



DIGITAL GAME TECHNOLOGY

DGT2500

Official FIDE Chess clock

Manual | **All Languages**

V1.8

Deutsch

1. Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf der DGT2500 chess clock. Die DGT2500 ist die offizielle FIDE-Chess-Clock, die vom internationalen Schachverband FIDE anerkannt und empfohlen wird. Sie steht in voller Übereinstimmung mit den FIDE-Schachregeln und ist für alle Partien und Wettbewerbe geeignet.

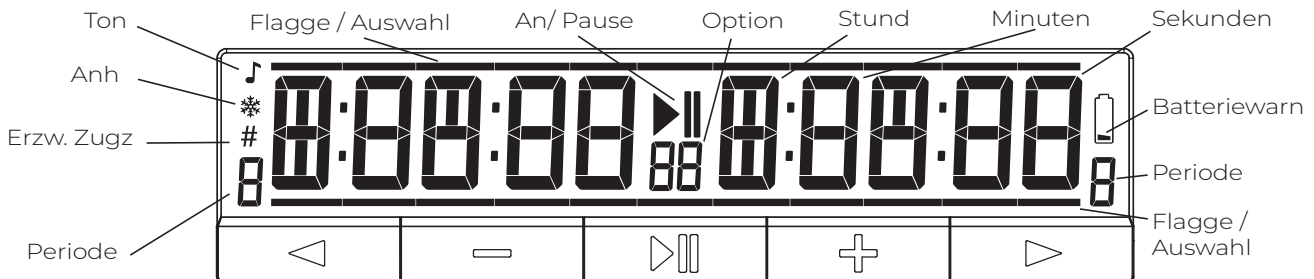


Figure 1. DGT2500 Display

2. Tastenbeschreibung

Bewegen Sie den Cursor oder gehen Sie zum vorherigen Einstellungsbildschirm.
Optioneninfos anzeigen: In "Warten auf Start" und während "Option wählen" drücken Sie diese Taste, um die Timing-Kategorie und detaillierte Einstellungen zu sehen.
Erzwungener Zugzähler: Im Modus "Warten auf Start" diese Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um die Uhr so einzustellen, dass der Periodenwechsel von der Anzahl der Züge abhängt.

Wert einer ausgewählten Ziffer um 1 verringern.

Ton: Im Modus "Warten auf Start" oder "Pause" diese Taste 2 Sekunden lang gedrückt halten, um den Ton ein- oder auszuschalten.

Start oder Pause der Uhr.

Schiedsrichtermodus: Im Modus "Pause" halten Sie diese Taste 3 Sekunden lang gedrückt, um in den Schiedsrichtermodus zu gelangen, in dem Sie die aktuelle Zeit bearbeiten und verschieben können count.

Akzeptieren+Weiter: Im "Auswahlmodus" können Sie mit dieser Taste die aktuelle Auswahl übernehmen. Wenn Sie sich in einer manuellen Einstellung befinden, drücken Sie diese Taste, um alle Änderungen zu übernehmen und weitere Bildschirme zu überspringen. Die Uhr schaltet sofort auf "Warten auf Start" um.

Wert einer ausgewählten Ziffer um 1 erhöhen.

Zugzähler: Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Anzahl der abgeschlossenen Züge für jede Seite anzuzeigen.

Bewegen Sie den Cursor oder gehen Sie zum nächsten Einstellungsbildschirm.

Akzeptieren: Drücken Sie im "Auswahlmodus" diese Taste, um die aktuelle Auswahl zu übernehmen. Wenn Sie sich in einer manuellen Einstellung befinden, gelangen Sie mit dieser Taste zum nächsten Einstellungsbildschirm.

Anhalten: Halten Sie diese Taste im Modus "Warten auf Start" 2 Sekunden lang gedrückt, um das Anhalten ein-/auszuschalten. Damit wird die Zeit für beide Seiten "eingefroren", wenn ein Spieler 0:00 erreicht.

ON/OFF: Verwenden Sie die weiße Taste an der Unterseite, um die Uhr ein- oder auszuschalten. Wenn Sie sie zweimal schnell drücken, stellen Sie die Uhr auf die zuletzt verwendete Option zurück.

