Zug für sämtliche Perioden

Bei Option 13 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie eine Stunde und 30 Minuten (Grundbedenkzeit für die erste Periode) + 30 Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr. Sobald auf der Uhr des ersten Spielers 0.00 erscheint, werden auf beiden Seiten direkt 30 Minuten hinzugezählt. Auch erscheint dann ein nicht blinkendes Fähnchen für den betreffenden Spieler. Die Spieler oder der Schiedsrichter müssen feststellen, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde.

Option 14 FISCHER, eine Stunde und 40 Minuten, gefolgt von 50 Minuten sowie gefolgt von 15 Minuten, jeweils mit 30 Sekunden Bonus pro Zug für sämtliche Perioden

Bei Option 14 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie eine Stunde und 40 Minuten (Grundbedenkzeit für die erste Periode) + 30 Sekunden (Bonusbedenkzeit) vor Einschalten der Uhr. Bei dieser Option sind drei Perioden eingestellt. Ansonsten entsprechen die Möglichkeiten denjenigen von Option 13.

Optionen mit einer Verzögerung (DELAY) pro Zug

Im DELAY-Modus (auch Bronstein genannt) bekommt jeder Spieler nach Ausführung seines Zuges eine bestimmte Bedenkzeit hinzugezählt. Auch für den ersten Zug wird diese Zeit bereits hinzuzählt. Wenn diese zusätzliche Bedenkzeit pro Zug nicht aufgebraucht wird, springt die Uhr zurück auf die Zeit, die zu Anfang des betreffenden Zuges angezeigt wurde. Diese Methode ähnelt der Fischer-Methode. Allerdings kann ein Spieler hier seine Gesamtbedenkzeit nicht dadurch erhöhen, dass er

schnell spielt. Das Letztere ist bei der Fischer-Methode wohl möglich. Wenn mehr als eine Periode ausgewählt wurde, wird die Zeit für die nächste Periode auf beiden Seiten gleichzeitig hinzugefügt, sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat. Die Spieler oder der Schiedsrichter müssen dann kontrollieren, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde.

Auch bei der DELAY-Methode ist FREEZE standardmäßig eingeschaltet.

Im Endeffekt gleicht diese Methode vollständig der US-DELAY-Methode. Die entsprechende Information wird lediglich etwas anders angezeigt.

Option 15 DELAY, 25 Minuten mit zehn Sekunden frei pro Zug

Bei Option 15 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie 25 Minuten (Grundbedenkzeit) + 10 Sekunden (Verzögerungszeit) vor Einschalten der Uhr.

Option 16 DELAY, eine Stunde und 55 Minuten mit fünf Sekunden frei pro Zug

Bei Option 16 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie eine Stunde und 55 Minuten (Grundbedenkzeit) und fünf Sekunden (Verzögerungszeit) vor Einschalten der Uhr.

Option 17 DELAY, zwei Stunden, gefolgt von 15 Minuten mit 30 Sekunden frei pro Zug für sämtliche Perioden

Bei Option 17 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie zwei Stunden und 15 Minuten (Grundbedenkzeit für die erste Periode) und 30 Sekunden (Verzögerungszeit) vor Einschalten der Uhr. Sobald der erste Spieler zum ersten Mal 0.00 auf seiner Uhr erreicht hat, werden direkt auf beiden Seiten 30 Minuten hinzugezählt. Für diesen Spieler wird ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Die Spieler oder der Schiedsrichter müssen feststellen, ob die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt wurde.

Option 18 DELAY, zwei Stunden, gefolgt von einer Stunde und gefolgt von 15 Minuten mit 30 Sekunden frei pro Zug für alle Perioden.

Bei Option 18 erhalten beide Spieler zu Anfang der Partie zwei Stunden (Grundbedenkzeit für die erste Periode) und 30 Sekunden (Verzögerungszeit) vor Einschalten der Uhr.

