

## Die meistverkaufte Schachuhr der Welt: BHB Turnier Beige



Material: Kunststoffgehäuse, Uhrwerk mit goldener Blende.

Anzeige: Je Uhr 60 Minuten, Analog

Maße: 150 x 80 x 40mm

Gewicht: 266g

Sonstiges: Fallblättchen und Ganganzeiger in rot, Zeiger in schwarz

25,00 EUR

### Lektion 11c: Grundlagen des Turnierschachs, Teil 3: **Die mechanische Schachuhr und ihre Funktionsweise**

Hier sehen Sie eine typische mechanische Schachuhr. Sie besteht aus zwei nebeneinanderliegenden Uhrwerken in einem Gehäuse. Über einen Kippmechanismus im inneren des Gehäuses sind die Uhrwerke miteinander verbunden. Auf dem Gehäuse sind zwei Druckknöpfe über die die Uhrwerke gesteuert werden. In der Grundstellung sind beide Knöpfe so eingestellt, dass beide Uhrwerke stehen. Drückt man den einen Knopf, so startet man das gegenüberliegende Uhrwerk. Gleichzeitig hebt sich der gegenüberliegende Knopf etwas aus dem Gehäuse. Drückt man nun den anderen Knopf, so bleibt das darunterliegende Uhrwerk stehen, während das andere Uhrwerk startet.



#### **Die Funktionen auf der Rückseite der Schachuhr**

Auf der Rückseite der Uhr befinden sich das Aufziehrad, der Justierhebel und das Stellrad:

1. Jedes Uhrwerk hat ein eigenes Aufziehrad über das die im Uhrwerk liegende Feder wieder gespannt wird. **Vorsicht**, dreht man das Uhrwerk zu stark auf, so kann man die Feder überspannen.
2. Der Justierhebel dient dazu, Ungenauigkeiten auszugleichen. Normalerweise sind die Uhrwerke vom Werk aus so justiert, dass sie zeitgenau laufen. Es kann aber im Laufe der Zeit passieren, dass die Uhrwerke langsamer laufen. Bewegt man den Zeiger in Richtung des Plus Zeichens, läuft die Uhr schneller. Langsamer läuft die Uhr, wenn man den Zeiger in Richtung des Minus Zeichens schiebt.
3. Das Stellrad dient dazu, die Bedenkzeit einzustellen. Bei einer



mechanischen Uhr lässt sich im Gegensatz zu einer elektronischen Uhr stets nur die Gesamtbedenkzeit einstellen.

### Die Funktionen auf der Vorderseite der Schachuhr

Auf der Vorderseite der Uhr befinden sich wie schon erwähnt der Druckknopf, der Gangzeiger und das Fallblättchen:

4. Der Druckknopf zeigt an, welcher Spieler am Zug ist, nämlich immer der Spieler, dessen Druckknopf nicht gedrückt ist. Sein Uhrwerk läuft.
5. Der Gangzeiger zeigt an, dass das Uhrwerk läuft. In der Hitze des Gefechtes, fällt dem Spieler der am Zug ist, meistens nicht auf, wenn seine Uhr nicht läuft (dann, wenn die Uhr nicht aufgezogen ist). Aus diesem Grund gibt es diesen Gangzeiger, der sich im Sekundentakt bewegt.
6. Das Fallblättchen ist das wichtigste Teil an der Uhr, wenn es sich um die letzten Sekunden handelt. In diesem Fall hebt nämlich der große Uhrzeiger dieses Blättchen an. In dem Moment, indem die Zeit abgelaufen ist, fällt das Blättchen wieder nach unten und die Partie gilt für den Spieler als verloren.



### Zum Schluß noch einige Verhaltensregeln:

1. Vor dem Spiel kontrollieren die Spieler, ob die Uhr korrekt aufgezogen ist und ob die Uhrwerke korrekt laufen.
2. Die Uhr steht immer auf der Seite, für die sich der Spieler mit den schwarzen Figuren entscheidet.
3. Die Uhr wird mit der Hand gedrückt, mit der die Figuren gezogen werden. Es ist nicht erlaubt, eine Hand an den Figuren zu haben und die andere an der Uhr.
4. Der Spieler wartet mit dem Drücken des Druckknopfes, bis sein Gegner die Uhr gedrückt hat.
5. Der Druckknopf wird nicht mit unnötiger Härte betätigt oder mehrfach gedrückt, um den Gegner nicht unnötig zu beeinflussen.
6. Fällt ein Blättchen, so hat der Spieler, dessen Blättchen gefallen ist verloren, es sei denn, sein Gegner hat nicht mehr genügend Material auf dem Brett, um ihn theoretisch Matt setzen zu können.

Sind bei beiden Spielern die Blättchen gefallen, so ist das Spiel unentschieden.