3. Schnelle Einrichtung

1. Drücken Sie die On/Off-Taste, um die Uhr einzuschalten.
2. Navigieren Sie mit den Plus- und Minustasten durch die Optionen.
3. Drücken Sie auf Play/Pause oder den Pfeil nach rechts, um eine Option auszuwählen.
4. Stellen Sie den Hebel auf die richtige Startposition. Auf dem Display sind die Balken auf der Seite zu sehen, die gestartet wird (die weiße Seite).
5. Erwenden Sie die Minus-, Plus- oder linken Pfeiltasten, um den Ton, das Anhalten und/oder den Zuzähler ein- oder auszuschalten.
6. Drücken Sie Play/Pause, um das Spiel zu starten.
7. Drücken Sie Play/Pause, um das Spiel zu unterbrechen und fortzusetzen.
8. Wenn ein Spieler die Null erreicht, wird die Flagge durch einen blinkenden Balken oben und unten auf dem dem Display angezeigt.
9. Drücken Sie zweimal schnell auf on/off an der Unterseite, um die DGT2500 neu zu starten und ein neues Spiel zu beginnen.

4. Manuelle Einrichtung

1. Drücken Sie die On/Off-Taste, um die Uhr einzuschalten.
2. Wählen Sie die manuelle Einstellungsoption für die gewünschte Zeitmessmethode.
3. Verwenden Sie die linke und rechte Taste, um durch die Ziffern zu navigieren; verwenden Sie + und -, um den Ziffernwert zu bearbeiten.
4. Drücken Sie bei der letzten Ziffer, um zum nächsten Einstellungsbildschirm zu gelangen. Bearbeiten Sie die Werte pro Bildschirm für Ihre gewünschte Spielzeit.
5. Wenn Sie keine zweite oder dritte Periode wünschen, lassen Sie den Wert bei Null.
6. Wenn Sie den **“Erzwungenen Zuzähler”** nicht verwenden möchten, lassen Sie den Wert des Zählers auf Null.
7. Auf dem letzten Bildschirm klicken, um die manuelle Einrichtung zu beenden und zu **“Warten auf Start”** zu wechseln.
8. Während der manuellen Einrichtung können mit Play/Pause weitere Bildschirme übersprungen werden, um zu **“Warten auf Start”** zu gelangen“.
9. Die manuelle Einrichtung ist nun abgeschlossen. Führen Sie nun die Schritte 4 bis 9 der obigen Schnelleinrichtung aus, um die Einrichtung abzuschließen und Ihr Spiel zu starten.

5. Vollständige Einrichtung und Uhrmodi

In den Abschnitten 3 und 4 dieses Handbuchs wird die schnelle Einrichtung der Uhr kurz erläutert. In diesem Kapitel gehen wir näher auf die Funktionen und Modi der Uhr ein.

Auswahlmodus

Beim Einschalten startet die Uhr im **“Auswahlmodus”**. Hier können Sie mit den Plus- und Minustasten durch die Optionen navigieren. Zu jeder Option werden auf dem Display Startzeit, Gesamtzahl der Perioden, Standardeinstellungen für das Anhalten, den Ton oder den Erzwungenen Zuzähler angezeigt. Zudem zeigen die beiden Balken an, welche Seite weiß ist.

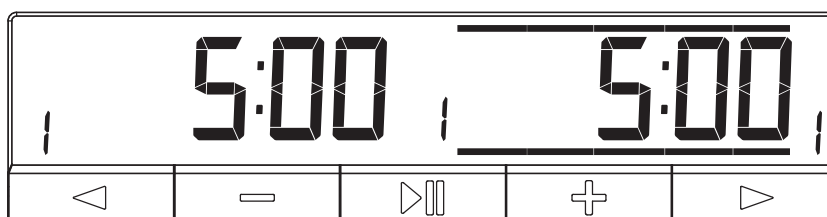


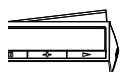
Figure 2. Selection mode

Wenn Anhalten aktiviert ist, zählt die Uhr auf beiden Seiten nicht mehr weiter, wenn eine Seite 0:00 erreicht. Anhalten ist für alle Bonus- und Verzögerungsoptionen voreingestellt. Hier kann der Hebel frei umgelegt werden, aber keine anderen Einstellungen verändert werden. Durch Drücken der linken Pfeiltaste werden Einstellungsdetails angezeigt. Weitere Angaben zur Einstellung der Schachuhr erhalten Sie unter **“Einstellungsdetails”**.