TIME, gefolgt von sich wiederholendem kanadischem Byo-Yomi

Option 19 Eine Stunde TIME, gefolgt von fünf Minuten kanadischem Byo-Yomi

Jeder Spieler bekommt zunächst eine Periode TIME von einer Stunde zugewiesen. Sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat, werden nur für diesen Spieler fünf Minuten hinzuaddiert. Dieser Spieler befindet sich dann in Periode 2 (CAN-BYO), während sein Gegner noch etliche Züge in der ersten Periode (TIME) sein kann. Innerhalb der Byo-Yomi-Periode muss nun eine zuvor festgelegte Anzahl Züge absolviert werden, bevor die zusätzliche Bedenkzeit erneut aufgeladen werden kann. Diese Zügeanzahl kann nicht eingestellt werden. Beim Go legen die Spieler die erforderliche Anzahl Steine auf die Seite. Sie laden dann die Bedenkzeit hinzu, wenn der letzte Stein des entsprechenden Satzes gespielt wurde. Das Nachladen der Bedenkzeit erfolgt für den am Zug befindlichen Spieler (der Hebel zeigt nach oben), indem er drei Sekunden lang die reload-Taste  gedrückt hält. Dieses Nachladen kann wiederholt werden, bis keine Züge mehr ausgeführt werden können. Wenn die Zeit innerhalb der Byo-Yomi-Periode 0.00 erreicht, wird auf der entsprechenden Seite ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Es ist möglich, die Byo-Yomi-Zeit erneut zu laden, auch nachdem die Bedenkzeit 0.00 angezeigt hat. Der Ton ist bei dieser Option standardmäßig eingeschaltet.



Bei Option 19, 20 und 21 können die Spieler sich jeweils in einer anderen Periode befinden. Bei der Zeitkorrektur muss dies berücksichtigt werden. Bei allen anderen Methoden kann nur die Periodennummer für beide Spieler gleichzeitig geändert werden. Hier muss die Periodennummer jedoch bei einer Korrektur für jeden Spieler gesondert eingestellt werden.

Option 20 Eine Stunde TIME, gefolgt von wiederholten 20 Sekunden (japanischem) Byo-Yomi pro Zug

Jeder Spieler bekommt zunächst eine Periode TIME von einer Stunde zugewiesen. Sobald einer der Spieler 0.00 erreicht hat, werden nur für diesen Spieler 20 Sekunden hinzugezählt. Dieser Spieler befindet sich dann in Periode 2 (BYO), während sein Gegner noch etliche Züge innerhalb der ersten Periode (TIME) sein kann. Innerhalb der Byo-Yomi-Periode muss der betreffende Spieler innerhalb der zusätzlichen Bedenkzeit von 20 Sekunden einen Zug ausgeführt haben. Danach erhält er für den nächsten Zug wieder 20 Sekunden. Wenn die Zeit innerhalb der Byo-Yomi-Periode 0.00 erreicht hat, wird auf der entsprechenden Seite ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Wenn der Spieler seinen Zug absolviert hat, erhält er dennoch wieder 20 Sekunden hinzu. Er kann danach eventuell wieder einen Zug ausführen. Der Ton ist bei dieser Option standardmäßig eingeschaltet.

Scrabble™

Option 21 Scrabble 25 Minuten TIME, gefolgt von UPCOUNT

Die Uhr fängt an zu laufen mit 25 Minuten für jeden Spieler ohne Bonus- oder Verzögerungszeit. Wenn ein Spieler 0.00 erreicht, wird ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Die Uhr läuft jedoch normal weiter und zählt dann herauf. Bei Scrabble wird diese Zeitüberschreitung genutzt, um Strafpunkte zu berechnen. Standardmäßig ist bei dieser Option der Ton eingeschaltet.

US DELAY

Bei US DELAY wird die Verzögerungszeit in einem gesonderten Teil des Displays angezeigt. Die Grundbedenkzeit steht bei Anfang des Zuges kurz still und die Verzögerungszeit läuft sofort nach Null ab. Sobald die Verzögerungszeit auf 0 steht, läuft die Grundbedenkzeit. Das Ergebnis ist exakt das gleiche wie bei der (Bronstein) Verzögerungszeit, wird allerdings anders im Display angezeigt. Wenn die Grundbedenkzeit eines Spielers 0.00 erreicht, wird ein blinkendes Fähnchen angezeigt. FREEZE ist bei US DELAY standardmäßig ausgeschaltet.

Option 22 US DELAY, fünf Minuten mit zwei Sekunden pro Zug frei

Die Uhr zeigt für beide Spieler 5.00 Minuten an. Rechts unten erscheint Delay: 0.02. Wenn die Uhr eingeschaltet wird, wird zunächst die Verzögerungszeit nach 0.00 ablaufen, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt. Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Zug ausgeführt hat, erscheint erneut Delay: 0.02. Diese zwei Sekunden werden zunächst bis 0.00 heruntergezählt, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt.



