

PRAKTIJKOEFENINGEN KLOKKEN

Enkele theoretische begrippen

- Speeltype:
 - Soorten speeltypes, gekend door de FIDE (o.a. voor ratingverwerking):
 1. Standard
 2. Rapid
 3. Blitz
 - Andere speeltypes:
 1. Fischer-Random
 2. Doorgeefschaak
 3. RaindropChess
 4. ...
 - Gekoppeld aan het soort reglement
- Speeltempo:
 - Totale bedenktijd, per speler uitgedrukt, uitgedrukt in minstens 1 periode.
 - Per periode is er een basistijd, eventueel een increment en een criterium (dat soms niet genoemd wordt).
 - Vb. 2u/40 zetten + 1u → 2u/40 zetten + 1u / einde
 - Vb. 90 min. + 30 sec./zet vanaf zet 1 → 90 min./einde + 30 sec./zet vanaf zet 1
 - Vb. 90 min./40 zetten + 30 min. + 30 sec./zet vanaf zet 1 → 90 min./40 zetten + 30 min./einde + 30 sec./zet vanaf zet 1
 - Vb. 10 min → 10 min./einde
 - Vb. 8 min + 4 sec./zet → 8 min./einde + 4 sec./zet
 - Een tempo waar men tijd verkrijgt per zet die men voltooid heeft, noemt men een Fischertempo.
- Periode:
 - Een tijdseenheid met basistijd uitgedrukt in uren of uren/minuten of minuten.
 - Minstens één tijdsperiode. Eén of twee periodes zijn het meest gangbaar.
- Basistijd:
 - Een tijdseenheid uitgedrukt in uren of uren/minuten of minuten die men krijgt bij aanvang van een periode.
 - Vb. 2u of 90 min. of 10 min. of 8 min.
- Increment:
 - Tijd die een speler in een bepaalde periode verkrijgt na het voltooien van zijn zet.
 - Is een eigenschap van het Fischertempo.
 - Hoeft niet noodzakelijk in het eerste of de eerste periodes te zijn.
 - Echter vanaf dat het in een periode gebruikt wordt, dienen de volgende periodes wel te blijven in fischermodus.
 - Opgepast met de combinatie eerste basistijd en (eerste) increment: deze increment wordt altijd gegeven VOORAF de zet. M.a.w. als u bij aanvang van een partij met de instelling 90 min./40 zetten + 30 min. + 30 sec./zet vanaf zet 1 gaat controleren naar de juiste tijd op de klok, dan zal u zien dat er 1:30.30 zal staan (dus de 30 secondes zijn al gegeven voordat de eerste zet gedaan werd).
- Criterium:
 - Een voorwaarde wanneer een periode eindigt.
 - Meestal uitgedrukt in zetten (vb. 40 zetten).

- Het criterium in de laatste periode wordt verondersteld “alle resterende zetten” te zijn (“/ einde”).
- Zettenteller:
 - Een hulpmiddel om het aantal uitgevoerde zetten op de klok te registreren.
 - Enkel, deze teller telt het aantal keren dat op de klok werd gedrukt door een speler als de hendel van de klok bij hem omhoog staat.
 - Problemen zullen er zijn als op de klok wordt gedrukt zonder dat een zet is uitgevoerd of als niet op de klok wordt gedrukt als er wel een zet is uitgevoerd of als er een onreglementaire zet werd voltooid.

Enkele klokknoppen

- Aan- en uitknop
- Start/stop-knop
- Instelknop om voorgeprogrammeerd programmanr. te kiezen.
- Plusknop (en soms ook minknop)
- Correctieknop (voor zowel tijd als aantal zetten)

Opgepast: soms heeft één knop meerdere functies.

Vlagval

Als op een digitale klok de tijd verstreken is, dan verschijnt er een vlagteken op het display. Soms komt er ook de basistijd van de volgende periode bij.

In de NIC van 2014-2015 (toen het speeltempo nog 2u 40 zetten + 1u was) heb ik twee gevallen gehad over de vlagval van een digitale klok waarbij één geval heeft geleid tot een uitspraak van mij. In beide gevallen ging het over het feit dat de digitale klok een vlagteken vertoonde, maar dat op het display 1:00 stond en dat dit in beide gevallen voorkwam na het voltooien van de 40^{ste} zet. Beide spelers argumenteerden dat ze nog een uur overhadden. Als men de klok in de begininstelling start, dan blijft deze exact één seconde op 2:00.00 staan. Vervolgens gaat deze over naar 1:59.59. Met andere woorden als de klok op 0:00.00 zou staan (en dan omdat er een uur bijkomt dus op 1:00.00), dan zijn juist 2 uur verlopen. Die seconde heeft u al in het begin gehad. De seconde dat de klok op 1:00.00 blijft, behoort al tot het uur van de tweede tijdsperiode.

Als **de vlag valt** op een klok waar **een zettenteller** is ingesteld (vb. 40 zetten) en deze zetten werden niet gehaald in die desbetreffende periode, dan **blokkeert de klok**.

In een **fischertempo** in de laatste periode waar **een vlag is gevallen**, ook daar **blokkeert de klok**.

M.a.w. in deze gevallen kan het nooit voorkomen dat beide vlaggen gevallen zijn.