Wenn Sie die gewünschte Timing-Option gefunden haben, drücken Sie die Play/Pause- oder die rechte Pfeiltaste, um sie auszuwählen.

Warten auf Start

Nach Auswahl einer Option geht die Uhr in den Modus **“Warten auf Start”**. Die **“Pause”** vor dem Start eines Spiels. Nun können noch letzte Einstellungen erfolgen:



Hebel kann immer noch umgestellt werden, um die richtige Startseite/weiße Seite zu zeigen.



Anhaltefunktion ein- oder ausschalten, indem Sie die rechte Pfeiltaste gedrückt halten.



Die Tonfunktion lässt sich ein- oder ausschalten, indem Sie die Minustaste gedrückt halten.



“Erzwungener Zugzähler ein- oder ausschalten, durch linke Pfeiltaste gedrückt halten.

Wenn Sie prüfen möchten, ob die gewählte Zeiteinstellung/Option korrekt ist, drücken Sie den Pfeil nach links, um die Einstellungsdetails anzuzeigen.

Wenn alle Einstellungen korrekt sind, drücken Sie die Play/Pause-Taste, um die Uhr zu starten.

Laufzeitmodus

Nachdem die Uhr gestartet wurde, beginnt sie auf der Seite, auf der der Hebel oben ist, abwärts zu zählen. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, muss er den Hebel nach unten drücken. Wenn dies geschieht, ist der Hebel auf der anderen Seite oben und die Uhr beginnt zu zählen. Dies wird fortgesetzt, bis eine der beiden Seiten Null erreicht hat.

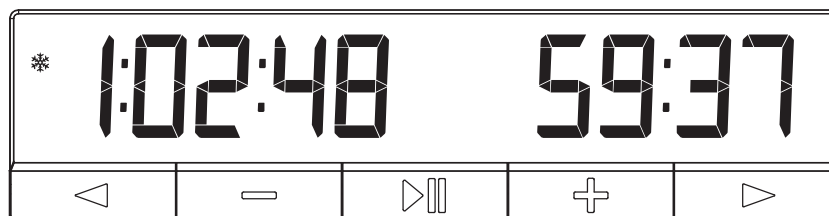


Figure 3. Time Running mode

Wenn die Uhr läuft, hat das Drücken von Tasten keine Auswirkung, es sei denn, Sie drücken die Plusstaste und der Bildschirm für den Zugzähler wird angezeigt. Dies kann mit oder ohne aktiviertem **“Erzwungenen Zugzähler”** geschehen.

Wenn die Zeit läuft, werden die Options- und Periodennummern ausgeblendet. Wenn der Ton, das Anhalten und/oder der **“Erzwungene Zugzähler”** aktiviert sind, bleibt das entsprechende Symbol sichtbar.

Zugzähler anzeigen

In bestimmten Modi kann der Zugzähler mit der Plustaste angezeigt werden. Wenn Sie die Plustaste gedrückt halten, werden auf dem Bildschirm ein "W" und ein "B" angezeigt, um die "weiße" und die "schwarze" Seite zu kennzeichnen. Die Ziffern neben "W" und "B" zeigen an, wie oft der Hebel umgelegt wurde. Wenn die Uhr richtig eingestellt ist, entspricht dies der Anzahl der auf dem Brett ausgeführten Züge.

