



Die DSOL auf PlayChess

Liebe Schachfreunde,

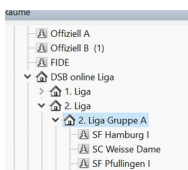
die DSOL 2021 wird wieder auf PlayChess gespielt. Darüber freuen wir, von ChessBase bzw. PlayChess, uns natürlich sehr. Die nachfolgenden Ausführungen enthalten eine kurze Einführung und Tipps, wie man einen Mannschaftskampf in der DSOL über PlayChess leitet, wie man über den Webbrowser spielt oder wie man über den Client spielt. Die wesentlichen Informationen in diesem kleinen „Handbuch“ werden auch unter den FAQ oder auf dem Captain's Meeting präsentiert. Die Lektüre ist also keine Pflicht, sondern eine zusätzliche Hilfe von unserer Seite.

Liebe Grüße
Martin Fischer
Turnierleiter PlayChess

Kapitel 1 Mannschaftsführung

1.1 Allgemeines

Die Mannschaftskämpfe in der DSOL werden, wie Mannschaftskämpfe im richtigen Leben, als Heim- und Auswärtskämpfe ausgetragen. Allerdings sind die Spielstätten virtuelle Räume auf PlayChess. Jede teilnehmende Mannschaft hat einen solchen Vereinsraum bekommen.



Der Mannschaftsführer/die Mannschaftsführerin der Heimmannschaft hat die Aufgabe, den jeweiligen Mannschaftskampf zu leiten. Dazu benötigt er/sie den aktuellen PlayChess-Client, der in einer Windows Umgebung läuft. Mannschaftsführer benötigen also einen Computer mit einer Windows Umgebung (sowie Windows 7, 8 oder 10).

Der aktuelle Windows Client kann, falls noch nicht geschehen, unter dem folgenden Link

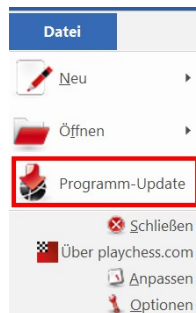
<http://download.chessbase.com/download/PlayChessV7Setup.exe>

heruntergeladen werden.



Nach dem Starten des Clients erscheint das obige Bild. Bitte unter Anmelden/Abmelden den Usernamen für den Mannschaftsführer eingeben (in der Regel identisch mit dem Mannschaftsnamen). Die Accountdaten finden Sie auf Ihrer Mannschaftsseite auf der Dsol-Homepage, wenn Sie dort als (stellvertretender) Mannschaftsleiter eingeloggt sind. Sodann bitte auf PlayChess.com klicken und sich mit dem Server verbinden.

Ist der Client gestartet, kann man jederzeit nach dem Starten des Clients über die Funktion „Datei-Programm Update“ überprüfen,



ob die vorhandene Version noch aktuell ist oder ob ein Update zur Verfügung steht. Letzteres sollte man dann herunterladen und installieren.

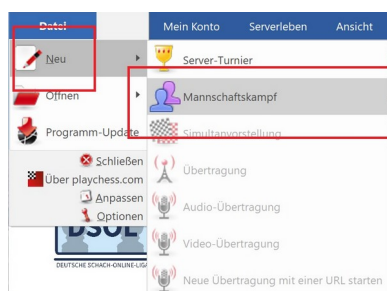
Der Mannschaftsführer/die Mannschaftsführerin sollte für den Mannschaftskampf rechtzeitig mit seinem Mannschaftsführer Account einloggen. Die Mannschaftsführer-Accounts findet Iht auf der jeweiligen Mannschaftsseite der DSOL-Webseite.

1.2

Aufsetzen des Mannschaftskampfes

Der Mannschaftskampf kann ab 19:15 Uhr aufgesetzt werden. Dadurch werden die Partien noch nicht gestartet.

Zum Aufsetzen des Mannschaftskampfes geht der Mannschaftsführer auf Datei-Neu-Mannschaftskämpfe.



Diese Funktion durch einen Klick starten. Der PlayChess Client kontaktiert dann den DSB-Server und ruft die Paarungen für den Mannschaftskampf ab, unabhängig von der Anwesenheit der Spieler im virtuellen Raum.

Info	Spieler	Partien	Weltkugel	Turnier	Weiß	Schwarz	Ergebnis	Anwesenheit Weiß	Anwesenheit Schwarz
Brett	Status	Status							
1	●	Nicht gestartet			player0	player1	?-?	Ja	Ja
2	●	Nicht gestartet			player4	player2	?-?	Ja	Ja
3	●	Nicht gestartet			player6	player5	?-?	Ja	Ja
4	●	Nicht gestartet			player8	player9	?-?	Ja	Ja

Für den Mannschaftsführer werden dann die vier Partien des Wettkampfes angezeigt. Hinter den Partien ist vermerkt, ob die Spieler anwesend sind oder noch nicht. Diese Anzeige wird aktualisiert, sobald sich der Status eines Spielers ändert.

