



Deutscher Internet-Schulschachpokal

Wuppertal, den 5. November 2003

Liebe Schachfreundin,
lieber Schachfreund,

sie haben für Ihre Schule Interesse am 1. Schulschachpokal gezeigt und mit dieser E-Mail wollen wir Sie über die Einzelheiten des Turniers informieren. Obwohl diese E-Mail, gerade für eine E-Mail, außergewöhnlich lang ist, möchten wir Sie in Ihrem eigenen Interesse bitten, diese Mail sorgfältig zu lesen. Es folgen Informationen über den notwendigen Download der Software, die Installation und die Durchführung des Turniers. Also nehmen Sie sich also ein bisschen Zeit, fertigen Sie eventuell eine Hardcopy (Ausdruck) dieser E-Mail an und machen Sie sich mit den Einzelheiten vertraut. Sie werden schnell merken, dass Internetschach viel einfacher zu spielen als zu erklären ist.

Zu Beginn noch einmal, der guten Ordnung halber, ein Hinweis auf die Ausschreibung. Sie finden diese unter <http://deutsche-schachjugend.de/ausschrg/aussg018.htm>.

I. Der Zugang zur Software (zum Server schach.de)

Für alle beteiligten Schüler und die Mannschaftsführer der gemeldeten Mannschaften stellt die Firma ChessBase GmbH einen kostenlosen Client zur Verfügung, der ab sofort zur Verfügung steht und am 15. März 2004 ausläuft. Unter Client versteht man eine Software, die es ermöglicht, auf dem Server Schach zu spielen. Bis zum 15. März 2004 können alle Beteiligten auf dem Server spielen, so oft und so häufig sie wollen, ohne dass irgendwelche Kosten entstehen (außer denen des jeweiligen Internetproviders). Eine Beschränkung auf die Turniere zum Deutschen Schulschachpokal ist nicht gegeben. Alle beteiligten Schüler können – und werden dazu aufgefordert – das reichhaltige Angebot zu nutzen.

Zwei Klicks – und Sie sind dabei !

Der Download des Clients ist unter www.playchess.com/SchulschachSetup.exe möglich.

- Ein Klick schon kann der Client heruntergeladen werden. Den Client bitte in ein geeignetes Verzeichnis auf dem eigenen Rechner speichern.
- Ein zweiter Klick und der Client wird installiert. Bitte installieren Sie die Software auf allen PC-Systemen, die am Turnier teilnehmen (mind. 4)

Es kann sein, dass der Zugang oder die Möglichkeit des Downloads durch eine Firewall verhindert wird. Dies Problem müssten Sie dann mit Ihrem Systemadministrator klären.

II. Erstellen eines Accounts



- Nach der Installation des Clients erscheint Menü. Ein Doppelklick auf „login“ und schon werden Sie verbunden.
- Wenn Sie den Client das erste Mal starten erscheint ein Fenster, in dem Sie aufgefordert werden, einen neuen Account (Benutzerkonto) anzulegen.
- Tun Sie dies, geben Sie einen Namen (nahezu beliebig, aber wenn der gewählte Name schon vergeben sein sollte, gibt es einen Hinweis und Sie müssen einen neuen Namen wählen) und ein Passwort ein. Unbedingt notwendig ist es auch, unter Benutzerdaten die eigene E-Mail Adresse anzugeben.
- Dann klicken Sie OK und schon sind Sie drin, im Server. Sie können jetzt jederzeit, von überall, von jedem Rechner, auf dem sich die geeignete Software befindet, im Internet Schach unter Ihrem Account und mit Ihrem Passwort spielen.
- Jeder Spieler auf dem Server hat einen Rang, der seine Erfahrung und auch seine Spielstärke zum Ausdruck bringt. Sie beginnen mit dem Rang Bauer. Am sechsten Tag, an dem Sie online sind, werden Sie in den Rang Springer befördert, wenn Sie zumindest elf Partien gespielt und Angaben über ihre Person gemacht haben. Seine Visitenkarte gibt man unter „Persönliche Informationen“, Aufruf durch die Taste F 2, ab. In diesen persönlichen Informationen ist der vollständige Name sowie der Name der Schule anzugeben.
- Sobald Sie Springer sind, können Sie alle Räume betreten, an offiziellen Turnieren teilnehmen und auch die dort ausgelobten Preise gewinnen. Bei Fragen können Sie sich an einen der Sysops wenden, die durch zwei gekreuzte Hammer leicht zu erkennen sind.
- Das beste Training ist allerdings immer noch die Praxis. Also spielen Sie, schauen Sie Großmeistern und Kleinmeistern beim Spielen zu, unterhalten Sie sich mit anderen Schachspielern und haben Sie – und Ihre Schüler – jede Menge Spaß am Schach.

Wichtig:

Dies ist von jedem beteiligten Spieler und dem Mannschaftsführer durchzuführen. Der Client darf dabei sowohl auf dem Schulrechner als auch auf privaten Rechnern runtergeladen und installiert werden.

Der Server besteht aus einer großen Anzahl virtueller Räume. Diese sind teilweise gefaltet, sowie Sie dies vom Windows-Explorer kennen. Als Einsteiger landen Sie immer im sogenannten Einsteigerraum, aber Sie können ohne weiteres in viele andere Räume wechseln (einfach auf den Raum klicken, oder auf das Kreuz, wenn Sie die Faltung aufheben wollen). Bewegen Sie sich erst einmal im Server, entdecken Sie dessen Möglichkeiten. Wenn Sie nicht weiter wissen, dann verwenden Sie die Hilfe. Hier wird alles Wissenswerte liebevoll erklärt. Weiter unten gibt es noch einige Erläuterungen zum Server.