Pause

Durch Drücken der Taste Play/Pause pausieren und starten Sie die Uhr. Dadurch wird der Countdown für beide Seiten angehalten, das Play/Pause-Symbol erscheint und die Optionsnummer und die Periodennummer werden angezeigt. Während der Pause können Sie Einstellungen für Anhalten, Ton und "Erzwungener Zugzähler" ein- oder ausschalten. Sie können jedoch nicht die Position des Hebels ändern. Wenn die Hebelposition während der Pause verändert wird, muss sie wieder in die ursprüngliche Position vor der Pause zurückgesetzt werden. Andernfalls schaltet die Uhr aus Sicherheitsgründen in den "Schiedsrichtermodus".

Flag-fall

Ein Flag-Fall tritt ein, wenn ein Spieler seine gesamte verfügbare Zeit verbraucht hat. Um den Flag-Fall anzuzeigen, werden zwei blinkende Balken über den Zahlen 0:00 angezeigt. Wenn die Uhr bei nicht aktivierter Anhaltefunktion verwendet wird, kann die andere Seite weiterhin zählen, wenn der Hebel auf dieser Seite oben ist. Wenn die Anhaltefunktion aktiviert ist, kann die Zeit auf keiner Seite heruntergezählt werden, nachdem 0:00 erreicht ist. Auch wenn die Position des Hebels umgestellt wird.

Beachten Sie, dass die Flaggenbalken auch angezeigt werden, wenn ein Periodenwechsel stattfindet. In diesem Moment werden die Flaggenbalken für 5 Minuten angezeigt (nicht blinkend).

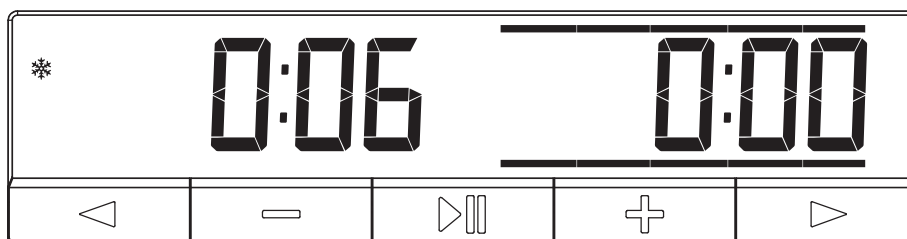


Figure 4. Flag Fall

Details zur Einstellung

Es ist möglich, die aktuellen Einstellungen der Uhr während "Option wählen, Warten auf Start und Pause" zu überprüfen. Wenn Sie die linke Pfeiltaste drücken, zeigt die Uhr zunächst die Kategorie der Zeitsteuerung an. Zum Beispiel "Fischer" für Fischer-Bonus-Zeitsteuerung. Wenn Sie die rechte Pfeiltaste drücken, kommen Sie Wenn alle Einstellungen korrekt sind, drücken Sie die Play/Pause-Taste, um die Uhr zu starten. Zum nächsten Bildschirm und sehen die Startzeit der ersten Periode. Wenn Sie erneut auf den Pfeil nach rechts drücken, sehen Sie die Bonuszeit für die erste Periode. Diesen Vorgang können Sie so lange wiederholen, bis Sie die Startzeit und die Steigerungsrate für jede Periode gesehen haben.

6. Manuelle Einstellungen

Kehren Sie zum vorherigen Uhrenmodus zurück, indem Sie die linke Taste erneut drücken, die Play/Pause-Taste drücken oder die rechte Taste drücken, bis alle Informationsbildschirme abgelaufen sind.

Für jede der Zeitmessmethoden gibt es eine eigene manuelle Einstellung auf der Uhr. In der

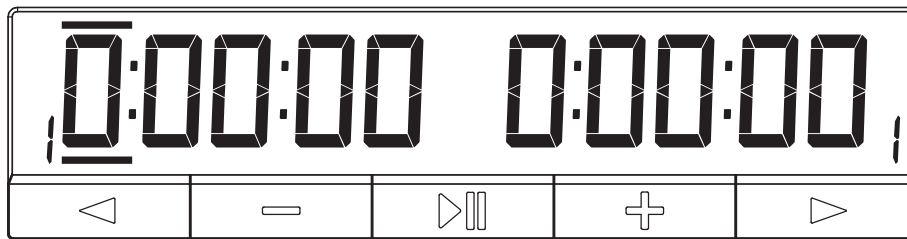


Figure 5. Time selection in manual mode

manuellen Einstellung können Sie eine eigene Zeit pro Periode einstellen. Optionsspezifische Zeiteinstellungen wie Bonus-, Verzögerungs- oder Byo-Yomi-Perioden können ebenfalls angepasst werden.