Des Weiteren gibt es vor jeder Partie einen farbigen Button:

Info	Spieler	Partien	Weltkugel	Turnier	Weiß	Schwarz	Ergebnis	Anwesenheit Weiß	Anwesenheit Schwarz
Brett	Status	Status							
1	●	Gestartet			player0	player1	?-?	bei Wettkampfstart	bei Wettkampfstart
2	●	Gestartet			player4	player2	?-?	bei Wettkampfstart	bei Wettkampfstart
3	●	Gestartet			player6	player5	?-?	bei Wettkampfstart	bei Wettkampfstart
4	●	Gestartet			player8	player9	?-?	bei Wettkampfstart	bei Wettkampfstart

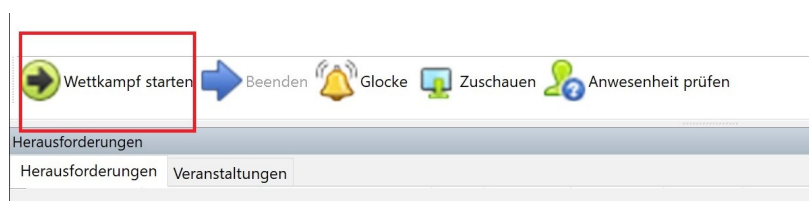
Dabei bedeuten die Farben folgendes:

- Grau: Die Partie und der Mannschaftskampf sind noch nicht gestartet.
- Blau: die Partie ist startbereit.
- Orange: die Partie hat begonnen, aber es haben noch nicht beide Spieler einen Zug gemacht.
- Gelb: die Partie läuft.
- Grün: die Partie wurde mit einem Ergebnis beendet
- Rot: die Partie konnte auf Grund eines Fehlers nicht gestartet werden.

Die Ergebnisse der Partien, sowie die Partien selbst, werden automatisch vom System erfasst und an den DSB-Server gemeldet. Der Mannschaftsführer muss sich nach dem Start der Partien um weiter nichts kümmern, das Programm macht alles selbst. Wichtig ist allerdings, dass der Mannschaftsführer das Programm nicht schließt und, zumindest virtuell, im Raum anwesend bleibt.

1.3 Start der Partien

Zum Starten der Partien des Mannschaftskampfes klickt der Mannschaftsführer auf den Button „Wettkampf starten“.



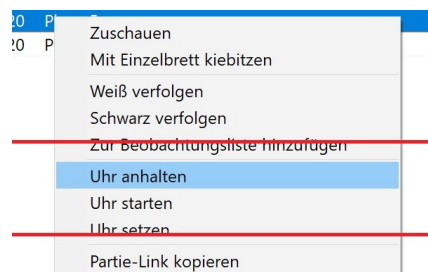
Dieser Button befindet sich am unteren Rand des Bildschirms, etwas weiter links. In dem Moment, wo der Mannschaftsführer auf diesen Button klickt, starten alle Partien, unabhängig davon, ob beide

Spieler anwesend sind. Es obliegt also dem Mannschaftsführer als Wettkampfleiter, zu entscheiden, wann genau der Wettkampf beginnt. Dies kann, im Einverständnis mit den jeweiligen Gegnern, auch kurz vor 19:30 Uhr oder kurz nach 19:30 Uhr sein.

Das Starten der Partien bewirkt, dass bei allen anwesenden Spielern das Brett auf dem Schirm erscheint und diese die Partie beginnen können. Sollte ein Spieler/Spielerin zu spät kommen, so öffnet sich dieses Brett sofort, in dem Moment, in dem der Raum betreten wird.

1.4 Technische Probleme

Sollte es während der Partie zu Schwierigkeiten kommen, eine Partie hängen oder andere Schwierigkeiten auftreten, so hat der Mannschaftsführer, wenn er/sie selber spielt, die Möglichkeit, zunächst die eigene Uhr anzuhalten. Dazu markiert er/sie im Turnierleiter-Fenster, in dem alle vier Partien zu sehen sind, die eigene Partie, nimmt die rechte Maustaste und klickt auf Uhr anhalten.



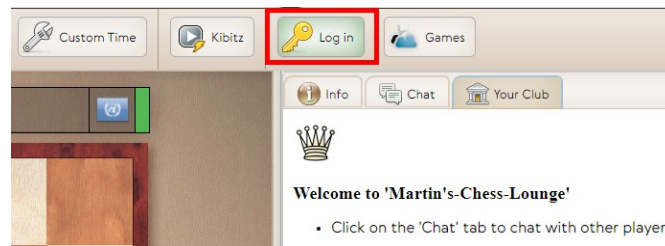
Sobald dies geschehen ist, setzt er/sie sich in der Zoom-Konferenz, die es jeden Spieltag geben wird, mit einem Schiedsrichter in Verbindung. Dieser wird sich dann des Problems annehmen und dies gegebenenfalls gemeinsam mit dem Mannschaftsführer lösen und für eine Fortsetzung des Wettkampfes sorgen. Sobald dies geschehen ist, kann der Mannschaftsführer seine eigene Uhr wieder in Gang setzen.

