



Bedenkzeiten und Einstellungen der DGT 2010 in der Saison 2024/25

	Bedenkzeit	Modus DGT 2010
VM Gruppe A und B	90 min. für 40 Züge + 15 min. + 30 s pro Zug	21 (manuell)
Vereinspokal	60 min. + 30 s pro Zug	18 (manuell)
VM Blitz	4 min. + 2 s pro Zug	18 (manuell)
VM Schnellschach	15 min. + 5 s pro Zug	18 (manuell)
SKS I – Bezirksliga	90 min. für 40 Züge + 30 min. + 30 s pro Zug	19
SKS II – Kreisklasse	120 min. für 40 Züge + 30 min.	4
Jugend I – B2	100 min. für 40 Züge + 20 min.	5 (manuell)
Jugend II – KK A	90 min.	3 (manuell)
Jugend III – KK B	90 min.	3 (manuell)

Beispiel 1: VM Gruppe A und B – Modus 21 – 90"/40 + 15" + 30' pro Zug

Taste	Display links	Display rechts	Erläuterung (rot = blinkt, x = beliebig)
Schwarzer Knopf an der Unterseite – Uhr einschalten.			
Modus 21 mit Plus-/Minus_-Tasten auswählen und mit Bestätigungstaste bestätigen. ¹			
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:xx	x:xx	Bedenkzeit der 1. Periode für den Spieler links = 1:30.00
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:3x	x:xx	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:30	x:xx	
2x Bestätigung	.00	x:xx	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:30	1:xx	Bedenkzeit der 1. Periode für den Spieler rechts = 1:30.00
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:30	1:3x	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:30	1:30	
2x Bestätigung	1:30	.00	

¹ Wenn danach links und rechts bereits 1:30 angezeigt wird, kann die Voreinstellung einfach mit der Start/Stop-Taste übernommen werden. Die weiteren Schritte entfallen.



Taste	Display links	Display rechts	Erläuterung (rot = blinkt, x = beliebig)
Plus-/Minus, dann Bestätigung	-	0.xx	Inkrement pro Zug für beide Spieler = 30 s
Plus-/Minus, dann Bestätigung	-	0.3x	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	-	0.30	
2x Bestätigung	1	00	Anzahl der Züge der 1. Periode = 0 ²
Plus-/Minus, dann Bestätigung	2	0:xx	Bedenkzeit der 2. Periode für beide Spieler = 0:15.00
Plus-/Minus, dann Bestätigung	2	0:1x	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	2	0:15	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	2	0.00	
2x Bestätigung	2	00	Anzahl der Züge der 2. Periode = 0
7x Bestätigung	3	x:xx	Einstellungen für 3. Periode → nicht relevant
5x Bestätigung	4	x:xx	Einstellungen für 4. Periode → nicht relevant
	1:30	1:30	

Beispiel 2: Bezirksliga Jugend I – Modus 5 – 100“/40 + 20“

Taste	Display links	Display rechts	Erläuterung (rot = blinkt, x = beliebig)
Schwarzer Knopf an der Unterseite – Uhr einschalten.			
Modus 5 mit Plus-/Minus -Tasten auswählen und mit Bestätigungstaste bestätigen. ³			
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:xx	x:xx	Bedenkzeit der 1. Periode für den Spieler links = 1:40.00
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:4x	x:xx	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:40	x:xx	
2x Bestätigung	.00	x:xx	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:40	1:xx	Bedenkzeit der 1. Periode für den Spieler rechts = 1:40.00
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:40	1:4x	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	1:40	1:40	
2x Bestätigung	1:40	.00	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	2	0:xx	Bedenkzeit der 2. Periode für beide Spieler = 0:20.00
Plus-/Minus, dann Bestätigung	2	0:2x	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	2	0:20	
Plus-/Minus, dann Bestätigung	2	0.00	
	1:40	1:40	

² Die Zeitkontrolle erfolgt durch die Spieler, nicht durch die Uhr. In dem Moment, wo die Uhr das Ende der 1. Periode mit der Fahne anzeigt, müssen mindestens 40 Züge gespielt und aufgezeichnet worden sein.

³ Wenn danach links und rechts bereits 1:40 angezeigt wird, kann die Voreinstellung einfach mit der Start/Stop-Taste übernommen werden. Die weiteren Schritte entfallen.

**Veränderung der Bedenkzeit während der laufenden Partie (z.B. wegen Zeitstrafe oder Uhrentausch oder Batteriewechsel):**

- Uhr anhalten: Start/Stop-Taste kurz drücken.
- Anschließend Start/Stop-Taste nochmals für 2 s drücken → Editier-Modus
- Links im Display blinkt die Stundenanzeige für den linken Spieler. Die Ziffer kann mit den Plus-/Minus-Tasten verändert werden. Danach Bestätigungs-Taste drücken → Ziffer für die Zehnminuten blinkt und kann geändert werden. Es folgen nach jedem Drücken der Bestätigungstaste: Minuten, Zehnsekunden, Sekunden. Anschließend springt die blinkende Stelle zum Spieler rechts über, und auch hier folgt die Anzeige und Einstellung dem bereits beschriebenen Muster.
- Nach dem 10. Drücken der Bestätigungstaste wird die Zahl der absolvierten Züge angezeigt. Auch diese kann mit den Plus-/Minus-Tasten ggfs. korrigiert werden.⁴
- Nach dem letztmaligen Drücken der Bestätigungstaste befindet sich die Uhr wieder im Pausen-Modus. Sie kann nun mit der Start-/Stopp-Taste wieder in Gang gesetzt werden.

Hinweis: Der Einstellzyklus muss komplett durchlaufen werden. Es gibt keine Möglichkeit, ihn vorzeitig abubrechen, wenn man die gewünschten Veränderungen vorgenommen hat, sondern man muss die Bestätigungstaste so lange drücken, bis das Ende des Einstellzyklus erreicht ist.

Weitere Hinweise:

- Anzeige des eingestellten Modus während der Partie: Bestätigungstaste
- Anzeige des Zugzählers während der Partie: Plus-Taste
- Bei schwachem Display sofort Batterien austauschen. Die Uhr hat eine „battery low“-Anzeige, die aber nicht zwingend funktioniert. Neue Batterien sind im Spielmaterial-Schrank verfügbar.

⁴ Der Zugzähler dient nur zur Information – siehe Fußnote 2.