Wenn Sie die manuelle Einstellung zum ersten Mal vornehmen, sehen Sie eine Anzeige wie oben abgebildet. Die Zahl in der Ecke des Displays zeigt an, dass Sie die Startzeit für den ersten Zeitraum bearbeiten.

Die Balken blinken über und unter der Ziffer, die gerade ausgewählt ist. Mit den Plus- und Minustasten können Sie den Zahlenwert bearbeiten. Wenn Sie die Pfeiltasten drücken, gelangen Sie zur nächsten oder vorherigen Ziffer. Änderungen, die Sie auf der linken Seite der Uhr vornehmen, werden automatisch auf die rechte Seite übertragen. Wenn Sie eine asymmetrische Einstellung vornehmen möchten, bearbeiten Sie zunächst die linke Seite.

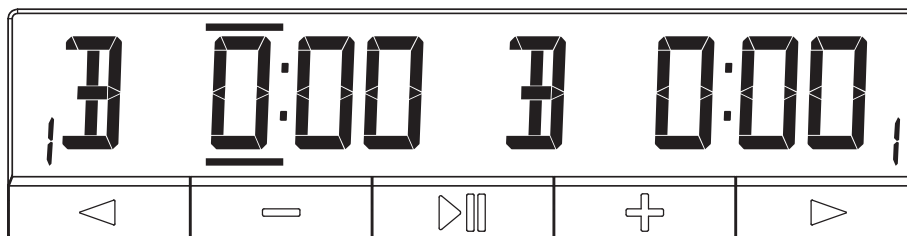


Figure 6. Bonus selection in manual mode

Ändern Sie dann die Uhrzeit auf der rechten Seite. Wenn Sie an der letzten Stelle des Bildschirms die rechte Pfeiltaste drücken, gelangen Sie zum nächsten Bildschirm.

Nachdem Sie die Startzeit für die erste Periode eingestellt haben, hängt der zweite Bildschirm von der gewählten manuellen Einstellung ab. In der Abbildung oben ist der zweite Bildschirm für die manuelle Einstellung **“Fischer-Bonus”** zu sehen. Die Bearbeitung der Werte erfolgt auf die gleiche Weise wie im vorherigen Bildschirm.

Nachdem Sie den Bonus, die Verzögerung oder eine andere spezifische Option eingestellt haben gelangen Sie zum Zugbildschirm. Auf diesem Bildschirm können Sie die Anzahl der Züge pro Periode einstellen. Wenn Sie den **“Erzwungenen Zugzähler”** nicht verwenden möchten, können Sie die Zahl auf Null belassen. Wenn Sie eine bestimmte Anzahl einstellen, geht die Uhr in die nächste Periode über, sobald die eingestellte Anzahl von Zügen abgeschlossen ist.

Beachten Sie, dass der Bonus oder die Verzögerung für jede Periode festgelegt werden muss. Wenn Sie einen Bonus ab Zug 1 verwenden möchten, muss der Bonus für Periode 1 und für alle folgenden Perioden festgelegt werden.

Wenn Sie einen Bonus nur in einer bestimmten Periode verwenden möchten, müssen Sie den

Bonus nur in dieser bestimmten Periode einstellen.

Um den Bonus ab einer bestimmten Anzahl von Zügen festzulegen, muss der Erzwungene Zugzähler verwendet werden. Wenn Sie z.B. einen 30-Sekunden-Bonus ab dem 61. Zug einstellen möchten, setzen Sie den Zugzähler in der Periode vor der Periode mit der Bonuszeit auf 60. Beachten Sie, dass bei mehr als zwei Perioden ein Zugzähler für alle vorhergehenden Perioden gesetzt werden muss. Während der manuellen Einstellung können Sie alle Einstellungen schnell übernehmen, indem Sie die Play/Pause-Taste drücken. Dadurch werden alle weiteren Bildschirme und die entsprechenden Periodeneinstellungen übersprungen.



