

2. Neunkirchener Online-Schach-Open

Bitte lest die komplette Ausschreibung gründlich durch. Es ist kein gewöhnliches Turnier!

Veranstalter	TSV Neunkirchen a.Br. e.V.		
Für wen?	Teilnahmeberechtigt: Deutschsprachige Schachspieler		
Ort	Zuhause. Gespielt wird bei https://lichess.org/ am Computer oder per App.		
Termin	Vom 26.4.2020 bis 10.5.2020, mindestens 6 Spiele		
Modus	Mindestens 90 Minuten pro Partie + 10 Sekunden vom ersten Zug an. Schweizer System mit Abwandlungen (s.u.), keine DWZ-Auswertung.		
Gruppen	B: DWZ bis 1200	D: DWZ von 1200 bis 1700	E: DWZ ab 1700
Startgeld	Die Teilnahme ist kostenlos, es gibt keine Preise.		
Anmeldung	Bis zum 25.4.2020, 16:00 Uhr auf http://www.bernab.de/o/f.htm Nachmeldungen bis zum 28.4. sind aufgrund der Prozent-Wertung möglich. Teilnehmerliste Paarungen FAQ		
Turnierleiter	Bernhard Abmayr, lichess: NOSOboss E-Mail: schach91077@online.de		
Datenschutz	Von den Daten im Anmeldeformular werden veröffentlicht: Gruppe, lichess-Name, Vorname, Nachname, DWZ, Verein, Alter. Ebenso die Ergebnisse. Die Telefonnummern sind nur für die Spieler der gleichen Gruppe sichtbar. Bei lichess.org ist fast alles (außer den Nachrichten) für alle einsehbar.		

1 Vorbemerkungen

Online-Schachturniere gibt es genügend, die allermeisten sind aber Blitz- oder Schnellschach. Deshalb veranstalte ich als Schachtrainer dieses Turnier, denn nur bei langer Bedenkzeit lernt man Schach.

Da wir nicht zusammen an einem Ort sind, ist es nötig, daß sich alle an ein bestimmtes Ablaufschema halten, sonst ist die Organisation unmöglich. Bei Kindern, die dazu nicht selbst fähig sind, sorgen die Eltern dafür. Ich bitte ganz dringend, daß jeder seine Mitverantwortung für das Gelingen des Turniers ernstnimmt und auch außerhalb des Schachbretts mitdenkt, um seinen Gegnern, aber auch sich selbst einen angenehmen Turnierverlauf zu ermöglichen.

Das erste Turnier dieser Art wird am 19.4.20 enden. 50 Spieler haben die Corona-Beschränkungen genutzt, um durch Spielpraxis ihre Schachkenntnisse zu vertiefen. Interessierte finden den aktuellen Turnierstand bis zum Turnierende auf <http://www.bernab.de/o/p.htm>. Mit Beginn von NOSO2 wird hier dann das neue Turnier zu finden sein. Aufgrund der Erfahrungen bei NOSO1 gibt es einige **Änderungen am Ablauf**, die gelb markiert sind. Wenn die Schulen wieder öffnen, werden wir natürlich den Modus anpassen.

SchachCafe **SCHACHCAFE** *SchachCafe* **SchachCafe**

Das SchachCafe ist eine Gruppe (Team) bei lichess.org: <https://lichess.org/team/schachcafe>. Es ist ein Treffpunkt für Schachspieler, die ernsthafte Partien mit langer Bedenkzeit in einer „sicheren Umgebung“, d.h. mit fairen, geprüften Gegnern (größtenteils Mitglieder deutscher Vereine) spielen möchten. Besonders auch für Kinder und Jugendliche, die sonst beim Online-Schach zu oft mit unfairen Gegnern konfrontiert werden, die ihre Partien in schlechter Stellung abbrechen oder einfach nicht weiterspielen.

Hier können sich die Teilnehmer dieses Turnier treffen, die es nicht aushalten, an einem Tag nicht spielen zu können, aber auch alle anderen Schachspieler, die nicht genügend Zeit für dieses Turnier haben.

SETZT DIE CORONA-LANGEWEILE SCHACHMATT !