Option 23 US DELAY, 25 Minuten mit fünf Sekunden pro Zug frei

Die Uhr zeigt für beide Spieler 25.00 Minuten an. Rechts unten erscheint Delay: 0.05. Wenn die Uhr eingeschaltet wird, wird zunächst die Verzögerungszeit nach 0.00 ablaufen, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt. Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Zug ausgeführt hat, erscheint erneut Delay: 0.05. Diese fünf Sekunden werden zunächst bis 0.00 heruntergezählt, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt.

Option 24 US DELAY, eine Stunde und 55 Minuten, gefolgt von einer Stunde mit fünf Sekunden pro Zug frei

Die Uhr zeigt für beide Spieler 1:55.00 an. Rechts unten erscheint Delay: 0.05. Wenn die Uhr eingeschaltet wird, wird zunächst die Verzögerungszeit nach 0.00 ablaufen, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt. Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Zug ausgeführt hat, erscheint erneut Delay: 0.05. Diese fünf Sekunden werden zunächst bis 0.00 heruntergezählt, bevor die Grundbedenkzeit zu laufen beginnt.

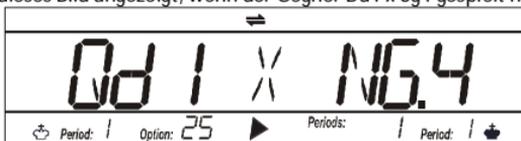
Computer-/Internetnutzung

Option 25 Computer-/Internetnutzung

Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie die DGT 3000-Uhr mit einem DGT-E-Board verbunden haben. Die Uhr kann das als Display in Kombination mit einem Schachprogramm dienen. Bei Option 25 haben die Tasten der DGT 3000-Uhr keine Funktion.



Die Uhr zeigt bei dieser Option an, was das Brett über das Schachprogramm an die Uhr sendet. Beispielsweise wird dieses Bild angezeigt, wenn der Gegner Dd1 x Sg4 gespielt hat:



Wenn tatsächlich eine Verbindung mit einem Computer hergestellt wurde, wird das -Symbol oben im Display angezeigt.

Einstellung und Nutzung manueller Optionen

Option 26 bis 30

Es sind fünf Optionen vorhanden, mit denen vier gesonderte Perioden eingestellt werden können, und zwar in nahezu jeder denkbaren Kombination. Nur nach Upcount und den beiden Byo-Yomi-Methoden kann keine folgende Periode mehr kommen.

Wenn zum ersten Mal Option 26 ausgewählt und mit  bestätigt wird, wird das folgende Bild angezeigt:



Alle Ziffern bezüglich der Bedenkzeit stehen auf 0 und die Methode "END" blinkt.

Zuerst muss mittels der  oder der  Taste eine Methode ausgewählt werden. Wenn die gewünschte Method blinkt, kann diese mit der -Taste bestätigt werden. Danach kann die (Grund) Bedenkzeit

für die erste Periode für beide Spieler eingestellt werden. Die entsprechenden Werte können für die beiden Spieler unterschiedlich ausfallen.

TIME

Bei der Methode TIME liegen keine weiteren Einstellungen vor. Bei anderen Methoden können danach noch weitere Parameter eingestellt werden.

FISCH, DELAY, US-DLY

Wenn beispielsweise als Methode FISCH ausgewählt wurde, erscheint nach Einstellung der Grundbedenkzeit folgendes Bild:



Hiermit wird die Bonusbedenkzeit pro Zug eingestellt.

Mit der + - oder der - Taste können die Zahlen gesondert geändert werden. Mit ► wird die folgende Zahl ausgewählt. Im Fischer-Bonus-Modus, und nur im Fischer-Bonus-Modus, kann nun eine bestimmte Anzahl Züge eingestellt werden. Wenn es sich bei dieser Zahl um 0.00 handelt, wird die nächste Periode anfangen zu laufen, sobald der erste Spieler 0.00 auf seiner Uhr erreicht hat. Dann wird für beide Spieler zugleich die Grundbedenkzeit für die nächste Periode hinzugezählt.