In andere gevallen blokkeert de klok niet en kan het voorkomen dat beide vlaggen gevallen zijn. Bij de speler wiens vlag het eerst is gevallen, zal altijd een vlagteken komen te staan. Hieraan is dus altijd te achterhalen wiens vlag het eerst gevallen is. Dus de arbiter mag dit gebruiken om een uitspraak te doen bij een discussie waar hij zelf de vlagval niet gezien heeft.

De zettenteller

Als de zettenteller op nul gelaten wordt bij het instellen van de klok, dan wil dit zeggen dat er geen zettenteller gebruikt wordt.

Dus als bij instelling van de klok de zettenteller een andere waarde dan nul heeft, dan wil dit zeggen dat de zettenteller gebruikt wordt.

Wat zijn nu de verschillen in beide methodes?

Als **de zettenteller af** staat, dan zal **de basistijd** van de volgende periode voor beiden **toegevoegd** worden **van zodra er een vlag gevallen is**. Dit kan gebeuren op de 40^{ste} zet of eerder of later. Het is aan de spelers van desbetreffende partij of aan de arbiter om te bepalen of de speler wiens vlag het eerst viel, wel of niet het criterium van die tijdsperiode (vb. 40 zetten) gehaald heeft.

Als **de zettenteller aan** staat, dan zal de klok **van zodra een speler het vooraf gedefinieerd aantal zetten gehaald heeft de basistijd** van de volgende periode **toevoegen**. Bij het volgende indrukken van de klok door zijn tegenstander zal ook deze de basistijd van de volgende periode krijgen.

Als de tijd van een periode op is en de speler heeft het aantal zetten wat ingesteld is in de zettenteller niet voltooid, dan zal de klok bevrozen en kan deze niet meer gebruikt worden voor deze partij.

De zettenteller heeft – volgens mij – maar één voordeel (zijnde exact bij de (vb.) 40^{ste} zet overgaan naar de 2^{de} periode). Echter de zettenteller heeft een hele resem van nadelen:

- Indien het aantal zetten niet overeenstemt met het aantal keren dat de klok werd ingedrukt, dan geeft dit problemen. Als er meer keren werden ingedrukt dan dat er zetten gespeeld zijn, dan komt de basistijd van de tweede periode te vroeg. Als er minder keren werden ingedrukt dan dat er zetten gespeeld zijn, dan blokkeert de klok volledig bij vlagval terwijl er bijvoorbeeld wel genoeg zetten gespeeld werden.
- In tijdnood waar één of beide spelers niet opschrijven, geeft de klok aan dat er 40 zetten gespeeld zijn (doordat er tijd is bijgekomen). Strikt volgens het reglement mag zulke indicatie niet.

Daarom gebruik de zettenteller nooit (tenzij als het echt niet anders kan).

Voorgeprogrammeerde nummers zullen nooit de zettenteller hebben aanstaan, tenzij dit er specifiek op vermeld staat (vb. bij DGT XL is nr. 13 “100 min/40moves fb. 50 min/20moves fb. 10 min/ALL + 30 sec/move” → hier staat de zettenteller dus aan; terwijl bij nr. 7 “2H fb. 1H” de zettenteller uit staat). Anderzijds merk op dat het gebruik van geen zettenteller iets specifiek West-Europees is. In bijv. de Slavische landen is het standaard dat de zettenteller wel aanstaat. Daarom raad ik altijd aan om in uw toernooireglement te vermelden of dat de zettenteller gebruikt wordt of niet en om zelfs uit te leggen (omdat de meeste spelers niet beseffen waarom dit zo belangrijk is) op welk moment de klok de basistijd van de volgende periode bijgeeft (met een zettenteller bij het gedefinieerd aantal zetten; zonder zettenteller bij vlagval).

Oefeningen

Per kloktype zijn er opdrachten gemaakt. Neem die oefening die bij de klok hoort. Na ongeveer twintig minuten wisselen we van klok. Dit doen we 3 maal zodat u alle klokken gehad hebt. Vraag hulp indien u die nodig vindt. Nadien behandelen we de opdrachten klassikaal.

