

# 1. Neunkirchener Online-Schach-Open

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

<b>Veranstalter</b>	TSV Neunkirchen a.Br. e.V.
<b>Wer</b>	Teilnahmeberechtigt ist jeder, der bei einem Verein des Schachbezirks Mittelfranken spielt. Andere Spieler können auf Antrag zugelassen werden.
<b>Ort</b>	Überall. Gespielt wird bei <a href="https://lichess.org/">https://lichess.org/</a> am Computer oder per App.
<b>Termin</b>	Ab dem 25.3.2020 bis (zunächst) 19.4.2020, mindestens 2 Spiele pro Woche
<b>Modus</b>	Mindestens 90 Minuten pro Partie + 10 Sekunden vom ersten Zug an. Schweizer System mit Abwandlungen (s.u.)
<b>Gruppen</b>	A: für Spieler ohne DWZ am Beginn ihrer Karriere B: DWZ bis 1000 und solche ohne DWZ, die in diese Gruppe passen C: DWZ von 1000 bis 1400 D: DWZ von 1400 bis 1800 E: DWZ ab 1800 Bei geringer Teilnehmerzahl können die Gruppen angepaßt werden.
<b>Startgeld</b>	Die Teilnahme ist kostenlos, es gibt keine Preise.
<b>Anmeldung</b>	Bis zum 24.3.2020, 12:00 Uhr auf <a href="http://www.bernab.de/o/f.htm">http://www.bernab.de/o/f.htm</a> Nachmeldungen mit späterem Einstieg sind aufgrund der kurzen Vorlaufzeit möglich. Teilnehmerliste: <a href="http://www.bernab.de/o/tn.htm">http://www.bernab.de/o/tn.htm</a>
<b>Turnierleiter</b>	Bernhard Abmayr, lichess: NOSOboss E-Mail: <a href="mailto:schach91077@online.de">schach91077@online.de</a>
<b>Datenschutz</b>	Außer der E-Mail-Adresse, der Telefonnummer und den Anmerkungen werden alle Angaben auf dem Anmeldeformular veröffentlicht, ebenso die Ergebnisse. Bei lichess.org ist praktisch alles für alle einsehbar.

## 1 Vorbemerkungen

Online-Schachturniere gibt es genügend, aber eines mit langer Bedenkzeit habe ich noch nie gesehen. Vielleicht deshalb, weil es für einen Computer nur schwer zu organisieren ist. Deshalb veranstalte ich dieses Turnier, denn nur bei langer Bedenkzeit lernt man das Schach-Denken.

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. Bitte zögert nicht, bei Unklarheiten den Turnierleitern zu Rate zu ziehen.

Bitte nehmt auch die Möglichkeit wahr, außerhalb dieses Turniers andere Teilnehmer aus der Teilnehmerliste herauszufordern (am besten vorher per Nachricht fragen). Das dürfen natürlich auch diejenigen tun, die nicht am Turnier teilnehmen können. Es ist doch ein Unterschied, ob man gegen jemanden spielt, den man kennt, oder gegen einen, der vom Computer zugelost wird.