Sofern eine Zahl eingestellt wird, die höher als 0.00 ist, wird die Bedenkzeit für die nächste Periode pro Spieler hinzugezählt, und zwar zu dem Zeitpunkt, zu dem dieser Spieler die entsprechende Anzahl Züge absolviert hat. Wenn hier etwa 040 eingestellt wird, dann wird die Bedenkzeit von Weiß (also dem Spieler, der den ersten Zug ausgeführt hat) um die Grundbedenkzeit für die nächste Periode erhöht, nachdem der Spieler seinen 40. Zug ausgeführt hat. Wenn Schwarz danach seinen Zug ausführt, wird auch seine Bedenkzeit um die Grundbedenkzeit für die nächste Periode erhöht.



Achtung! Bei dieser Einstellung, bei der nach einer bestimmten Anzahl Züge Bedenkzeit hinzugefügt wird, ist es sehr wichtig, dass die Spieler die Uhr korrekt bedienen. Die Anzahl der Züge wird bestimmt durch die Anzahl Male, die der Hebel betätigt wurde.

Nur bei einer Periode im FISCH-Modus kann der Übergang auf eine bestimmte Zügeanzahl (Moves = 000) eingeschaltet werden. Es kann darauf wohl eine Periode mit einer anderen Methode folgen. Wenn danach noch eine weitere Periode folgen soll, ist der Übergang nur möglich, wenn ein Spieler seine Zeit überschreitet (0.00).

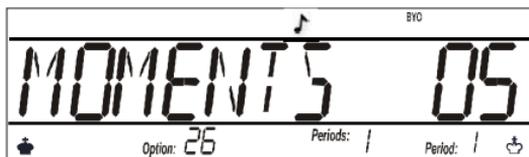
Das Einstellen einer Periode Delay oder US-Delay verläuft genau gleich, allerdings wird nach Einstellen der Grundbedenkzeit "DLY" in der Mitte angezeigt werden, wann die Verzögerungszeit eingestellt werden kann. Eine Zügeanzahl kann jedoch nicht eingestellt werden.

BYO

Byo-Yomi folgt üblicherweise nach einer TIME-Periode. Bei Byo-Yomi handelt es sich immer um die letzte Periode. Byo-Yomi kann jedoch auch als einzige Periode eingestellt werden.

Innerhalb der Byo-Yomi Periode wird eine bestimmte Bedenkzeit pro Zug eingestellt. Bei Turnieren gibt es häufig mehrere Byo-Yomi-Momente mit der gleichen Bedenkzeit hintereinander, z. B. fünf Byo-Yomi-Momente von je 20 Sekunden.

Zunächst muss die Byo-Yomi-Bedenkzeit pro Zug eingestellt werden. Danach wird ein neuer Bildschirm sichtbar, in dessen Rahmen die Anzahl der Momente (maximal 99) angegeben werden kann.



Bei mehr als einer Byo-Yomi-Moment wird immer die **gesamte** zur Verfügung stehende Bedenkzeit angezeigt. In unserem Beispiel wird nach Beginn der Byo-Yomi-Periode $5 \times 20 \text{ Sekunden} = 1 \text{ Minute } 40 \text{ Sekunden}$ angezeigt. Nach Ausführung des Zuges eines Spielers wird die verbleibende Bedenkzeit auf die höhere Gesamtanzahl der Byo-Yomi-Periodebedenkzeiten aufgerundet. Jedes Mal, wenn einem Spieler noch zehn Sekunden einer bestimmten Moment verbleiben, ertönt ein kurzes Tonsignal. Während der letzten fünf Sekunden ertönt das Tonsignal jede Sekunde.

Während der Byo-Yomi-Periode ist der Ton standardmäßig eingeschaltet, kann aber während der Partie auch jederzeit ausgeschaltet werden.

Erreicht ein Spieler bei dieser Methode 0.00, wird ständig ein Fähnchen angezeigt. Die Byo-Yomi-Bedenkzeit wird wohl wieder auf der Uhr angezeigt, nachdem der betreffende Spieler seinen Zug ausgeführt hat. Das Fähnchen verschwindet, nachdem auch der Gegner seinen Zug ausgeführt hat.

CAN BYO

Das kanadische Byo-Yomi folgt üblicherweise nach einer TIME-Periode. Beim kanadischen Byo-Yomi handelt es sich immer um die letzte Periode. Es kann jedoch auch als einzige Periode eingestellt werden.

