

Hinweise zur Einstellung des Schachtimers „Silver“

Die Uhr verfügt seit 2014 über einen Ein-Aus-Schiebeschalter auf der Unterseite der Uhr; außerdem besitzt sie in allen Versionen folgende Tasten:

Auf der Oberseite zwei elliptische Drücker mit jeweils einer LED.	
Auf der Oberseite einen runden Knopf.	
Auf der Vorderseite zwei Tasten <i>MODE</i> und <i>PROG</i>	

Nach dem Einschalten mit dem runden Schalter oben auf der Uhr ist sie im Pausen- oder Bereitschafts-Modus, je nachdem, in welchem Zustand sie zuletzt abgeschaltet wurde. Bei der aktuellen Version lässt sich die Uhr mittels des Ein-Aus-Schalters unter der Uhr immer im Bereitschaftsmodus mit dem zuletzt benutzten Programm starten.

Im Pausen-Modus zeigt sie die letzten Bedenkzeiten und zudem weisen in beiden Displays stilisierte Pfeile zu der Uhr hin, deren Spieler zuletzt am Zug war. Um die Uhr aus dem Pausen- in den Bereitschafts-Modus zu versetzen, muss die Taste *MODE* gedrückt und zwei Sekunden lang festgehalten werden.

Grundbedenkzeit: Für die **Bedenkzeit 100 min. / 40 Züge + 50 min. / Rest + 30 sec. Aufschlag/Zug ab dem ersten Zug** hat die aktuelle Version der Uhr einen voreingestellten Modus (**MODE 10**), der eine einfache und stets korrekte Einstellung der Uhr erlaubt. **Ältere Modelle der Uhr müssen programmiert werden.** Dazu versetzen sie die Uhr wie oben beschrieben in den Bereitschaftsmodus und drücken anschließend die Taste *MODE* so oft, bis das Display **MODE 11** anzeigt. Dann gehen Sie wie folgt vor (die rot markierten Ziffern blinken):

	Taste	Display links	Display rechts
1 ×	<i>PROG</i>	1:30	1:30
1 ×		1:30	1:30
1 ×		1:40	1:40
3 ×	<i>MODE</i>	MOVE	40
6 ×		MOVE	00
4 ×	<i>MODE</i>	0:30	" 0:30
1 ×		0:30	" 0:30
2 ×		0:50	" 0:50
1 ×	<i>PROG</i>	1:40	1:40

Danach muss die Uhr nur noch durch Drücken eines der beiden elliptischen Drücker in Gang gesetzt werden.

Starten und Anhalten der Uhr: Das Starten der Uhr geschieht immer durch Betätigung eines der beiden Drücker oben auf der Uhr. Angehalten wird die Uhr mit der Pausen-Taste in der Mitte. Beim erneuten Ingangsetzen ist es gleichgültig, welcher der beiden Drücker betätigt wird; die Uhr läuft immer auf der Seite weiter, die vor der Betätigung der Pausentaste zuletzt gelaufen ist. Die Uhr zeigt die laufende Seite mit einem blinkenden Symbol im entsprechenden Display an. Zusätzlich ist jeder der beiden Drücker mit einer Leuchtdiode ausgestattet, die aber optional abgeschaltet werden kann, um die Batterien zu schonen.

Veränderung der Bedenkzeit: Im Fall einer Zeitstrafe oder sonstigen Veränderung der Bedenkzeit ist die Uhr zuerst mit einem einmaligen Drücken der Pausentaste anzuhalten, wenn dies nicht bereits geschehen ist. Anschließend ist die Taste *PROG* zu drücken und drei Sekunden lang festzuhalten. Daraufhin beginnt im Display des Spielers, dessen Uhr zuletzt gelaufen ist, die Stundenanzeige zu blinken. Im Editier-Modus kann nun mit der Taste *MODE* zwischen den beiden Bedenkzeiten hin und her gewechselt werden. Durch Drücken des linken Drückers oben auf der Uhr kann die blinkende Ziffer um eine Stelle erhöht werden. Hierbei folgt nach der »9« bzw. der »5« die »0«, so dass auch eine geringere Bedenkzeit eingegeben werden kann. Nachdem man die Stunden eingestellt hat (man kann die Ziffer natürlich auch unverändert lassen), gelangt man mit dem rechten Drücker oben auf der Uhr zur nächsten Stelle: der Ziffer für die Zehnminuten; auch hier geht man wie oben beschrieben vor. Es folgen nach jedem Drücken des rechten Drückers: Minuten, Zehntsekunden, Sekunden. Anschließend springt die blinkende Stelle wieder zurück zur Stundenstelle desselben Spielers. Mit einem erneuten Drücken der Taste *PROG* gelangt man jederzeit zurück in den Pausen-Modus.

Der Bediener muss streng darauf achten, beim Wechsel vom Pausen- in den Editier-Modus nicht die Tasten *MODE* und *PROG* zu verwechseln! Ein versehentliches Betätigen von *MODE* setzt die Uhr zurück und löscht die angezeigten Zeiten komplett. **Es wird daher dringend empfohlen, wenn möglich nicht die von den Spielern tatsächlich benutzte Uhr zu editieren, sondern eine Ersatzuhr (wie unten beschrieben) und diese dann gegen die zuvor benutzte Uhr auszutauschen.**