**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 bis spätestens 14:00 Uhr (meist bis 12:00) eines jeden Tages x (außer Karfreitag und Ostersonntag) den Spielplan auf [www.bernab.de/o/p.htm](http://www.bernab.de/o/p.htm) . Hier werden auch Mitteilungen veröffentlicht. Bitte prüft auch, ob Euer Ergebnis richtig eingetragen wurde.
2. **Spielperiode:** Die neuen Partien sind dann spätestens bis zum Tag x+3 um 23:00 Uhr zu spielen. Über Ostern wird es eine spezielle Regelung geben, die rechtzeitig veröffentlicht wird.
3. **Terminvereinbarung:** Wenn es irgendwie möglich ist, sollten beide Spieler am Tag x um 14:00 per Nachrichten über lichess einen Zeitpunkt für ihr Spiel vereinbaren. Wird im Profil eines Spielers ein grüner Punkt angezeigt, ist er online. (Ob er vor dem Rechner sitzt, ist aber nicht sicher.) Sollte ein Spieler nicht online sein, schickt ihm der andere einige Terminvorschläge, woraus der andere einen auswählt und in seiner Antwort zurückschickt. Wer um 14:00 nicht da sein kann, weil es in einer Familie z.B. nicht genügend Rechner gibt, schickt dem Gegner schon vorher eine Nachricht.
4. **Bedenkzeit:** Zu diesem Zeitpunkt können sehr gute Spieler auch eine längere (aber keine kürzere) Bedenkzeit vereinbaren. Geänderte Bedenkzeiten werden dem Turnierleiter bei der Ergebnismeldung mitgeteilt.
5. **Startzeit:** Da voraussichtlich viele Kinder und Jugendliche mitspielen werden, ist als **normale Startzeit** 14:00 vorgesehen, diese kann aber in gegenseitigem Einverständnis verschoben werden.
6. **Terminproblem:** Natürlich kann es passieren, daß zwei Spieler innerhalb der Spielperiode keinen gemeinsamen Termin finden. Das ist dem Turnierleiter sofort mitzuteilen, damit das Spiel abgesagt und Ersatzpaarungen gesucht werden können. Grundsätzlich sollten aber nur diejenigen mitspielen, die nachmittags auch meistens Zeit haben. Nur in den Gruppen D und E wird es möglich sein, Partien auch abends zu spielen.
7. **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. Wird diese nicht innerhalb von 5 Minuten beantwortet, 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.
8. **Spielende, 2. 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 entweder schon vor dem ersten Spiel oder auch danach per Chat oder Nachricht tun. Wer das möchte, fragt einfach seinen Gegner. Die einzige Bedingung ist, daß dieses Spiel auch innerhalb der Spielperiode (s.o.) stattfinden muß. Nach einem schnellen Spiel könnt ihr es sofort mit „Revanche“ machen, sonst eben zu einer anderen Zeit.
9. **Ergebnismeldung:** Sofort nach dem Spiel meldet der Weiß-Spieler der ersten Partie das Ergebnis dem Turnierleiter entweder mit einer lichess-Nachricht an NOSOboss oder per E-Mail. Wenn eine 2. Partie vereinbart wurde, werden beide Ergebnisse erst nach dem Ende der 2. Partie geschickt, weil die Spieler sofort nach der Ergebnismeldung wieder im Lostopf landen. Bitte verzichtet bei der Meldung auf Höflichkeitsfloskeln, ihr werdet auch keine Antwort bekommen. Die Meldung sieht so aus: **Spielername (Weiß) gewann / verlor / remisierte gegen Spielername (Schwarz) am TT.MM.JJ (Datum des Spiels)**
10. **Fehlende Meldung:** Erfolgt bis zur Auslosung am Tag x+4 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.
11. **Turnierpause:** Wer sein Spiel beendet hat, landet am nächsten Tag wieder im Lostopf. So kann man theoretisch jeden Tag eine Turnierpartie (oder mit Revanche sogar 2) spielen, vorausgesetzt die Gegner spielen mit. Muß oder will jemand eine Turnierpause machen, schickt er dem Turnierleiter eine entsprechende Nachricht, am besten zusammen mit der Ergebnismeldung nach einem Spiel. Dann wird für ihn für den gewünschten Zeitraum keine neue Partie ausgelost.
12. **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.

### **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.

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 abzubrechen 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. 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!
6. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten muß jeder Spieler mindestens einmal täglich seine Nachrichten bei lichess lesen und beantworten. Es ist unhöflich, den Spielpartner durch späte Antworten warten zu lassen und damit möglicherweise am weiteren Spielen zu hindern.
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.

#### **Anmerkungen:**

Die Idee zu diesem Turnier kam mir erst abends am 18.3.20. Um das Turnier möglichst schnell starten zu können, habe ich in der Ausschreibung auf Perfektion verzichtet. Sollte etwas fehlen, können noch neue Regeln dazukommen.

Zur Vereinfachung der Kommunikation mit mir dürfen alle Teilnehmer „Bernhard“ und „Du“ verwenden.

## 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-**S**chach-**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 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. Fehlzüge vermeiden kann man in langen Partien so: Einstellungen – Spielverhalten: **Zugbestätigung immer**