Die Byo-Yomi-Bedenkzeit beträgt maximal 9 Minuten und 59 Sekunden pro Periode. Die Anzahl der auszuführenden Züge kann hier jedoch nicht eingestellt werden. Wenn ein Spieler die erforderliche Anzahl Züge ausgeführt hat, kann er seine Byo-Yomi-Bedenkzeit erneut aufladen, indem er die Taste ◀ / ▶ drückt. Danach kann die nächste Zugfolge gespielt werden. Auch wenn die Uhr innerhalb der kanadischen Byo-Yomi-Periode bis auf Null abgelaufen ist, ist es möglich, die Bedenkzeit wieder aufzuladen. Wenn ein Spieler innerhalb dieser Periode 0.00 erreicht, wird ein nicht blinkendes Fähnchen angezeigt. Dieses Fähnchen verschwindet wieder, wenn der entsprechende Spieler wieder am Zug ist, d. h. wenn sein Gegner die Uhr drückt.

UPCNT

Bei der Upcount-Methode sind keine Einstellungen möglich. Die Bedenkzeit fängt immer bei 0.00 an und zählt dann hoch.

END

Wenn Sie keine weitere Periode einstellen möchten, wählen Sie dann END als Methode aus. Nach Bestätigung von END können SOUND und FREEZE eingestellt werden. Diese Optionen werden hier gesondert ausgewählt, so dass sie bei der Optionsnummer erhalten bleiben.



Zu diesem Zeitpunkt kann noch ausgewählt werden, der Spieler welcher Farbe links oder rechts sitzt. DGT geht davon aus, dass der Spieler mit den weißen Steinen den ersten Zug ausführt. Die Einstellungen bei den Optionen 26 bis 30 bleiben auch nach Ausschalten der Uhr erhalten. Gleiches gilt für den Fall, dass die Batterien entfernt werden.

Beispiele für Sondereinstellungen

Armageddon

Mitunter muss bei Punktgleichheit bei einem Schachturnier eine Entscheidung erzwungen werden. Dann kann die sogenannte "Armageddon"-Zeitmethode verwendet werden. Weiß erhält mehr Bedenkzeit, allerdings reicht Schwarz ein Remis zum Sieg in der entsprechenden Partie. Beispielsweise erhält Weiß fünf und Schwarz vier Minuten Bedenkzeit. Meist wird ab dem 60. Zug für beide Spieler ein Bonus von je drei Sekunden pro Zug hinzugefügt.

Nun ist es mit der DGT 3000-Uhr nicht möglich, nach einer TIME-Periode und nach einer bestimmten Anzahl Züge eine nächste Periode zu beginnen. Nach einer FISCH-Periode ist dies allerdings sehr wohl möglich. Die Lösung dieses Problem besteht darin, dass man zunächst mit einer FISCH-Periode mit 0 Sekunden Bonuszeit anfängt. Als Zügeanzahl wird 60 eingetragen. Bei der zweiten Periode erhält man dann 0:00.00 Grundbedenkzeit mit 3 Sekunden Bonusbedenkzeit pro Zug. Danach wird END gedrückt. Es ist auch möglich, DELAY oder US DELAY als zweite Periode zu verwenden.

Move-timer

Eine andere Methode besteht darin, dass die Spieler innerhalb einer bestimmten Periode einen Zug ausgeführt haben müssen. Aber dennoch muss es möglich sein, die Partie fortzusetzen, wenn die Uhr einmal 0.00 erreicht hat. Diese Methode wird move-timer genannt. Bei einer DGT 3000-Uhr kann dieses Ziel mittels einer Byo-Yomi-Periode (BYO) erreicht werden. Diese Methode wird dann von Anfang an verwendet. Sobald ein Zug ausgeführt wurde, erscheint die eingestellte Zeit wieder, sogar wenn sich die Uhr auf dem Stand 0.00 befindet.

