



Hi, ich bin Chessy, das Maskottchen der
[Deutschen Schachjugend](#).
Ich wünsche Dir viel Spaß beim NOSO5

NOSO5



5. Neunkirchener Online-Schach-Open

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

Veranstalter	TSV Neunkirchen a.Br. e.V.		
Ort	Zuhause. Gespielt wird bei https://lichess.org/ am Computer oder per App.		
Termin	20.9.2020 bis 4.10.2020, mindestens 6 Spiele, freie Spielterminwahl		
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 1200 bis 1700	E: DWZ ab 1700
Startgeld	Die Teilnahme ist kostenlos, es gibt keine Preise.		
Anmeldung	Bis zum 19.9.2020, 14:00 Uhr auf http://www.bernab.de/o/f.htm Nachmeldungen bis zum 22.9. sind aufgrund der Prozent-Wertung möglich. Teilnehmerliste Paarungen FAQ Erfahrungsberichte der TN		
Turnierleiter	Bernhard Abmayr, lichess: NOSOboss E-Mail: schach91077@online.de		
Analysen	Auf Wunsch können die Spieler ihre Partien mit erfahrenen Trainern online analysieren. Es freuen sich auf Dich: <ul style="list-style-type: none">• Sebastian Böhme, SC Uttenreuth, DWZ 2215, alle Gruppen• Markus Böhme, SC Uttenreuth, DWZ 2057, alle Gruppen• Bernhard Abmayr, DWZ 1761, nur für Spieler bis DWZ ca. 1300		
Datenschutz	Von den Daten im Anmeldeformular werden veröffentlicht: Gruppe, lichess-Name, Vorname, Nachname, DWZ, Verein, Alter. Ebenso die Ergebnisse. Allerdings ist die gesamte Turnierseite für Suchmaschinen gesperrt, weshalb nur diejenigen, die die Webadresse kennen, die Daten tatsächlich auch finden und sehen können. Die Telefonnummern sind nur für die Spieler der gleichen Gruppe sichtbar. Bei lichess.org ist fast alles (außer den Nachrichten) für alle einsehbar.		

Gerne schicken wir dir eine Einladung zu weiteren NOSOs, wenn Du eine kurze E-Mail mit Deinem Wunsch an die obige E-Mail-Adresse schickst.

Die Chessy-Bilder stammen von hier: <http://www.schach-bremen.de/maskottchen/>

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. Auch wenn es jetzt wieder mehr Angebote fürs Präsenzschatz gibt, ist dieses Turnier eine wertvolle Ergänzung fürs Training und zum Spielen für alle, die nie genug vom Schach kriegen ...

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. Alle Teilnehmer und Ergebnisse der vier bisherigen NOSO-Turniere finden sich zum Reinschnuppern auf <http://www.bernab.de/o/4/p.htm>.

2 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. Zusätzlich wird für jedes Spiel ein Prozentpunkt addiert, um Vielspieler zu belohnen. Gewertet werden am Ende nur die Spieler, die mindestens 6 Spiele gemacht haben und bis zum Ende dabei geblieben sind. **(Es ist OK, wenn jemand die 6 Spiele nicht schafft, dann war es für ihn eben „nur“ ein gutes Training. Es ist wichtiger, möglichst gut zu spielen, als möglichst oft.)** Wer schon bei der Anmeldung angibt, daß er nicht bis zum Ende mitspielen kann, weil er z.B. in Urlaub fährt, wird auch gewertet, falls er mindestens 6 Spiele gemacht hat. Keine Feinwertung!



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

Am Anfang werden die Spieler einer Gruppe nach Spielstärke sortiert, wobei die DWZ und bisherige Ergebnisse bei den NOSO-Turnieren berücksichtigt werden. Benachbarte Spieler spielen gegeneinander. Ab der 2. Runde werden dann Spieler mit ähnlichem Prozentsatz gepaart, wobei möglichst vermieden wird, gleiche Spieler mehrfach zu paaren. Je nach Zahl der Teilnehmer einer Gruppe kann es trotzdem passieren, daß zwei Spieler mehrfach gegeneinander spielen müssen. Warum dies bei Spielern, die viel spielen, recht häufig passiert, ist in den [FAQ](#) erklärt.

Vereinswertung: Für alle Vereine, aus denen mindestens zwei Spieler teilnehmen. Hierfür werden alle Punkte (außer den Zusatzpunkten für jedes Spiel), die die Spieler eines Vereins sammeln, addiert. Hier gilt die Prozentwertung nicht. Wer viel spielt, kann viele Punkte für seinen Verein sammeln.