1) DGT 2000

- a) Wat is het programmanr. waarmee u het (nieuwe) speeltempo van de Nationale Interclubs (90 min./40 zetten + 30 min. + 30 sec./zet vanaf zet 1) kunt instellen?
- b) Stel dat programma zodanig in dat de 1^{ste} periode 10 seconden voor iedere speler is met een increment van 5 seconden en geen zettenteller en een 2^{de} periode 15 seconden basistijd met een increment van 2 seconden ook zonder zettenteller. Start de klok, doe een paar zetten en laat vervolgens de vlag van de 1^{ste} periode vallen. Doe weer een aantal zetten. Wat gebeurt er?
- c) Neem dezelfde instellingen als in b, maar voeg nu een zettenteller in van 5 zetten in de eerste periode. Zet de klok aan en speel minder dan die 5 zetten (voor wit en zwart) en laat de vlag vallen. Wat gebeurt er?
Neem opnieuw dezelfde instellingen en speel nu meer dan 5 zetten. Wat gebeurt er?
- d) Stel de klok in volgens het (nieuwe) speeltempo van de Nationale Interclubs (90 min./40 zetten + 30 min. + 30 sec./zet vanaf zet 1).
- e) Hoe controleert u wat de effectieve begintijd is van een speler? En wat is deze?
- f) Stel de volgende situatie in tijdens de Nationale Interclubs. Beide spelers hebben 40 zetten voltooid (volgens hun notatieformulier) en zijn het hier over eens. Echter de klok, die één van de spelers heeft stop gezet, geeft aan dat wit nog 0:00.39 heeft en zwart 0:00.23. Wat is het probleem? Hoe lost u dit op?
- g) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs dient u de witspeler een straf tijd bij te geven van 2 minuten. Wit is aan zet, maar de hendel staat omhoog bij zwart. De kloktijden op dat moment zijn: wit 0:19.48; zwart: 0:26.21. Hoe doet u dit en wat zijn de kloktijden/zettenteller voordat de partij verder gezet wordt? Start ook de klok.
- h) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs dient u de witspeler een straf tijd van 10 minuten te geven (afgaande GSM in zijn jas). Zwart is aan zet en de hendel staat omhoog bij zwart. De kloktijden op dat moment zijn: wit 0:09.48; zwart: 0:04:45. Hoe doet u dit en wat zijn de kloktijden/zettenteller voordat de partij verder gezet wordt?
- i) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs gebeurde er in een partij op zet 19 van zwart een onreglementaire zet, wat nu bij zet 23 van wit werd opgemerkt. De kloktijden op dit moment zijn 1:02.36 voor wit en 0:58.37. Wat doet u in geval:
 - Er geen consensus is over de tijd?
 - Er een globale consensus is over de tijd na zet 19 van wit (wit 1:05.00 en zwart 1:06.00)?
 - Er tijden zijn opgeschreven op de notatieformulier van wit (wit 1:05 en zwart 1:06)?
- j) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs valt een klok uit tijdens de 15^{de} zet van zwart. Er is geen discussie rond de kloktijden: 1:10.00 en 1:10.00. Hoe stelt u de kloktijden en eventueel de zettenteller in? Kijk ook voordat u de klok start naar de tijden op het display.

2) DGT XL

- a) Wat is het programmanr. waarmee u het (nieuwe) speeltempo van de Nationale Interclubs (90 min./40 zetten + 30 min. + 30 sec./zet vanaf zet 1) kunt instellen?
- b) Stel dat programma zodanig in dat de 1^{ste} periode 10 seconden voor iedere speler is met een increment van 5 seconden en geen zettenteller en een 2^{de} periode 15 seconden basistijd met een increment van 2 seconden ook zonder zettenteller. Start de klok, doe een paar zetten en laat vervolgens de vlag van de 1^{ste} periode vallen. Doe weer een aantal zetten. Wat gebeurt er en waarom (meer specifiek op het aantal seconden die bijkomen)?
- c) Neem dezelfde instellingen als in b, maar voeg nu een zettenteller in van 5 zetten in de 2^{de} periode. Voeg er een 3^{de} periode aan toe met 15 seconden voor iedere speler en increment van 3 seconden per zet zonder zettenteller. Start de klok. Wat gebeurt er in de eerste periode, in de tweede periode (minder dan 5 zetten; 5 of meer zetten), in de derde periode?
- d) Stel de klok in volgens het (nieuwe) speeltempo van de Nationale Interclubs (90 min./40 zetten + 30 min. + 30 sec./zet vanaf zet 1).
- e) Hoe controleert u wat de effectieve begintijd is van een speler? En wat is deze?
- f) Stel de volgende situatie in tijdens de Nationale Interclubs. Beide spelers hebben 40 zetten voltooid (volgens hun notatieformulier) en zijn het hier over eens. Echter de klok, die één van de spelers heeft stop gezet, geeft aan dat wit nog 0:00.39 heeft en zwart 0:00.23. Wat is het probleem? Hoe lost u dit op?
- g) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs dient u de witspeler een straf tijd bij te geven van 2 minuten. Wit is aan zet, maar de hendel staat omhoog bij zwart. De kloktijden op dat moment zijn: wit 0:19.48; zwart: 0:26.21. Hoe doet u dit en wat zijn de kloktijden/zettenteller voordat de partij verder gezet wordt? Start ook de klok.
- h) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs dient u de witspeler een straf tijd van 10 minuten te geven (afgaande GSM in zijn jas). Zwart is aan zet en de hendel staat omhoog bij zwart. De kloktijden op dat moment zijn: wit 0:09.48; zwart: 0:04:45. Hoe doe u dit en wat zijn de kloktijden/zettenteller voordat de partij verder gezet wordt?
- i) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs gebeurde er in een partij op zet 19 van zwart een onreglementaire zet, wat nu bij zet 23 van wit werd opgemerkt. De kloktijden op dit moment zijn 1:02.36 voor wit en 0:58.37. Wat doet u in geval:
 - Er geen consensus is over de tijd?
 - Er een globale consensus is over de tijd na zet 19 van wit (wit 1:05.00 en zwart 1:06.00)?
 - Er tijden zijn opgeschreven op de notatieformulier van wit (wit 1:05 en zwart 1:06)?
- j) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs valt een klok uit tijdens de 15^{de} zet van zwart. Er is geen discussie rond de kloktijden: 1:10.00 en 1:10.00. Hoe stelt u de kloktijden en eventueel de zettenteller in? Kijk ook voordat u de klok start naar de tijden op het display.