2 Ablauf

Nicht erschrecken! Der normale Ablauf ist ganz einfach: **Paarungsliste ansehen, Zeit mit Gegner vereinbaren, spielen, Ergebnis melden**. Der Rest dieser Seite ist für Problemfälle.

1. **Spielplan:** Der Turnierleiter stellt am Vormittag (meist bis 9:00) eines jeden Tages x den Spielplan auf www.bernab.de/o/p.htm . Hier werden auch Mitteilungen veröffentlicht. Bitte prüft auch, ob Euer Ergebnis richtig eingetragen wurde. Jeder Spieler erhält dann E-Mails mit seinen offenen Paarungen. Falls diese nicht kommen, Spam-Ordner prüfen.
2. **Zahl der Spiele:** Damit die Spieler, die möglichst oft spielen möchten, nicht von denen ausgebremst werden, die nicht so häufig spielen können, werden manchen Spielers mehrere Spiele zugelost. Die Zahl hängt von den Angaben ab, die bei der Anmeldung gemacht werden. Sobald ein Spieler eine Partie beendet hat, bekommt er am nächsten Tag eine neue (nicht erst nach der Spielperiode). Um den Überblick zu behalten, gibt es auf Seite 4 ein **Formular für die eigenen Spiele** zum Ausdrucken.
3. **Spielperiode:** Die neuen Partien sind dann spätestens bis zum Tag x+n zu spielen, wobei n davon abhängt, wieviele offene Paarungen ein Spieler hat und wie oft er spielen möchte.
4. **Terminvereinbarung:** Wer eine neue Paarung bekommen hat, sollte möglichst bald mit seinem Gegner einen Termin vereinbaren. Das Spiel muß nicht sofort sein, ihr könnt es irgendwann in der Spielperiode machen, aber die Terminvereinbarung sollte möglichst rasch erfolgen, um den Spielern Planungssicherheit zu geben. Es gibt 3 Wege:
 - a) **lichess-Nachricht:** Sollte der Gegner nicht online sein, schickt ihm der andere Terminvorschläge. **Jeder Spieler sollte mindestens einmal täglich, am besten vor 14:00, die lichess-Nachrichten und E-Mails lesen und beantworten.**
 - b) **E-Mail** über das Mail-Formular <http://www.bernab.de/o/m.htm>
 - c) **Telephon:** Da die beiden obigen Möglichkeiten beim NOSO1 nicht immer gut funktioniert haben, wird es für die Gruppe B verpflichtend, für die anderen freiwillig, eine Telephonnummer anzugeben, unter der Termine vereinbart werden können. Die Telephonnummern werden auf einer kennwort-geschützten Webseite nur für die Spieler einer Gruppe sichtbar sein. Den Link zur Webseite und das Kennwort erhalten die Spieler per E-Mail am 1. Spieltag.
5. **Bedenkzeit:** Gute Spieler können auch eine längere (aber keine kürzere) Bedenkzeit vereinbaren.
6. **Startzeit:** Da voraussichtlich viele „Online-Schüler“ mitspielen werden, ist als **normale Startzeit** 14:00 vorgesehen, diese kann aber in gegenseitigem Einverständnis verschoben werden.
7. **Terminproblem:** Wenn zwei Spieler innerhalb der Spielperiode keinen gemeinsamen Termin finden, ist das dem Turnierleiter sofort mitzuteilen, damit das Spiel abgesagt und Ersatzpaarungen gesucht werden können. Grundsätzlich sollten aber nur diejenigen mitspielen, die auch werktags genügend Zeit haben. In Gruppe E wird man öfters auch abends spielen können.
8. **Spielbeginn:** Zum vereinbarten Zeitpunkt erstellt der Weiß-Spieler eine Herausforderung für den Gegner. Ist einer der beiden Kontrahenten nicht da, schickt ihm der andere eine Nachricht oder ruft ihn an. Wenn dies keinen Erfolg hat, wird der Turnierleiter informiert, wobei eine Kopie der Terminvereinbarung mitgeschickt wird. Taucht der fehlende Spieler innerhalb von 10 weiteren Minuten nicht auf, schickt der anwesende Spieler dem Turnierleiter eine weitere Nachricht, damit sie für ihn als gewonnen gewertet wird.
9. **Spielende, Revanche-Partie:** Es ist erlaubt (aber nur wenn beide es möchten), daß beide Spieler eine zweite Partie mit vertauschten Farben spielen, die dann auch in die Wertung einfließt. Das kann man vor dem ersten Spiel oder auch danach vereinbaren. Wer das möchte, fragt einfach seinen Gegner. Die einzige Bedingung ist, daß dieses Spiel auch innerhalb der Spielperiode (s.o.) stattfinden muß.
10. **Ergebnismeldung:** Sofort nach dem Spiel **melden beide Spieler das Ergebnis** mit Hilfe des [Ergebnis-Formulars](#) . Wenn eine Revanchepartie vereinbart wurde, werden beide Ergebnisse erst nach dieser geschickt, weil die Spieler sofort nach der Ergebnismeldung wieder im Lostopf landen. Wenn es während des Spiels Unregelmäßigkeiten gab (z.B. zu viele Server-Unterbrechungen) schickt man keine Ergebnismeldung, sondern informiert zuerst den Turnierleiter.
11. **Fehlende Meldung:** Erfolgt innerhalb der Spielperiode keine Meldung oder andere Nachricht an den Turnierleiter, wird die Partie für beide als verloren gewertet. Ob die beiden Spieler wieder im Lostopf landen, oder vorübergehend suspendiert werden, wird von Fall zu Fall entschieden.