III. Anmeldung zum Turnier

Nun ist nur noch eine verbindliche Anmeldung zu dem Turnier erforderlich. Wie es sich für ein Internettournament gehört erfolgt die Anmeldung per E-Mail. Hierzu wurde ein Anmeldeformular vorbereitet, in dem alle wesentlichen Informationen abgefragt werden. Zur Anmeldung daher bitte ausschließlich http://www.chessbase.de/fritz7server/gameservermsg/deutsch/schulschach_reg.asp verwenden.

Erläuterung der Anmeldefelder:



- Der erste Block enthält Angaben zur Schule und zum Namen der Mannschaft. Die Schule bekommt, ebenso wie der Mannschaftsführer, eine E-Mail zur Bestätigung der Anmeldung.
- Die Angabe des Ansprechpartners ist unerlässlich, denn über diesen wird der gesamte Kontakt zwischen der Schule und der Turnierleitung laufen. Die Angabe eines Spieltags ist ebenfalls unerlässlich, da dieser benötigt wird, um die Termine für die Mannschaftskämpfe zu bestimmen.
- Im Falle eines Platzes unter den ersten vier stehen für jede Mannschaft sechs Preise zur Verfügung. Daher können fünf Spieler und ein Mannschaftsführer nominiert werden. Sollte es sich bei dem Mannschaftsführer um einen Schüler handeln, so ist dieser ebenfalls spielberechtigt. Voraussetzung für die Durchführung eines Turniers ist der Rang Läufer. Es ist daher wichtig, dass der Mannschaftsführer mit seinem Servernamen gemeldet wird, da dieser schnell den Rang Läufer bekommt.
- Der guten Ordnung halber wird darauf hingewiesen, dass jeder Spieler nur für eine Mannschaft spielberechtigt sein kann, auch wenn die Schule mehrere Mannschaften meldet.

IV. Durchführung des Turniers

- Das Turnier selbst wird im KO-System gespielt. Nur der Sieger eines Mannschaftskampfes kommt weiter. Bei einem Unentschieden (8:8) gibt es eine Verlängerung mit verkürzter Bedenkzeit.
- Der Spieltermin wird durch das Heimrecht der Mannschaft bestimmt, die das virtuelle Heimrecht hat. Hat diese Mannschaft angegeben, dass sie Heimrecht Dienstags um 14.00 Uhr, dann findet der Wettkampf in der entsprechenden Woche am Dienstag um 14.00 Uhr statt. Es wird die Aufgabe der Mannschaftsführer sein, ihre Spieler über den genauen Termin zu informieren und dafür Sorge zu tragen, dass diese dann online sind..
- Zu Beginn des Turniers wird ein sogenannter K.O-Baum erstellt. Hierbei werden oben auf dem Baum die Mannschaften stehen, die Montags ihre Heimspiele haben, dann Dienstags, Mittwochs usw. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass man (wahrscheinlich) in den ersten Runden gegen Mannschaften spielt, die den gleichen Spieltag haben wie die eigene Mannschaft.
- Aus diesem Baum ist auch ersichtlich, gegen welche Mannschaft man im Falle eines Sieges spielen wird, zumindest wird die Zahl der Kandidaten auf zwei eingeschränkt. Auf diese Weise kann man gut verfolgen, wird der nächste Gegner sein wird.
- Das Turnier wird auf einer Homepage dargestellt, die ständig aktualisiert wird. Die Adresse dieser Webseite wird noch bekannt gegeben.

V. Durchführung der Turniere nach dem Scheveninger System

- Ein Turnier nach Scheveninger System bedeutet, dass jeder Spieler einmal gegen jeden Spieler der Gegenmannschaft antritt. Beim Deutschen Schulschachpokal werden daher pro Mannschaftskampf 16 Partien gespielt.

- Die Durchführung des Turniers wird von der Software, welche im Client enthalten ist, unterstützt und ist weitgehend automatisiert. Alle Paarungen werden automatisch gesetzt, die Partien automatisch gestartet und das Ergebnis von der Software registriert.
- Wegen der Einzelheiten verweisen wir auf die ausführlichen Erläuterungen über diese Turnierform unter <http://www.chessbase.de/fritz7server/gameservermsg/deutsch/turnier2.asp?id=1302>.
- Während des Schulschachpokals werden Räume Deutscher Schulschachpokal – die zur Zeit noch nicht generiert wurden – zur Verfügung stehen. In diesem Räumen werden die Wettkämpfe ausgespielt werden. Genauer virtueller Ort und Termin werden gesondert bekannt gegeben.
- Es wird empfohlen, dass sich alle Spieler und der Mannschaftsführer schon vor dem eigentlichen Turnierbeginn an einem der Turniere auf dem Server beteiligen, um sich mit den besonderen Eigenheiten des Turnierspiels, insbesondere dem automatischen Partienstart, vertraut zu machen.



So, das wär's. Geschafft. Falls noch Fragen offen sein sollten, dann bitte eine Mail an den Turnierleiter (siehe Absender). Ansonsten bleibt nur noch eine Mannschaft zusammen zu suchen, einen Spieltag klären und dann die Mannschaft anmelden. **Aber bitte den Anmeldeschluss (17. November 2003) beachten.**

Ansonsten wünschen wir Ihnen und uns eine spannende, faire und reibungslose Premiere bei dem 1. Deutscher Internet-Schulschachpokal

Ihr DSJ-Internetteam

Rainer Niermann