3) DGT 2010

- a) Wat is het programmanr. waarmee u het (nieuwe) speeltempo van de Nationale Interclubs (90 min./40 zetten + 30 min. + 30 sec./zet vanaf zet 1) kunt instellen? Zijn er hier meer mogelijkheden mogelijk?
- b) Stel dat programma zodanig in dat de 1^{ste} periode 10 seconden voor iedere speler is met een increment van 5 seconden en geen zettenteller en een 2^{de} periode 15 seconden basistijd met een increment van 2 seconden ook zonder zettenteller. Start de klok, doe een paar zetten en laat vervolgens de vlag van de 1^{ste} periode vallen. Doe weer een aantal zetten. Wat gebeurt?
- c) Neem dezelfde instellingen als in b, maar voeg nu een zettenteller in van 5 zetten in de 2^{de} periode. Voeg er een 3^{de} periode aan toe met 15 seconden voor iedere speler en increment van 3 seconden per zet zonder zettenteller. Start de klok. Wat gebeurt er in de eerste periode, in de tweede periode (minder dan 5 zetten; 5 of meer zetten), in de derde periode?
- d) Stel de klok in volgens het (nieuwe) speeltempo van de Nationale Interclubs (90 min./40 zetten + 30 min. + 30 sec./zet vanaf zet 1).
- e) Hoe controleert u wat de effectieve begintijd is van een speler? En wat is deze?
- f) Stel de volgende situatie in tijdens de Nationale Interclubs. Beide spelers hebben 40 zetten voltooid (volgens hun notatieformulier) en zijn het hier over eens. Echter de klok, die één van de spelers heeft stop gezet, geeft aan dat wit nog 0:00.39 heeft en zwart 0:00.23. Wat is het probleem? Hoe lost u dit op?
- g) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs dient u de witspeler een straf tijd bij te geven van 2 minuten. Wit is aan zet, maar de hendel staat omhoog bij zwart. De kloktijden op dat moment zijn: wit 0:19.48; zwart: 0:26.21. Hoe doet u dit en wat zijn de kloktijden/zettenteller voordat de partij verder gezet wordt? Start ook de klok.
- h) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs dient u de witspeler een straf tijd van 10 minuten te geven (afgaande GSM in zijn jas). Zwart is aan zet en de hendel staat omhoog bij zwart. De kloktijden op dat moment zijn: wit 0:09.48; zwart: 0:04:45. Hoe doet u dit en wat zijn de kloktijden/zettenteller voordat de partij verder gezet wordt?
- i) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs gebeurde er in een partij op zet 19 van zwart een onreglementaire zet, wat nu bij zet 23 van wit werd opgemerkt. De kloktijden op dit moment zijn 1:02.36 voor wit en 0:58.37. Wat doet u in geval:
 - Er geen consensus is over de tijd?
 - Er een globale consensus is over de tijd na zet 19 van wit (wit 1:05.00 en zwart 1:06.00)?
 - Er tijden zijn opgeschreven op de notatieformulier van wit (wit 1:05 en zwart 1:06)?
- j) Tijdens een partij van de Nationale Interclubs valt een klok uit tijdens de 15^{de} zet van zwart. Er is geen discussie rond de kloktijden: 1:10.00 en 1:10.00. Hoe stelt u de kloktijden en eventueel de zettenteller in? Kijk ook voordat u de klok start naar de tijden op het display.

Oplossingen

1) DGT 2000

- a) Programma 25.
- b) Er is geen mogelijkheid om vanaf de 2^{de} periode een andere increment te geven.
De starttijd is voor wit 0.15 en voor zwart 0.15 (dit is 10 sec. basistijd en de increment van 5 sec. die vooraf gegeven wordt).
Na vlagval van de eerste periode blokkeert de klok (bug of niet voorzien).
- c) De klok doet niet zoals u verwacht dat ze doet. Bij het instellen van een zettenteller in de tweede periode en geen zettenteller in de eerste periode, blokkeert de klok al in de eerste periode.
Na vlagval van de eerste periode blokkeert de klok (bij onvoldoende zetten in geval van een zettenteller moet de klok blokkeren).
Na vlagval van de eerste periode begon de tweede periode en kwamen er 15 seconden bij.
- d) Programma 25 (zie uitleg in document hoe_een_klok_instellen.xlsx).
- e) Op de correctieknop (= Start/Stop-knop) drukken totdat in het linkerscherm het uur begint te knipperen. Vervolgens op OK blijven klikken. Zo ziet u van linkerscherm naar het rechterscherm eerst de uren, vervolgens de minuten en tenslotte de seconden. Daarna ziet u rechts de zettenteller. De tijd is 1:30.30 aan beide kanten.
- f) Het probleem is dat iemand (minstens) één keer niet op de klok heeft gedrukt waardoor ook de andere speler niet op de klok heeft kunnen drukken. (Men kan dit controleren door in de correctiemodus te gaan en daar te stand van de zettenteller te bekijken.) Het gevolg hiervan is dat beide spelers één keer 30 seconden te weinig hebben gekregen. Het simpelste is om de klok terug aan te zetten en zelf de klok éénmaal in te drukken langs beide kanten. Als dit het probleem was, zijn de 40 zetten nu wel gehaald en dient de 30 minuten basistijd van de tweede periode erbij gekomen te zijn.
- g) Met de correctieknop controleren hoeveel zetten er gespeeld zijn. Voorts de tijd aanpassen naar 0:21.48 voor wit en 0:26.51 voor zwart (afhankelijk van de controle hem 30 seconden bijgeven omdat hij zijn klok niet heeft ingedrukt) en de zettenteller op het juiste aantal zetten. Vermits wit aan zet is, zorgen dat de hendel bij hem omhoog staat. Tenslotte de klok starten.
- h) Controleren of dat de gespeelde zetten (zettenteller) overeenkomen met de notatieformulieren. Indien ja, en er zijn geen 40 zetten gespeeld, dan verliest wit de partij omdat hij door de 10 minuten straftijd door zijn vlag is gegaan. Indien ja en er zijn wel 40 zetten gespeeld, dan de tijden op een andere klok overbrengen (programma 23 met één periode). De tijd van wit 0:29.18 en van zwart 0:34.15. (Vergeet niet dat bij een nieuwe instelling op een al dan niet nieuwe klok de increment altijd vooraf wordt bijgeteld.) Indien de zettenteller foutief zou staan, eerst deze correct laten zetten (er kan bijv. immers nog 30 sec. bijkomen mocht er een zet verkeerd zijn).
- i) Altijd een lastige.
 - In het derde geval dient aan de andere speler (die dus geen tijden heeft opgeschreven) gevraagd te worden als dit klopt. Indien ja, dan valt men terug op het tweede puntje.
 - In het tweede geval kan men die tijd gebruiken. Er komen twee minuten bij bij wit. Dus bij wit 1:04.36 en bij zwart 0:58.37.
 - In het geval er geen consensus is, dient de tijd berekend te worden.
X = gemiddeld aantal secondes per zet
ST = Starttijd = 1:30.30 = 90,5