12. **Turnierpause:** Wer sein Spiel beendet hat, landet am nächsten Tag wieder im Lostopf, um möglichst oft spielen zu können. Möchte jemand eine Turnierpause machen, schickt er dem Turnierleiter eine entsprechende Nachricht. Dann wird für ihn vorübergehend keine neue Partie ausgelost.
13. **Abmeldung:** Eine Abmeldung vom Turnier sollte möglichst nach dem Ende einer Partie erfolgen, vor der neuen Auslosung. Alle Partien dieses Spielers verbleiben in der Wertung.
14. **Bei allen Problemen** prüft man zuerst die [FAQ-Seite](#) und den Ablauf hier, ob die Lösung nicht schon beschrieben wurde. Findet man keine Lösung, helfen der Turnierleiter oder seine Helfer.

3 Wertung

Nach obigem Ablaufschema werden nicht alle Spieler gleichviele Spiele gemacht haben. Deshalb erfolgt die Wertung nicht nach der Zahl der erreichten Punkte, sondern nach dem Verhältnis (Prozentsatz) der erreichten Punkte zur Anzahl der Spiele, die ein Spieler gemacht hat. Gewertet werden am Ende nur die Spieler, die mindestens 6 Spiele gemacht haben und bis zum Ende dabeiblieben. Keine Feinwertung!

Diese Methode gestattet auch den späteren Einstieg von Spielern. Gut wäre es, wenn sich diese bemühen, den Rückstand an Spielen schnell aufzuholen.

Am Anfang werden die Spieler einer Gruppe nach DWZ sortiert und benachbarte Spieler spielen gegeneinander. (Weil ich finde, daß das beschleunigte Schweizer System in den ersten Runden zu vielen unsinnigen Paarungen führt, wende ich es nicht an, sondern versuche, möglichst gleichstarke Spieler zu paaren.) Ab der 2. Runde werden dann Spieler mit ähnlichem Prozentsatz gepaart. Je nach Zahl der Teilnehmer einer Gruppe kann es auch passieren, daß zwei Spieler mehrfach gegeneinander spielen müssen.

4 Fairneßregeln

Ohne eure Fairneß und ohne eure gewissenhafte Mitarbeit kann dieses Turnier nicht gelingen. Zusätzlich zu den üblichen Fairneßregeln im Schach gelten fürs Online-Schach noch folgende Regeln:

1. **Pünktlichkeit** ist hier noch wichtiger als im richtigen Schach, da man bei lichess die Uhr nicht in Gang setzen kann, wenn der Gegner nicht erscheint.
2. **Eine Partie wird bis zum Ende gespielt.** Neben Matt, Patt und den verschiedenen Remis-Arten ist auch die Aufgabe ein reguläres Ende.
3. **Es ist unfair und inakzeptabel, eine Partie absichtlich abubrechen oder einfach nicht mehr weiterzuspielen.** Es kann versehentlich passieren, daß man mit der Maus etwas anklickt, was zum Partieabbruch führt. Normalerweise kann man die Partie aber fortsetzen, indem man auf SPIELEN klickt und dort zur laufenden Partie zurückkehrt. Sollte das nicht mehr möglich sein, schickt man sofort eine Entschuldigung an den Gegner und an den Turnierleiter. Dann wird die Partie als verloren gewertet und die Sache ist vergessen. Ohne Entschuldigung meldet der Gegner dem Turnierleiter den Vorgang, der dann über einen sofortigen Turnierausschluß des Übeltäters entscheidet.
4. **Abwesenheit während des Spiels:** Wer während des Spiels für längere Zeit einer anderen Verpflichtung nachgehen muß, informiert bitte seinen Gegner per Chat darüber.
5. **Alle Hilfsmittel und Beratungen während des Spiels sind verboten.** Erlaubt ist es allerdings, ein richtiges Schachbrett zu benutzen, um dort die Züge zu machen und dann am Computer einzugeben. Manche Schachspieler sehen am Brett mehr als auf dem Bildschirm. Nicht erlaubt ist es, auf diesem Brett zu Analysezwecken Züge zu machen! Oder man benutzt die Smartphone-App von lichess für Android oder iPhone und legt sein Smartphone neben das Brett. Hilfreich kann auch die Zugansage sein (Ton – Speech) oder das 3D-Brett bei lichess (Brettgrößer und 3D).
6. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten muß jeder Spieler **mindestens einmal täglich seine Nachrichten bei lichess und die E-Mails lesen und beantworten.** Es ist unhöflich und stört den Turnierablauf, den Gegner durch späte Antworten warten zu lassen.
7. Es ist klar, daß bei einem Turnier dieser Länge unerwartete Situationen auftreten werden. Meine Aufgabe als Turnierleiter ist es, dafür Lösungen zu finden. Das geht aber nur, wenn ich möglichst frühzeitig über auftretende Probleme informiert werde und jeder Teilnehmer ein wenig mitdenkt.
8. Wer den Verdacht hat, daß ein Spieler sich unfair verhält, meldet das bitte dem Turnierleiter. Das ist kein Verpetzen, sondern nötig für einen ordnungsgemäßen Turnierverlauf.

2. Neunkirchener Online-Schach-Open

26. April – 10. Mai 2020

Mein Name: **Meine Gruppe:**

Bitte ausdrucken und die Liste gut pflegen, damit der Überblick nicht verlorengeht.

Für jede neue Paarung:

1. Sofort Gegner, Farbe, Frist eintragen
2. Sofort Spieltermin vereinbaren
3. Warten und am Spieltermin spielen
4. Revanche spielen, falls gewünscht
5. Ergebnis melden

Meine Spiele:

[illegible]

5 Kurzanleitung für lichess

lichess.org ist ein kostenloser und werbefreier Schachserver mit über 350 000 aktiven Spielern.

Wer sich mit lichess noch nicht auskennt, sollte vor dem ersten Turniertag schon mal ein wenig üben, damit dann alles reibungslos klappt. Ihr könnt gerne eine Herausforderung für NOSOboss erstellen und die dann einfach abbrechen.

5.1 Kontoeinstellungen

Bitte auf keinen Fall den **Kindermodus** aktivieren. In der Privatsphäre muß die Kommunikation mit allen erlaubt sein. Die Kommunikation der Spieler untereinander ist unentbehrlich für dieses Turnier.

Im Profil wäre es wünschenswert, im Profiltext (noch besser im Namen, wenn man nicht den richtigen angeben möchte), **NOSO1** (Neunkirchener **O**nline-Schach-**O**pen Nr. **1**) anzugeben. Wer dann von anderen Turnierteilnehmern gefunden wird, zeigt diesen, daß er den richtigen gefunden hat. Das schließt Verwechslungen durch eine fehlerhafte Spielerauswahl weitgehend aus.

5.2 Kommunikation

Wer einem anderen Spieler eine Nachricht schreiben möchte, sucht diesen, indem er dessen Namen rechts oben bei der Lupe eingibt. Dann bekommt man dessen Profil mit folgenden Symbolen:



Über die Sprechblase kann man Nachrichten verfassen.