Figure 7. Move counter selection in manual mode

7. Periodenübergang

Wenn eine Zeitsteuerungsoption mehrere Perioden hat, erfolgt der Übergang von einer Periode zur nächsten, wenn die Zeit in der ersten Periode 0:00 erreicht. Die Zeit der zweiten Periode wird übernommen und für 5 Minuten werden die **“Flaggen”**-Balken angezeigt, um einen Periodenwechsel anzuzeigen.

Periodenübergang nach Anzahl der Züge

Es ist auch möglich, die Uhr so einzustellen, dass der Periodenübergang nach einer bestimmten Anzahl von Zügen erfolgt (oder genauer gesagt, wenn der Hebel eine bestimmte Anzahl von Malen umgelegt wurde). Diese Funktion wird **“Erzwungener Zugzähler”** genannt. Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird die Zeit der nächsten Periode automatisch zur aktuellen Zeit hinzugefügt, wenn der Zugzähler die eingestellte Anzahl von Zügen erreicht. Bei den Standardoptionen ist die Zuganzahl auf der Grundlage des FIDE-Standardzeitsystems voreingestellt. Wenn Sie eine andere Anzahl von Zügen einstellen möchten, verwenden Sie stattdessen eine manuelle Einstellung.

Wenn Sie mit dem Periodenübergang auf Basis des Zugzählers spielen möchten. Wählen Sie zunächst die Option, die Sie spielen möchten. Bevor Sie das Spiel beginnen, halten Sie die linke Pfeiltaste gedrückt. Wenn das Symbol # auf dem Display erscheint, ist der **“Erzwungene Zugzähler”** aktiviert.

8. Schiedsrichtermodus

In bestimmten Fällen möchten Sie vielleicht eine Korrektur der Zeit oder des Zugzählers vornehmen, nachdem eine Partie bereits begonnen hat. Dies können Sie im Schiedsrichtermodus tun. Die Einrichtungssequenz ist dieselbe wie bei der manuellen Einrichtung. Um in den Schiedsrichtermodus zu gelangen, halten Sie die Taste Play/Pause 3 Sekunden lang gedrückt, wenn die Uhr angehalten ist.

Schnelle Zeitstrafe

Es ist auch möglich, schnell 1 Minute auf jeder Seite der Uhr hinzuzufügen, ohne in den Schiedsrichtermodus zu wechseln. Wenn die Uhr angehalten ist, halten Sie die rechte Pfeiltaste gedrückt. Drücken Sie dann die Minustaste, um 1 Minute auf der linken Seite hinzuzufügen. Oder drücken Sie die Plustaste, um 1 Minute auf der rechten Seite hinzuzufügen.

9. Glossar

Zeit

Im Zeitmodus zählt die Uhr die Zeit auf der Seite herunter, auf der der Hebel nach oben steht.

Fischer bonus

In der Fischer-Bonuseinstellung erhalten Spieler für jeden Zug zusätzliche Zeit. Eine Bonuszeit wird vor jedem Zug von Beginn der Partie an hinzugefügt. Das Spielen mit Inkrementen (Bonus) ist zum Standard im Schach geworden.

Verzögerung

Bei der Verzögerungseinstellung wird den Spielern zu Beginn jeder Runde eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung gestellt, bevor ihre Hauptbedenkzeit abläuft. Diese Verzögerung wird in der Anzeige zur Hauptbedenkzeit addiert, so dass die Gesamtzeit, die jedem Spieler zur Verfügung steht, immer sichtbar ist. Zu Beginn des Zuges eines Spielers beginnt die Uhr zu zählen. Wenn sich der Spieler innerhalb der Verzögerungszeit bewegt, wird die Zeit in der Anzeige wieder auf den Stand vor Beginn des Zuges zurückgesetzt.