IM = Increment tijd in Minuten = 0:00.30 = 0,5

GZ = # gespeelde zetten

HM = Huidige minuten

HS = Huidige seconden

$(ST + GZ \cdot IM) \cdot 60 - GZ \cdot X = (HM \cdot 60 + HS)$

$X = ((ST + GZ \cdot IM) \cdot 60 - (HM \cdot 60 + HS)) / GZ$

Voor wit:

$X = ((90,5 + 22 \cdot 0,5) \cdot 60 - (62 \cdot 60 + 36)) / 22$

$X = (6090 - 3756) / 22$

$X = 106$

Nu moet de nieuwe HM en HS bepaald worden:

$(HM \cdot 60 + HS) = (90,5 + 19 \cdot 0,5) \cdot 60 - 19 \cdot 106$

$(HM \cdot 60 + HS) = 6000 - 2014 = 3986$

HM = 66 en HS = 26

Voor zwart:

$X = ((90,5 + 22 \cdot 0,5) \cdot 60 - (58 \cdot 60 + 37)) / 22$

$X = (6090 - 3517) / 22$

$X = 117$

Nu moet de nieuwe HM en HS bepaald worden:

$(HM \cdot 60 + HS) = (90,5 + 18 \cdot 0,5) \cdot 60 - 18 \cdot 117$

$(HM \cdot 60 + HS) = 6000 - 2106 = 3894$

HM = 64 en HS = 24

- j) Nieuwe klok, programma 25 en hierop de volgende tijden aanbrengen: wit 1:09.00 en zwart 1:09.30. De zettenteller op 26 zetten. Vergeet ook niet de 30 seconden increment in de eerste periode, de basistijd van 30 minuten en de 30 seconden increment in de tweede periode in te stellen. Vergeet ook niet om de hendel van WIT omhoog te zetten vooraleer de klok te starten. Van zodra de klok gestart is, onmiddellijk de klok van wit indrukken. Op die manier is de helft van de eerste zet gebeurd.

2) DGT XL

- a) Programma 00.
- b) In de eerste periode kan u een andere increment geven aan wit dan aan zwart. Vanaf de tweede periode kan u een increment per periode instellen, maar die is dan voor beiden hetzelfde. Als u in de eerste periode geen zettenteller heeft ingesteld, dan kan u ook in de tweede periode geen zettenteller instellen. De starttijd is voor wit 0.15 en voor zwart 0.15 (dit is 10 sec. basistijd en de increment van 5 sec. die vooraf gegeven wordt). Na vlagval van de eerste periode komt er 17 seconden bij (zijnde de basistijd van 15 sec. en 2 sec. increment die steeds vooraf gegeven wordt). In dit geval (overgang van niet-fischertempo naar fischertempo geeft dit geen probleem), maar in een tempo waar ook de eerste periode een fischerperiode is, wordt de increment teveel gegeven. Hier moet u dus rekening houden dat u deze increment aftrekt van de basistijd.
- c) De mogelijkheid om de zettenteller in te stellen wordt niet aangeboden, omdat deze er ook niet is in de eerste periode. Na vlagval van de tweede periode blokkeert de klok (bij onvoldoende zetten in geval van een zettenteller moet de klok blokkeren). Na vlagval van de tweede periode begon de derde periode en kwamen er 18 seconden bij. (Uitleg zie b.)

