

Liebe Schachcräcks weiblich und männlich

Im Rahmen der Inputs der Einstiegsgruppe habe ich die Möglichkeit, euch über die von uns an Turnieren gebräuchlichsten Einstellungen der Schachuhren zu orientieren. Einige Mitglieder im Klub beherrschen die verschiedenen Einstellungen schon recht gut und unterstützen diejenigen, die vor Spielbeginn noch etwas fragend im Lokal herumlaufen. Ich hoffe, dass sich die Situation nach dem Input verbessert. Anschliessend können wir das Gelernte gleich beim Grand-Slam-Abend umsetzen.

ZEITREGELUNGEN UND ZEITKONTROLLEN

Früher spielten die Cräcks manchmal stundenlang oder stoppten die Partie, um diese am nächsten oder übernächsten Tag fortzusetzen. Für die Zuschauenden war dies unbefriedigend.

Die Zeitregelungen mit dem Gong nach jeweils 10 Sekunden und diejenige mit dem Umkehren der Sanduhren sind schon lange vorbei. Bei einigen Klubs sind die einfachen Kippuhren mit doppeltem Uhrwerk und „Zeitfäleli“ noch im Einsatz. Bei diesen Uhren lassen sich nur Grundzeiten einstellen. Dazu kann für jeden Spieler nach z.Bsp. 40 Zügen eine weitere vorher festgelegte Zusatzzeit eingestellt werden.

Mit den digitalen Uhren ist die Zeitregelung in eine neue Sphäre katapultiert worden. Unsere Modelle – **DGT2010 – sind die offiziellen FIDE-Uhren**, die nebst Schach auch für Go, Dame und Scrabble vorprogrammiert sind. Einziger Wehrmutstropfen ist „made in China“. Die DGT2010 bietet 13 verschiedene Methoden, um die Bedenkzeit zwischen den Spielenden einzustellen. Hier besprechen und üben wir nur die für uns relevanten Einstellungen.

Blitz- und Schnellschach ohne Zeitzuschlag, Bonus oder Inkrement: Nr. 1 mit **5 Minuten**; Nr.2 mit **25 Minuten** und Nr. 3 **selber wählbare Bedenkzeit** von 1 Sekunde bis maximal 9 h 59 Minuten und 59 Sekunden.

Die Nummern 4 bis 14 verwenden wir nicht im SK Bantiger; wenigstens bisher nicht.

Interessant wurde mit diesen **Digitaluhren der sogenannte Fischer-Modus**, d.h. einen Zeitbonus nach jedem Zug von 1 Sekunde bis maximal 9 Minuten 59 Sekunden: Nr. 15 mit **3 Minuten und 2 Sekunden Bonus**; Nr. 16 mit **25 Minuten und 10 Sekunden Bonus**; Nr. 17 mit **1 Stunde 30 Minuten und 30 Sekunden Bonus** und **Nr. 18 selber wählbarer Bedenkzeit und Bonus (z.Bsp. VM: 1 h 15' und 30" Bonus; Grand Slam: 20' und 10" Bonus, etc.etc.)**.

Die Nummern. 19 bis 30 sowie Nrn. 35 und 36 sind für Bonusturniere, Bronstein, Go, byo-yomi und Scrabble interessante Varianten.

Mit der Nr. 31 wird eine „Sanduhr“ nachgestellt: Die Bedenkzeit von 1 Minute des Spielers nimmt ab und diejenige des Partners entsprechend zu. Die Nr. 32 ist die manuelle Einstellung der „digitalen Sanduhr“.

Mit der Nr. 33 ist der frühere Gong nach jeweils 10 Sekunden eingestellt. Die Nr. 34 ist die manuelle Einstellung des „digitalen Gongs“.

Wichtig ist noch: Bei Problemen, Differenzen, Strafzeiten etc. muss die digitale Uhr von den Spielenden angehalten (**Mitteltaste drücken!**) werden. Der Spielleiter / Schiedsrichter entscheidet über den korrekten Weiterverlauf der Partie. In den obgenannten Situationen entscheiden die Spielenden nicht selber, sondern unsere drei inzwischen ausgebildeten Schiedsrichter (Cédric Meli, Urs Gantner, Beat Stöhr).

Übrigens kann mit der Mitteltaste auch ein gegenseitig vereinbarter Partieunterbruch erzeugt werden (technische Pause, Trink- oder WC-Pause etc.).

Weitere Fragen bitte an die erwähnten ausgebildeten Fachpersonen richten.

Besten Dank! Ruedi Keller