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 oder unanständigen Gegnern konfrontiert werden, die ihre Partien in schlechter Stellung abbrechen oder nicht weiterspielen.

Hier können sich die Teilnehmer dieses Turniers 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.

3 Ablauf

Der unten beschriebene Ablauf hat sich in den 4 bisherigen NOSOs gut bewährt. NOSO5 ist allerdings das erste NOSO, bei dem die meisten Schüler wieder regelmäßig zur Schule gehen müssen. Sollten sich dadurch Schwierigkeiten (z.B. bei der Terminvereinbarung) ergeben, werden wir flexibel darauf reagieren, um allen ein schönes Turnier zu ermöglichen.

Nicht erschrecken! Der normale Ablauf ist ganz einfach:

Paarungsliste ansehen, Zeit mit Gegner vereinbaren, spielen, Ergebnis melden.

1. **Spielplan:** Der Turnierleiter stellt am Vormittag (meist bis 9:00, an den ersten Tagen etwas später) 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 ankommen, bitte den Spam-Ordner prüfen.
2. **Zahl der Spiele:** Damit die Spieler, die oft spielen möchten, nicht von denen ausgebremst werden, die nicht so häufig spielen können, werden manchen Spielern mehrere Paarungen zugewiesen. Die Anzahl 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 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 (3 bis 5) 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 muß mindestens einmal täglich 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 nicht immer gut funktioniert haben, ist es für die Gruppe B verpflichtend, für die anderen freiwillig, eine Telephonnummer anzugeben, unter der Termine vereinbart werden können. Die Telephonnummern werden auf einer kennwortgeschützten Webseite nur für die Spieler einer Gruppe sichtbar sein. Den Link zur Webseite und das Kennwort erhalten die Spieler von der Turnierleitung.
5. **Bedenkzeit:** Die Spieler dürfen auch eine längere (aber keine kürzere) Bedenkzeit vereinbaren.
6. **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.
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, E-Mail 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.
8. **Spielende, Revanche-Partie:** Es ist erlaubt, wenn beide Spieler es möchten, daß sie eine zweite Partie mit vertauschten Farben spielen, die auch in die Wertung einfließt. Das kann man vor dem ersten Spiel oder danach vereinbaren. Wer das möchte, fragt seinen Gegner zuvor, damit dieser weiß, daß es eine Turnierpartie ist. Auch die Revanche muß innerhalb der Spielperiode (s.o.) stattfinden.
9. **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 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, am besten schon während der Partie, auch wenn er natürlich nicht immer online ist.

10. **Partieanalyse (neu ab NOSO4):** Im Ergebnis-Formular kannst Du angeben, wenn Du Deine Partie mit einem Trainer analysieren möchtest. Alles Weitere steht auf <http://www.bernab.de/o/ana.htm>.
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 für den gewünschten Zeitraum keine Partie ausgelost. Wer grundsätzlich nur am Wochenende spielen kann, gibt dies bitte bei der Anmeldung an.
13. **Abmeldung:** Eine Abmeldung vom Turnier ist jederzeit möglich. Gut wäre es, wenn noch alle offenen Paarungen gespielt würden. 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.



Wenn Du nach dem Spiel so aussiehst, hast Du genügend nachgedacht.

4 lichess-Anleitung, Fairneß

Die [Kurzanleitung für lichess](#) bietet Informationen zu folgenden Themen:

- Kontoeinstellungen: kein Kindermodus, Nachrichten erlauben, Nachrichten senden
- Spiel starten mit der richtigen Farbe, Zeit und dem gewünschten Gegner
- Richtig aufgeben oder Remis anbieten: Button zweimal klicken
- Zugrücknahme, Vermeidung von ungewollten Zügen durch Zugbestätigung
- Verbindungsprobleme, Partie fortsetzen, Brettdarstellung

[fairness.pdf](#) enthält einige Regeln für den fairen Umgang der Spieler, die für die meisten selbstverständlich sind. Zusätzlich wird beschrieben, was zu tun ist, wenn der Gegner sich vermeintlich unfair verhält.

Diese beiden Dokumente gehören zur Ausschreibung und sind von allen einzuhalten.

Es ist klar, daß bei einem solchen Turnier unerwartete Situationen auftreten werden. Eine Aufgabe des Turnierleiters ist es, dafür Lösungen zu finden. **Das geht aber nur, wenn der Turnierleiter möglichst frühzeitig über auftretende Probleme informiert wird und jeder Teilnehmer ein wenig mitdenkt.**



Bild: <https://www.1zoom.me/de/wallpaper/521038/z1456.9/>