- d) Programma 00 (zie uitleg in document hoe_een_klok_instellen.xlsx).
- e) Op de correctieknop drukken totdat in het linkerscherm het uur begint te knippen. Vervolgens op OK blijven klikken. Zo ziet u van linkerscherm naar het rechterscherm eerst de uren, vervolgens de minuten en tenslotte de seconden. Daarna ziet u zowel links als rechts de zettenteller. De tijd is 1:30.30 aan beide kanten.
- f) Er is geen probleem. De instelling is dat de basistijd van de tweede periode pas bijkomt op het moment er een vlag valt. Gewoon laten verder spelen.
- g) Als allereerste ervoor zorgen dat de hendel omhoog staat bij wit (hij is immers aan zet). Met de correctieknop controleren hoeveel zetten er gespeeld zijn. Voorts de tijd aanpassen naar 0:21.48 voor wit en 0:26.51 voor zwart (afhankelijk van de controle hem 30 seconden bijgeven omdat hij zijn klok niet heeft ingedrukt) en de zettenteller op het juiste aantal zetten. Tenslotte de klok starten.
- h) Controleren of dat de gespeelde zetten (zettenteller) overeenkomen met de notatieformulieren. Indien ja, en er zijn geen 40 zetten gespeeld, dan verliest wit de partij omdat hij door de 10 minuten straftijd door zijn vlag is gegaan. Indien ja en er zijn wel 40 zetten gespeeld, dan de tijden op een andere klok overbrengen (programma 00 waarbij je alle instellingen dient in te geven; ofwel programma 12 waarbij je enkel de tijden dient te corrigeren). In programma 00 stelt u de tijd van wit 0:29.18 en van zwart 0:34.15 in. In programma 12 corrigeert u de tijd van wit 0:29.48 en van zwart 0:34.45. De zettenteller blijft op nul staan. Indien de zettenteller foutief zou staan, eerst deze correct laten zetten (er kan bijv. immers nog 30 sec. bijkomen mocht er een zet verkeerd zijn).
- i) Altijd een lastige.
- In het derde geval dient aan de andere speler (die dus geen tijden heeft opgeschreven) gevraagd te worden als dit klopt. Indien ja, dan valt men terug op het tweede puntje.
 - In het tweede geval kan men die tijd gebruiken. Er komen twee minuten bij bij wit. Dus bij wit 1:04.36 en bij zwart 0:58.37.
 - In het geval er geen consensus is, dient de tijd berekend te worden.
 - X = gemiddeld aantal secondes per zet
 - ST = Starttijd = 1:30.30 = 90,5
 - IM = Increment tijd in Minuten = 0:00.30 = 0,5
 - GZ = # gespeelde zetten
 - HM = Huidige minuten
 - HS = Huidige seconden
 - $(ST + GZ * IM) * 60 - GZ * X = (HM * 60 + HS)$
 - $X = ((ST + GZ * IM) * 60 - (HM * 60 + HS)) / GZ$
- Voor wit:
- $$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (62 * 60 + 36)) / 22$$
- $$X = (6090 - 3756) / 22$$
- $$X = 106$$
- Nu moet de nieuwe HM en HS bepaald worden:
- $$(HM * 60 + HS) = (90,5 + 19 * 0,5) * 60 - 19 * 106$$
- $$(HM * 60 + HS) = 6000 - 2014 = 3986$$
- $$HM = 66 \text{ en } HS = 26$$
- Voor zwart:
- $$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (58 * 60 + 37)) / 22$$
- $$X = (6090 - 3517) / 22$$
- $$X = 117$$
- Nu moet de nieuwe HM en HS bepaald worden:
- $$(HM * 60 + HS) = (90,5 + 18 * 0,5) * 60 - 18 * 117$$
- $$(HM * 60 + HS) = 6000 - 2106 = 3894$$
- $$HM = 64 \text{ en } HS = 24$$

- j) Nieuwe klok, programma 00 en hierop aan beide kanten de volgende tijd aanbrengen 1:09.30. De zettenteller op nul laten. Het enige nadeel zal zijn dat de kleur van de speler op de klok omgedraaid zal zijn. Om dit juist te krijgen moet u hetzelfde doen als beschreven bij DGT 2000 (behalve de zettenteller die op nul gelaten moet worden).