US-Verzögerung

In den US-Verzögerungseinstellungen verfügt die Uhr über einen separaten Timer, der vor jeder Runde herunterzählen beginnt. Nachdem der separate Timer fertig heruntergezählt hat, beginnt die Hauptzeit mit dem Countdown.

Byo-Yomi

In den japanischen Byo-Yomi-Einstellungen gehen die Spieler in die Byo-Yomi-Periode über, wenn ihre Hauptzeit abgelaufen ist. Der Spieler erhält eine Anzahl von Byo-Yomi-Perioden mit einer bestimmten Zeitspanne pro Periode. Schließt der Spieler seinen Zug innerhalb dieser Zeitspanne ab, wird die Zeitspanne zurückgesetzt. Überschreitet er jedoch die Zeit dieser Periode, wird die Zeit nicht zurückgesetzt und die nächste Periode beginnt mit dem Rückwärtszählen. Jedes Mal, wenn Sie die Zeit einer Periode überschreiten, wird die Anzahl der verbleibenden Perioden um eins verringert. Wenn die Zeit der letzten Byo-Yomi-Periode aufgebraucht ist, hat der Spieler nach Zeit verloren und die Flagge wird angezeigt.

Canadian byo-yomi

Wenn im kanadischen Byo-Yomi die Hauptzeit abläuft, tritt der Spieler in eine zweite Periode ein, in der er eine vereinbarte Anzahl von Zügen in einer bestimmten Zeit ausführen muss. Wenn die vereinbarte Anzahl von Zügen abgeschlossen ist, kann die Uhr des Spielers mit der Byo-Yomi Zeit neu geladen werden, indem die Minustaste zwei Sekunden lang gedrückt wird.

Sanduhr

Bei den Sanduhr-Optionen beginnen die Spieler mit der gleichen Zeit auf der Uhr, aber wenn die Uhr des einen Spielers herunterzählt, zählt die Uhr des anderen Spielers hoch.

Gong

Bei den Gong-Optionen erhalten die Spieler für jeden Zug die gleiche feste Zeitspanne. Sie müssen ihren Zug machen, wenn die Uhr das Ende ihres Zuges anzeigt. Der Hebel wird bei dieser Option nicht verwendet.

Scrabble™

In den Scrabble™-Optionen beginnt die Uhr hochzuzählen, wenn die Null erreicht ist.

Zugtimer

In den Zugtimer-Einstellungen zählt die Uhr eine bestimmte Zeit herunter und ein Spieler muss seinen Zug beenden, bevor der Timer 0:00 erreicht. Die Zeit wird dann für ihren nächsten Zug zurückgesetzt.

10. Garantie

DGT2500 erfüllt die höchsten Qualitätsanforderungen. Sollte Ihr DGT2500 trotz unserer sorgfältigen Auswahl von Teilen, Materialien, Produktion oder Transport innerhalb der ersten zwei Jahre nach dem Kauf einen Mangel aufweisen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler. Die Garantie ist nur gültig, wenn das Produkt in einer vernünftigen und sorgfältigen Art und Weise verwendet wird, für die es bestimmt ist. Die Garantie erlischt, wenn das Produkt unsachgemäß verwendet wird oder wenn ohne vorherige schriftliche Zustimmung des DGT-Supports oder eines der von DGT autorisierten Servicezentren unbefugte Änderungsversuche unternommen wurden. Eine Liste der Servicezentren finden Sie auf der Website von DGT.

11. Technische Daten

Batterien:	2x AA (1,5 Volt)
Lebensdauer Batterie:	4000 Stunden
Präzision:	innerhalb von 1 Sekunde/Std.
Gehäuse:	ABS Plastic
Displaygröße:	174 mm x 31 mm (6.8" x 1,2")
Gewicht der Uhr:	318 g (11.2 oz)
Dimensionen:	198 mm breit, 110 mm tief, 59 mm hoch (7.8" breit , 4.3" tief, 2.3" hoch)

Eingetragenes Design



Digital Game Technology B.V.
IJzersteden 8
7547 TB Enschede
The Netherlands
digitalgametechnology.com