Mit der Hand kann man anderen folgen, wenn diese die Funktion nicht ausgeschaltet haben. Dann wird er rechts unten bei den Freunden angezeigt, was praktisch ist, wenn man ihn öfters benötigt, was z.B. beim Turnierleiter der Fall sein könnte. Deshalb gestatte ich allen Turnierteilnehmern, mir zu folgen.

5.3 Spiel starten, Herausforderung

Zu einer Partie herausfordern

☐ tabea

Variante **Standard** ▼

Zeitkontrolle **Normale Bedenkzeit** ▼

Minuten pro Spieler: 90

Inkrement in Sekunden: 10

Mit den gekreuzten Schwertern in der obigen Symbolleiste kann man eine Herausforderung erstellen. Die Einstellungen sieht man im Bild. Wenn der Weiß-Spieler die Herausforderung erstellt, klickt er nach der Eingabe der Einstellungen unten auf das **rechte Königssymbol**, damit er sicher Weiß bekommt. Als Variante muß man unbedingt **Standard** verwenden, die anderen Varianten sind so Dinge wie Räuberschach, ...

5.4 Zugrücknahme

Zugrücknahme ist ein heikles Thema. Mir passiert es beim Online-Blitzen immer wieder, daß die Figur auf einem anderen Feld landet als ich wollte, weil ich entweder schlampig zog oder weil die Maus die Figur von selbst zu früh losgelassen hat. In solchen Fällen wäre gegen eine Zugrücknahme nichts einzuwenden. Wem so etwas passiert, beschreibt seinen Fall per Chat seinem Gegner, der dann entscheidet, ob er die Zugrücknahme gestattet, oder nicht. Dazu muß aber in den Einstellungen beim Spielverhalten die Zugrücknahme ermöglicht werden.

Fehlzüge vermeiden kann man in langen Partien so: Einstellungen – Spielverhalten: **Zugbestätigung immer**

5.5 Brettdarstellung, Figuren

Testet auch die Einstellungen für Brettgröße und 3D, Brettdesign und Figurenstil. Manche kommen mit der 3D-Darstellung besser zurecht als mit 2D.

5.6 Verbindungsprobleme

Seit den Corona-Ausgangsbeschränkungen kommt es am Samstag und Sonntag von 15:00 bis 18:00 häufiger zu einer Überlastung der lichess-Server. Wie sehr die einzelnen Spiele betroffen sind, ist sehr unterschiedlich. Wenn die Probleme zu lange dauern oder sich wiederholen, solltet ihr die Partie unterbrechen:

Wenn die Chat-Verbindung mit dem Gegner noch funktioniert, unterbrecht ihr die Partie, indem ihr ein Remis vereinbart, um sie später weiterzuspielen. (Aber vor ihr das Remis anbietet, müßt ihr Euch mit dem Gegner einigen, daß Ihr die Partie später weiterspielt.) Wenn die Kommunikation mit dem Gegner nicht mehr möglich ist, schickt Ihr dem Turnierleiter eine E-Mail, ebenso dem Gegner (sobald das E-Mail-Formular funktioniert).

So könnt ihr eine Partie fortsetzen (zuerst Termin vereinbaren!):

5.7 Partie fortsetzen oder an einer Stelle weiterspielen

Man kann Spiele an beliebiger Stelle wieder fortsetzen, auch wenn sie schon beendet sind: Dazu öffnet man das gespeicherte Spiel im Profil und geht an die gewünschte Stelle. Dann klickt man rechts unten neben den Pfeilen auf das Menüsymbol und kann dann oben VON HIER AUS WEITERSPIELEN gegen einen Freund. Dann muß man noch die Zeit eingeben, wenn man nicht mit der zufrieden ist, die lichess vorschlägt. Das geht nicht exakt, weil man nur für beide Spieler die gleiche Zeit einstellen kann. Deshalb wählt eine Zeit, die derjenigen am nächsten liegt, die der Spieler mit der größeren Restzeit hatte. Dann muß man unten den König mit der richtigen Farbe anklicken (nicht den mittleren) und kann im nächsten Fenster den alten Gegner wieder neu einladen. Das sollte man aber nur versuchen, wenn der Gegner online ist und Bescheid weiß.

(Eine andere Möglichkeit ist, die Position über WERKZEUGE – STELLUNG AUFBAUEN einzugeben und dann weiterzuspielen.)