Periodenübergänge mit verschiedenen Bonus- oder Verzögerungszeiten

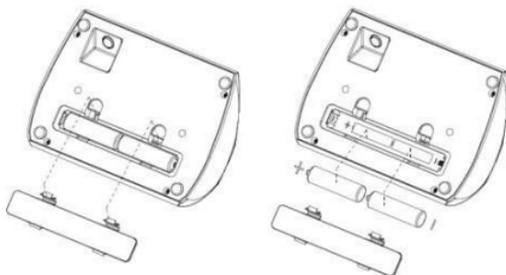
Mit der DGT 3000-Uhr ist es möglich, verschiedene Perioden hintereinander einzustellen, bei der die Bedenkzeit pro Zug in jeder Periode unterschiedlich sein kann. Die FIDE schreibt vor, dass die Zeit bei einer FISCH-Periode bereits vom ersten Zug an hinzugezählt werden muss, also auch beim ersten Zug einer neuen Periode. Wenn eine FISCH-Periode auf eine TIME-Periode folgt, wird außer der neuen Grundbedenkzeit zugleich auch direkt die Bonusbedenkzeit pro Zug hinzugezählt.

Allgemeiner formuliert: Wenn eine neue Periode anfängt, indem einer der Spieler die Zeit überschreitet (0.00), wird sofort die Bedenkzeit für die neue Periode hinzugezählt sowie darüber hinaus der Unterschied zwischen der neuen und der alten Zusatzbedenkzeit pro Zug. Wenn der Schwarzspieler als erster den Stand 0.00 erreicht, muss die Bedenkzeit des Weißspielers auch noch um den Unterschied zwischen der neuen und der alten Zeit korrigiert werden (weil Weiß die alte Zeit pro Zug bereits erhalten hat, bevor die neue Periode anfing).

Batterien

Die DGT 3000-Uhr benötigt 2 Mignon (AA) Batterien, die im Lieferumfang enthalten sind. Wir empfehlen Ihnen, diese erforderlichenfalls durch Alkaline-Batterien zu ersetzen. Sollten Sie beabsichtigen, die Uhr längere Zeit nicht zu benutzen, empfehlen wir Ihnen, die Batterien aus der Uhr zu entfernen, um so Schäden durch auslaufende Batterien zu vermeiden. Wenn im Display das Symbol für fast leere Batterien "BAT" aufleuchtet, sind die Batterien fast leer und müssen schnellstmöglich ersetzt werden. Es bleibt aber immer noch genügend Energie, um die laufende Partie zu Ende zu spielen.

Austausch der Batterien



Entfernen Sie den Deckel des Batteriefachs und nehmen Sie die Batterien heraus.
Legen Sie die neuen Batterien in das Batteriefach mit dem +-Pol wie oben angegeben.
Bringen Sie den Deckel des Batteriefachs wieder an.
Geben Sie die alte Batterien bei einer geeigneten Stelle ab.

Nicht aufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden; aufladbare Batterien müssen vor dem Aufladevorgang aus dem Produkt entfernt werden; aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener aufgeladen werden; verschiedene Batterietypen oder neue und benutzte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden; die Batterien sind mit der richtigen Polung in die Uhr einzulegen; leere Batterien sind aus dem Produkt zu entfernen; die Kontakte der Batterien dürfen niemals kurzgeschlossen werden.

Pflege und Reinigung



mittel.

Bei Ihrer DGT 3000-Uhr handelt es sich um ein langlebiges Produkt. Bei sorgfältiger Pflege werden Sie viele Jahre lang Ihre Freude daran haben. Zur Reinigung der Uhr verwenden Sie bitte nur ein leicht angefeuchtetes Tuch. Nehmen Sie keine aggressiven Reinigungsmittel.

Garantiebestimmungen

DGT garantiert Ihnen, dass Ihre digitale Schachuhr höchsten Qualitätsanforderungen genügt. Sollte Ihr Exemplar trotz unserer größten Sorgfalt dennoch innerhalb von fünf Jahren nach Ankauf einen Defekt aufweisen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler. Dieser wird Ihre Beschwerde bearbeiten und passende Maßnahmen ergreifen.

Bei Beschwerden haben Sie sich an den Händler zu wenden, bei dem Sie das Produkt erworben haben. Sorgen Sie dann bitte wohl dafür, dass Sie einen Kaufnachweis mitnehmen. Teilen Sie Ihrem Händler eine so detailliert wie mögliche Beschreibung des Problems sowie die Seriennummer der Uhr mit.