3) DGT 2010

- a) Programma 19 is hiervoor voorgeprogrammeerd. Echter in tegenstelling met wat er staat, kunnen bij de eerste DGT 2010 (zonder blauwe band) een bug inzitten waarbij de basistijd van de 2^{de} periode 15 minuten is (en geen 30 minuten).
Daarom dat ook programma 21 (manueel in te stellen) dient gebruikt te worden.
- b) De tweede increment van 2 seconden is NIET in te stellen. De increment is altijd die van de eerste periode.
Als u in de eerste periode geen zettenteller heeft ingesteld, dan kan u ook in de tweede periode geen zettenteller instellen (er blijft 00 staan).
De starttijd is voor wit 0.15 en voor zwart 0.15 (dit is 10 sec. basistijd en de increment van 5 sec. die vooraf gegeven wordt).
Na vlagval van de eerste periode komt er 15 seconden bij (zijnde de basistijd van 15 sec.).
- c) De mogelijkheid om de zettenteller in te stellen wordt wel aangeboden, maar ze is niet in te stellen, omdat deze er ook niet is in de eerste periode.
Na vlagval van de tweede periode blokkeert de klok (bij onvoldoende zetten in geval van een zettenteller moet de klok blokkeren).
Na vlagval van de tweede periode begon de derde periode en kwamen er 15 seconden bij. (Uitleg zie b.)
- d) Programma 19 of 21 (zie uitleg in document hoe_een_klok_instellen.xlsx).
- e) Op de correctieknop (= Start/Stop-knop) drukken totdat in het linkerscherm het uur begint te knipperen. Vervolgens op OK blijven klikken. Zo ziet u van linkerscherm naar het rechterscherm eerst de uren, vervolgens de minuten en tenslotte de seconden. Daarna ziet u rechts de zettenteller. De tijd is 1:30.30 aan beide kanten.
- f) Er is geen probleem. De instelling is dat de basistijd van de tweede periode pas bijkomt op het moment er een vlag valt. Gewoon laten verder spelen.
- g) Met de correctieknop controleren hoeveel zetten er gespeeld zijn. Voorts de tijd aanpassen naar 0:21.48 voor wit en 0:26.51 voor zwart (afhankelijk van de controle hem 30 seconden bijgeven omdat hij zijn klok niet heeft ingedrukt) en de zettenteller op het juiste aantal zetten. Daarna ervoor zorgen dat de hendel omhoog staat bij wit (hij is immers aan zet). Tenslotte de klok starten.
- h) Controleren of dat de gespeelde zetten (zettenteller) overeenkomen met de notatieformulieren. Indien ja, en er zijn geen 40 zetten gespeeld, dan verliest wit de partij omdat hij door de 10 minuten straf tijd door zijn vlag is gegaan. Indien ja en er zijn wel 40 zetten gespeeld, dan de tijden op een andere klok overbrengen (programma 21). De tijd van wit 0:29.18 en van zwart 0:34.15. De zettenteller blijft op nul staan. Indien de zettenteller foutief zou staan, eerst deze correct laten zetten (er kan bijv. immers nog 30 sec. bijkomen mocht er een zet verkeerd zijn).
- i) Altijd een lastige.
- In het derde geval dient aan de andere speler (die dus geen tijden heeft opgeschreven) gevraagd te worden als dit klopt. Indien ja, dan valt men terug op het tweede puntje.
 - In het tweede geval kan men die tijd gebruiken. Er komen twee minuten bij bij wit. Dus bij wit 1:04.36 en bij zwart 0:58.37.
 - In het geval er geen consensus is, dient de tijd berekend te worden.
X = gemiddeld aantal secondes per zet

$ST = \text{Starttijd} = 1:30.30 = 90,5$
 $IM = \text{Increment tijd in Minuten} = 0:00.30 = 0,5$
 $GZ = \# \text{ gespeelde zetten}$
 $HM = \text{Huidige minuten}$
 $HS = \text{Huidige seconden}$
 $(ST + GZ * IM) * 60 - GZ * X = (HM * 60 + HS)$
 $X = ((ST + GZ * IM) * 60 - (HM * 60 + HS)) / GZ$

Voor wit:

$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (62 * 60 + 36)) / 22$
 $X = (6090 - 3756) / 22$
 $X = 106$

Nu moet de nieuwe HM en HS bepaald worden:
 $(HM * 60 + HS) = (90,5 + 19 * 0,5) * 60 - 19 * 106$
 $(HM * 60 + HS) = 6000 - 2014 = 3986$
 $HM = 66 \text{ en } HS = 26$

Voor zwart:

$X = ((90,5 + 22 * 0,5) * 60 - (58 * 60 + 37)) / 22$
 $X = (6090 - 3517) / 22$
 $X = 117$

Nu moet de nieuwe HM en HS bepaald worden:
 $(HM * 60 + HS) = (90,5 + 18 * 0,5) * 60 - 18 * 117$
 $(HM * 60 + HS) = 6000 - 2106 = 3894$
 $HM = 64 \text{ en } HS = 24$

- k) Nieuwe klok, programma 21 en hierop aan beide kanten de volgende tijd aanbrenge
 1:09.30. De zettenteller op nul laten. Het enige nadeel zal zijn dat de kleur van de speler op
 de klok omgedraaid zal zijn. Om dit juist te krijgen moet u hetzelfde doen als beschreven bij
 DGT 2000 (behalve de zettenteller die op nul gelaten moet worden).

Kleine synthese

1) DGT 2000

- De zettenteller is verplicht met hierdoor een hele resem problemen. Om die reden heeft de KBSB deze klok afgekeurd voor gebruik in de NIC.
- Wit en zwart hebben dezelfde increment.
- De increment ingesteld in de eerste periode is dezelfde voor de andere periodes.

2) DGT XL

- Wit en zwart kunnen een andere increment hebben in de eerste periode.
- Vanaf de tweede periode hebben wit en zwart dezelfde increment.
- Je kan in elke periode een andere increment instellen.
- Omdat bij elke nieuwe periode deze klok zowel de basistijd als de increment geeft, dien je vanaf de tweede periode de basistijd in te stellen als (basistijd min increment). Dus voor het tempo van NIC dien je 00:29.30 als basistijd in te stellen met een increment van 30 seconden.
- De zettenteller kan kloktechnisch gebruikt worden, maar voor de NIC mag die niet gebruikt worden.

