

Merkblatt Bedenkzeitmodi

SMM/SGM - ALLE LIGEN

Zeitmodus: 90'/40 Züge + 30'/Rest + 30" pro Zug

1. **DGT3000:** Durch Drücken von +/- Modus 13 auswählen - mit rechtem Knopf bestätigen
2. **DGT2010*:** Durch Drücken von +/- Modus 19 auswählen, mit rechtem Knopf bestätigen

KLUBTURNIER / SJMM NLA

Zeitmodus: 90' für die ganze Partie + 30" pro Zug

1. **DGT3000:** Durch Drücken von +/- Modus 12 auswählen - mit rechtem Knopf bestätigen
2. **DGT2010*:** Durch Drücken von +/- Modus 17 auswählen - mit rechtem Knopf bestätigen

SJMM NLB

Zeitmodus: 75' für die ganze Partie + 30" pro Zug

1. **DGT3000:** Durch Drücken von +/- Modus 28 auswählen - mit rechtem Knopf bestätigen
2. **DGT2010*:** Durch Drücken von +/- Modus 18 auswählen - manuelle Einstellung: 1) Periode 1: 1h15, 2) Bonus 30 Sekunden

SJMM REGIONALLIGEN

Zeitmodus: 60' für die ganze Partie + 30" pro Zug

1. **DGT3000:** Durch Drücken von +/- Modus 29 auswählen - mit rechtem Knopf bestätigen
2. **DGT2010*:** Durch Drücken von +/- Modus 18 auswählen - manuelle Einstellung: 1) Periode 1: 1h00, 2) Bonus 30 Sekunden

Tipps für Fehlerbehebungen während des Spiels

A) Änderung der Zeit einer oder beider Uhren: Dieser Fall kann aus verschiedenen Gründen auftreten, z. B. aufgrund fehlerhafter Einstellung der Uhr oder aufgrund Bestrafung eines Spieler oder einer Spielerin. Dazu wird folgendermassen vorgegangen:

1. Uhr anhalten: Mittlerer Knopf (Start/Stop-Taste) drücken
2. Uhr in den „Bearbeiten“-Modus bringen: Mittleren Knopf gedrückt halten
3. Durch die Ziffern klicken und korrekte Zeit einstellen
4. Einstellung von den Spielern bestätigen lassen und Uhr des richtigen Spielers starten

B) Änderung der Voreinstellung zur zweiten (oder dritten) Periode: Während der Partie leider nicht direkt möglich. Stattdessen die Uhr von Neuem mit dem richtigen Modus einstellen, in Gang setzen und die korrekten Spielerzeiten gemäss Absatz A) einstellen.

C) Uhr verliert Funktionsfähigkeit: Dies kann aufgrund eines Fehler an der Uhr oder einer leeren Batterie passieren. Nun müssen die ungefähren Restbedenkzeiten in Erfahrung gebracht werden. Bei Meinungsverschiedenheiten hat der Schiedsrichter einen Ermessensspielraum und kann die Zeit vorgeben. Im nächsten Schritt wird die defekte Uhr ausgetauscht und der korrekte Modus ausgewählt. In diesem können nun die Zeiten gemäss Absatz A) korrekt eingestellt werden.

D) Manuelle Einstellung eines Zeitmodus mit mehreren Perioden: Durch Drücken von +/- Modus 21 auswählen - manuelle Einstellung: 1) Periode 1: 1h30, 2) Bonus 30 Sekunden (gilt für alle Perioden), 3) Zugzähler kann auf 0 belassen werden, 4) Periode 2: 30 Minuten, 5) Zugzähler auf 0 belassen, 6) Periode 3 und 4: alles auf 0 belassen.

*DGT2010-Uhren mit rotem Band sind ausgemustert und dürfen für Wettkampfwzwecke nicht mehr verwendet werden.

Inventar

	Typ	Anzahl	Ort	Kommentar
DGT2010 - blau	digital	17	Spiellokal	Schachteln: 10x Keller im silbernen Koffer 7x Pokalwand im Klublokal
DGT2010 - rot	digital	27	9 x blauer Koffer im Keller 18 x Computerschrank im Klublokal	
DGT2000	digital	12	Schränkchen in Pokalwand	Nicht mehr genutzt, ohne Batterien
Jerger - hell	analog	9	Keller - Regal	Nicht mehr genutzt
Solora	analog	2	Keller - Regal	Nicht mehr genutzt
Jerger - dunkel	analog	2	Keller - Karton	Nicht mehr genutzt
Billian	analog	2	Keller - Karton	Nicht mehr genutzt
Ontyme	analog	2	Keller - Karton	Nicht mehr genutzt
Alpha	analog	1	Keller - Karton	Nicht mehr genutzt
No-name	analog	1	Keller - Karton	Nicht mehr genutzt

NP, 1.3.2025

*DGT2010-Uhren mit rotem Band sind ausgemustert und dürfen für Wettkampfw Zwecke nicht mehr verwendet werden.