

Czas według Bobbiego Fischera

Każdy z graczy dostaje podstawowy czas i za każdy zagrany ruch dostaje dodatkowy bonus. W turniejach klasy B po 30 minut na początek oraz 10 sekund za każdy wykonany ruch. W turniejach klasy A po 45 minut na początek + 15 sekund za ruch.

Dlaczego?

Bo japońskie byoyomi jest złe: Gracz nie może oszczędzać czasu. Jeżeli ktoś chce skutecznie wykorzystywać czas, ciągle gra na granicy przegrania przez czas.

Jak?

Fischera można grać na nowych „DGT2010” zegarach, na starych „INGowych” zegarach niestety nie jest dostępny.

Zegar pamięta poprzednie ustawienia, żeby je powtórzyć, włączamy zegar i cały czas klikamy guzik po prawej „OK” póki nie jest gotowe. Jeżeli gracze przed nami używali innych ustawień, trzeba ustawić ręcznie:

- Włączamy zegar guzikiem na dole i ustawiamy program 18.
- Guzikami +/- i OK ustawiamy godziny i minuty podstawowego czasu (dla klasy A jest to 0:45) oraz sekundy podstawowego czasu (generalnie .00) dla pierwszego i potem drugiego gracza.
- Ustawiamy minuty i sekundy dodane za każdy ruch (dla klasy A jest to 0.15) dla pierwszego i potem dla drugiego gracza.
- Jak jest gotowe, możemy włączyć dźwięk guzikiem z nutą po lewej stronie. Zegar uruchamiamy (ew. zatrzymujemy) guzikiem „Play” po środku.