3) DGT 2010

- Wit en zwart hebben dezelfde increment in alle periodes.
- Je stelt de increment in in de eerste periode, maar die geldt ook voor alle andere periodes.
- De zettenteller kan kloktechnisch gebruikt worden, maar voor de NIC mag die niet gebruikt worden.
- Bij de oudere DGT 2010 is er een bug bij optie 19. Alhoewel onderaan de klok staat dat de basistijd van de 2^{de} periode 30 minuten is, wordt er toch maar 15 min. toegevoegd.
- Opgepast met de minknop. VOORDAT er gestart wordt, mag er geen "Sound on" staan.

Tot slot

- Gebruik nooit de zettenteller. Anderzijds heeft dit als gevolg dat in tempo's met fischer nooit DGT 2000 gebruikt mogen worden.
- Neem dit ook op in uw toernooireglement. Voeg er aan toe wanneer de basistijd van de 2^{de} en volgende periodes bijkomen.
- Als u speelt met een tempo van increment, controleer in het begin van de partij of de increment ook bijkomt. Doe dit ook bij elke vlagval (indien meer dan 1 periode).
- Bij een tijdscorrectie dient u geen rekening te houden met de voorafgegeven increment. Hier gewoon 2 minuten toevoegen of 10 minuten aftrekken.
- Bij een nieuwe instelling (op dezelfde klok of op een nieuwe klok) moet u wel rekening houden met de increment.
- Als een klok zou uitvallen en er is geen enkele tijdsbepaling, wordt nu de grootste nachtmerrie van de arbiter. Dit vergt meestal koelbloedigheid.
- Als u een klok dient te vervangen, stel dan ook de klok in via een programma dat het juist aantal resterende periodes biedt. Bijv. als u in de laatste periode zit, kies dan ook een programma met maar 1 periode (of stel ook maar 1 periode in).
- Als een arbiter een hele resem klokken moet controleren of dat er geen problemen zijn: in de veronderstelling dat iedere partij op hetzelfde moment begint en er nergens problemen zijn geweest, dan dienen alle kloktijden volgens de volgende formule dezelfde tijd te geven:
Tel de tijden van wit en zwart bij mekaar op (uitgedrukt in minuten) en trek het aantal zetten in minuten af.

Bijkomende opmerkingen/vragen n.a.v. een vorige infosessie

- Gebruik nooit herlaadbare batterijen.
- De uitleg over de KAISSA zou ik verder nasturen aan Mieke. In bijlage twee documenten (één handleiding die ik op internet gevonden heb, alsook printscreens die ik gemaakt heb vanuit één of andere website en die ik gebundeld heb in een word-document. Op basis hiervan had ik destijds ook de instructies voor het instellen van die KAISSA neergeschreven (in mijn voorbeeld nummer 15). ECHTER dit heb ik gedaan enkel op basis van deze twee bijlages en dus zonder klok. Ik heb het zelf niet geprobeerd. Daarbij weet ik ook niet goed hoe je nummer 15 programmeert en hoe gemakkelijk je het geprogrammeerde nummer 15 kunt oproepen. Indien je me hierbij zou kunnen helpen, dan zeer graag. Alvast hartelijk dank.
- Tijdens een partij tussen een visueel-gehandicapte speler en een speler die kan zien en meestal ten gevolge van het feit dat er niemand voorhanden is om te assisteren, dient de speler die kan zien, de zet van de visueel-gehandicapte speler op zijn eigen bord uit te voeren. Hierbij komt het regelmatig voor dat de speler hierna de klok indrukt langs zijne kant. Er zijn twee problemen. Ten eerste, met het nieuwe speltempo krijgt hij hierdoor 30 seconden bij en als hierna de visueel-gehandicapte speler ook de klok indrukt, deze dan ook. Ten tweede, is sinds 01/07/2014 het reglement gewijzigd dat de klok indrukken zonder een zet uit te voeren een onreglementaire zet is. Deze situatie dient dus zeer pragmatisch aangepakt te worden. Mijn inziens kan een ziende speler nooit bestraft worden voor het niet voorhanden zijn van een assistent (dus deze 'onreglementaire' zet kan niet behandeld

worden als de andere onreglementaire zetten). Daarnaast dienen normaal de 30 seconden op de KAISSA-klok langs beide zijden afgetrokken te worden. Maar er is niemand die dit zeer snel kan doen. Daarom is het soms raadzamer om niets te doen.

- Kan in een oogopslag gezien worden welk tempo is ingesteld en/of welk zettenteller gebruikt wordt? Als men de correctieknop indrukt, dan kan men zien hoeveel tijd men nog heeft in de huidige periode en hoeveel zetten er gespeeld zijn (bij de DGT 2000 kan men niet zien hoeveel zetten men gespeeld heeft, maar hoe de zettenteller is ingesteld). Dit beantwoordt dus niet de vraag. De enige mogelijkheid om te zien hoe de klok is ingesteld, is vooraf de partij de klok uit en aan te zetten en de verschillende instelstappen te doorlopen. (Dit kan dus niet meer tijdens de partij.)
- Hierna kwam de vraag “Mag ik voor de partij de klok uit en aan zetten om te zien welk tempo is ingesteld? Gaat de persoon die de klokken heeft ingesteld hier niet boos over worden?” Ja dit mag, maar misschien best op voorhand doorgeven dat ge dit gaat doen met doorgeven waarom ge dit wilt doen.