

Deutsche Schach-Online-Liga

Spieler Informationen

Vorbemerkung: Die Spieler müssen nur Schach spielen, alles andere, wie melden, mitschreiben, richtigen Gegner finden etc., übernimmt die Software. Bitte schaut regelmäßig in unsere FAQ auf der Homepage dsol.schachbund.de

Allgemeine Regeln

Darf ein Spieler Partien streamen und kommentieren?

Für einen Spieler ist das Streamen (Audio & Video) seiner eigenen Partie erlaubt.

Was ist für Spieler erlaubt?

Jede Kommunikation untereinander im ChessBase-Chat des Turnierraums „an alle“, das Betrachten der anderen Partien des Mannschaftskampfes (ohne Zuschaltung eines Engine und ohne Analyse), Spielen am DGT-Brett / klassischen Brett (ohne Analyse).

Das Zoom-Meeting zur Turnierleitung der DSOL ist für den Wettkampfleiter erlaubt.

Was ist für Spieler nicht erlaubt? (Beispiele)

Nutzung jeglicher Hilfsmittel (Schachbücher, Engine, Vorsagen, ...), Spielen unter falschem oder fremden Account, Wechseln des Turnierraums bei ChessBase, Analyse auf einem anderen Brett, Text-, Audio- oder Video-Chat mit den Mannschaftskollegen oder anderen Personen (Ausnahmen: Nutzung des ChessBase-Chats „an alle“ im Turnierraum insbesondere zur Abklärung von Remis-Geboten). Auch dürfen keine Audio- oder Videostreams während der Partie genutzt werden.

Darf der Mannschaftsführer bei Remisangeboten gefragt werden?

Wie bei normalen Mannschaftskämpfen darf der Mannschaftsführer zur Annahme / Ablehnung eines Remisangebots oder zur Abgabe eines solchen raten. Er darf dabei über den aktuellen Spielstand Auskunft geben, aber keine Einschätzung zu laufenden Partien äußern. Hierzu ist der Turnierraum-Chat „an alle“ zu nutzen.

Spezielle Spielregeln

Welche speziellen Remis-Regeln gelten auf dem Server?

Nachfolgend beschrieben sind die Art der Endspiele und die Bedingungen, unter denen das System bei Remis-Reklamation auf Remis entscheidet.

A) Wenn eine Seite nur noch den König hat, kann die andere Seite Remis reklamieren.

B) Wenn keine Bauern mehr auf dem Brett sind und jede Seite genau eine Figur hat und der König nicht am Rand mattgesetzt werden kann und die reklamierende Seite nicht die Figur verliert:

> Bei D-D, D-T, D-L, D-S kann die Seite mit der Dame reklamieren. Bei D-L und D-S gibt es für die Leichtfigur kein Matt.

> Bei T-T, T-L, T-S kann die Seite mit dem Turm reklamieren. Bei T-L gibt es für die Leichtfigur kein Matt.

> Bei L-L, L-S, S-S kann reklamiert werden, wenn der König nicht in der Ecke mattgesetzt werden kann.

Sonderregelungen:

> Eine dreimalige Stellungswiederholung ist sofort Remis.

> Bietet ein Spieler in der Stellung K+T gegen K+T (o.ä.) Remis, ist die Partie sofort Remis.

Wettkampfregeln

Vor Beginn eines Mannschaftskampf

Sollte von einer Mannschaft bis Spielbeginn um 19:30 Uhr keine Meldung/Kontaktaufnahme vorliegen, verliert die Mannschaft das Recht anzutreten und der Kampf wird 4:0 für den Gegner gewertet. Es bleibt den beteiligten Mannschaften unbenommen, sich auch in einem solchen Fall auf einen späteren Spielbeginn zu einigen. Dies ist der Turnierleitung mitzuteilen.

Tritt eine Mannschaft mit weniger als 4 Spielern an, ist das Freilassen von Brettern möglich. Dabei zählen kampflose Partien für das Mannschaftsergebnis wie gespielte Partien.

Einzelne Bretter dürfen nicht an einen anderen Wochentag ausgespielt werden.

Zu Beginn eines Mannschaftskampf

Ist ein nominiertes Spieler nicht anwesend, läuft seine Uhr. Sind beide Spieler nicht anwesend, läuft die Uhr von Weiß. Die Karenzzeit/Wartezeit beträgt 45 Minuten und 15 Sekunden, d.h. ein Spieler verliert, wenn er nicht vor Ablauf seiner Initialbedenkzeit die Partie aufgenommen hat.

Der eigentliche Mannschaftskampf

Die einzelnen Paarungen sind mit Buttons versehen, deren Farbe sich je nach Stand ändert.

- > Grau: Die Partie ist noch nicht technisch gestartet.
- > Rot: Die Partie ist gestartet, aber die Spieler sind noch nicht miteinander verbunden.
- > Orange: Die Spieler sind miteinander verbunden, aber entweder Weiß oder Schwarz hat noch nicht gezogen.
- > Gelb: Beide haben zumindest einen Halbzug gemacht. Die Partie läuft.
- > Grün: Die Partie ist beendet. Es wird ein Ergebnis angezeigt.

Im Chat wird über den Fortgang des Wettkampfes und insbesondere das Erscheinen weiterer Spieler informiert. Erscheint ein Spieler zu spät, dann muss der Wettkampfleiter die Partie nachstarten.

Nachstart einer Partie

Das Programm ermittelt, wieviel Zeit seit dem Start des Wettkampfes durch den Wettkampfleiter und dem Eintreten des Spielers vergangen ist und macht einen Vorschlag für den Zeitabzug. Diesen kann der Wettkampfleiter überschreiben. In der Regel reicht aber ein einfaches OK und die Partien beginnen.

- > Der Start der Partien des Wettkampfs soll möglichst immer um 19:30 Uhr sein.

Achtung, eine Abweichung vom Normalschach: Fehlen beide Spieler und kommt Weiß nach 10 Minuten und Schwarz nach 20 Minuten, so erhält Weiß 10 Minuten Strafe und Schwarz 20. Im Nahschach wären dies 10 Minuten für beide, da Weiß nach 10 Minuten die Uhr drückt. Diese abweichende Möglichkeit ist Bestandteil der DSOL-Regelungen.

Eine Partie hängt

Es kann vorkommen, dass eine Partie nach einem disconnect, einem vorübergehenden Verbindungsabbruch, nicht wieder startet. Grundsätzlich kann der Server damit umgehen und die Zeit des Spielers, der einen Verbindungsabbruch hatte, läuft weiter. Dieser Zeitverlust geht zu seinen Lasten. In seltenen Fällen wird der Kontakt nicht wiederhergestellt. Dann hat der Wettkampfleiter die Möglichkeit die Partie wieder in Gang setzen. Sie wird fortgesetzt von der letzten Stellung, bei der die Verbindung bestand und mit den entsprechenden Zeiten.

Es ist möglich während einer Partie, z.B. bei einem Verbindungsabbruch, zwischen der genutzten Spielmöglichkeit, Webbrowser oder Windows-Client, zu wechseln.

Noch zwei Hinweise

Während der Spielrunde

Tritt eine Mannschaft zweimal nicht an oder zieht sie sich vor der vorletzten Runde zurück, werden alle ihre Spiele mit 4:0 für den Gegner gewertet.

Erfolgt eine Wertung nach ELO/DWZ?

Nein, eine solche Auswertung ist nicht möglich.