Um die Garantie in Anspruch nehmen zu können, muss die Uhr sorgfältig behandelt und ausschließlich für den Zweck, für den sie entworfen wurde, verwendet worden sein. Die Garantie ist ungültig, wenn die Uhr missbräuchlich verwendet, oder wenn ein nicht autorisierter Reparaturversuch ohne schriftliche Genehmigung des Fabrikanten unternommen wurde.

Technische Daten

| | |
|-----------------|--|
| Batterien: | Zwei AA-Batterien (Penlight); wir empfehlen Alkaline-Batterien |
| Stromverbrauch: | Wenn die DGT 3000-Uhr ausgeschaltet ist, verbraucht sie so wenig Strom, dass standardmäßige AA-Batterien fünf Jahre lang ausreichende Spannung behalten. Wir empfehlen, die Batterien früher auszutauschen. Bei normaler Nutzung halten die Batterien ungefähr 10.000 Gebrauchsstunden lang. Wenn die Uhr an ein DGT-E-Board angeschlossen ist, können die Batterien die Uhr ungefähr 2.000 Spielstunden lang mit Strom versorgen. |
| Zeitabweichung: | Beträgt weniger als eine Sekunde pro Stunde. |
| Gehäuse: | ABS-Kunststoff |
| Display: | 3,6 x 12,2 cm |
| Gewicht: | 270 Grammeinschließlich zweier AA-Batterien |



Die DGT 3000 entspricht den EN 50081-1:1991 und EN50082-1:1991-Normen. Die DGT 3000 entspricht der Richtlinie 2002/95/EG (RoHS).



Dieser Apparat ist markiert mit dem WEEE (waste electrical and electronic equipment) Symbol. Dies bedeutet, dass Sie den Apparat am Ende seiner Lebensdauer gesondert bei einer dafür bestimmten Sammelstelle abgeben müssen. Der Apparat darf nicht in den normalen Hausmüll gelangen.



Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren. Kleinteile. Erstickungsgefahr.



DGT entspricht den Vorschriften des Grünen Punktes, eingetragene Handelsmarke des Dualen Systems Deutschland GmbH.

Optionsliste

| Option | Zeiteinstellung (periods) | Voreinstellung |
|--------|---------------------------|---|
| 01 | TIME(1) | 5 m |
| 02 | TIME(1) | 10 m |
| 03 | TIME(1) | 25 m |
| 04 | TIME(1) | 1 h |
| 05 | TIME(1) | 2 h |
| 06 | TIME(2) | 2h + 30m |
| 07 | TIME(2) | 2h + 1h |
| 08 | TIME(3) | 2h + 1h + 30m |
| 09 | TIME(3) | 2h + 1 h + 1h |
| 10 | FISCHER(1) ✳ | 3 m + 2 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 11 | FISCHER(1) ✳ | 25 m + 10 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 12 | FISCHER(1) ✳ | 1 h 30 m + 30 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 13 | FISCHER(2) ✳ | 1 h 30 m + 30 m+ 30 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 14 | FISCHER(3) ✳ | 1 h 40 m + 50 m + 15 m + 30 s/pro Zug Bonusbedenkzeit |
| 15 | DELAY(1) ✳ | 25m + 10s/pro Zug frei |
| 16 | DELAY(1) ✳ | 1 h 55 m + 5 s/pro Zug frei |
| 17 | DELAY(2) ✳ | 2 h + 15 m + 30 s/pro Zug frei |
| 18 | DELAY(3) ✳ | 2 h + 1 h + 15 m + 30 s/pro Zug frei |
| 19 | CAN-BYO 🎵 | 1 h + 5 m kanadisches Byo-Yomi |
| 20 | BYO 🎵 | 1 h + 1x20 s Byo-Yomi |
| 21 | SCRABBLE™ 🎵 | 25 m + hochzählen |
| 22 | US-DELAY(1) | 5 m + 2 s/pro Zug frei |
| 23 | US-DELAY(1) | 25m + 5 s/pro Zug frei |
| 24 | US-DELAY(2) | 1 h 55 m + 60 m + 5 s/pro Zug frei |
| 25 | - | Computer/Internetverwendung |
| 26 | - | manuelle Einstellung 1 |
| 27 | - | manuelle Einstellung 2 |
| 28 | - | manuelle Einstellung 3 |
| 29 | - | manuelle Einstellung 4 |
| 30 | - | manuelle Einstellung 5 |

🎵 Der Ton ist voreingestellt.
 ✳ FREEZE ist voreingestellt.