Kapitel 2 Spielen auf Playchess

Gespielt wird in der DSOL mit dem PlayChess-Premium-Account, der Ihnen von ChessBase für die Dauer der DSOL kostenlos zur Verfügung gestellt wird. Es besteht die Möglichkeit, entweder über den Webbrowser zu spielen oder über den Windows-Client. Worüber man spielt, ist eine Geschmackssache. Ich werde im Folgenden beide Möglichkeiten etwas genauer vorstellen:

2.1 Spielen über den Webbrowser

Um über den Webbrowser zu spielen, ist es am einfachsten, auf die DSOL-Webseite zu gehen und dort unter Spieltag am aktuellen Spieltag den Link zu Ihrem Mannschaftskampf aufzurufen. Sie werden dann automatisch in den virtuellen Spielsaal des Mannschaftskampfes geleitet und melden sich dort unter „Anmelden“ (bzw. Log in) mit ihrem PlayChess-Usernamen und Ihrem Passwort an.



Sobald Sie sich eingeloggt haben, drücken Sie bitte einmal die Tastenkombination Strg+F5. Dadurch sorgen Sie dafür, dass sie auf jeden Fall mit der aktuellen Browser-Version spielen.

Danach müssen Sie eigentlich nur noch warten, bis der Mannschaftskampf beginnt. Das Brett öffnet sich und Sie können die Partie beginnen.

2.1.1 Ziehen

Um einen Zug auszuführen, gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Die eine besteht darin, die Figur, den Stein, mithilfe der Maus tatsächlich zu ziehen. Man geht mit der Maus auf das Ausgangsfeld, zum Beispiel e2, drückt die linke Maustaste und zieht, bei gedrückter Maustaste, auf das Zielfeld, zum Beispiel e4. Dort lässt man die linke Maustaste los und der Zug auch wird ausgeführt.

Eine weitere Methode besteht in der sogenannten 2-Klick-Methode: Sie klicken auf das Ausgangsfeld, zum Beispiel wieder e2. Dann werden durch kleine Punkte die möglichen legalen Züge mit diesem Stein angezeigt:



Jetzt auch klicken Sie auf das Zielfeld. Der Zug wird ausgeführt.

Die Erstere Methode ist es schneller. Allerdings ist das Risiko sogenannter „Mouseslips“ größer. Denn wenn Sie unterwegs den Mauszeiger loslassen, oder gegen die rechte Maustaste kommen, dann wird der Zug ausgeführt und steht. Eine Zurücknahme ist auch bei einem Mouseslip nicht mehr möglich.

Da in der DSOL mit 45 Minuten + 15 Sekunden Inkrement je Zug gespielt wird, wäre meine Empfehlung, sich für die sicherere Methode zu entscheiden und mit der 2-Klick-Methode zu spielen.

2.1.2 Premoves

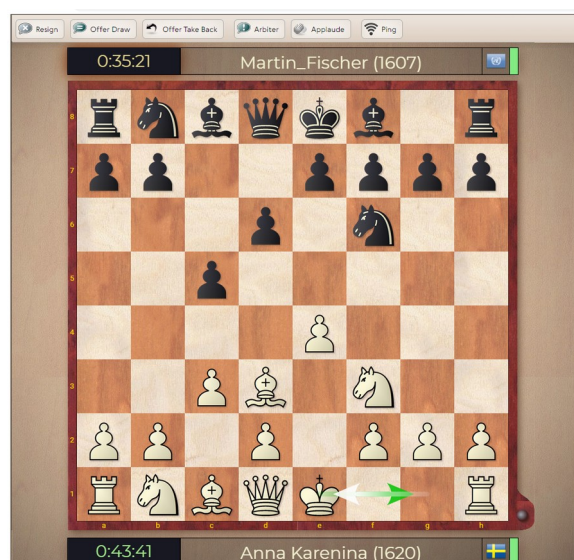
Eine Besonderheit des Internet-Schachs ist es, dass man Züge schon eingeben kann, obwohl man gar nicht am Zug ist. Der grundsätzliche Vorteil dieser Methode ist, dass der Zug dann, wenn das Zugrecht nach auf einen übergeht, sofort und ohne Zeitverlust ausgeführt wird. Das Risiko dabei ist, dass eine Qualitätskontrolle nicht mehr stattfindet. Solange der Zug legal ist, wird dieser gespielt und „steht“, auch wenn er völlig unsinnig sein sollte.

Wenn sie im Webbrowser spielen, können Sie einen Premove nur eingeben, wenn der Gegner am Zug ist. Dann können Sie Ihren Stein klicken, mit gedrückter Maustaste das Zielfeld ansteuern und dort loslassen. Ein grüner Pfeil zeigt an, welcher Premove ausgeführt wird, sobald das Zugrecht auf Sie übergeht.



Betrachten wir das ganze anhand des obigen Diagramms einmal genauer. Weiß hat, in Erwartung des gegnerischen Antwortzuges 3.-Sf6 den Zug 4. Ld3 als Premove eingegeben. Das führt zu einer ordnungsgemäßen und schnellen Fortsetzung der Partie, sollte der erwartete Gegenzug (3. - Sf6) tatsächlich gespielt werden. Zieht Schwarz allerdings, in Erwartung eines Premoves, den „pfiifigen“ Gegenzug 3. - c4, dann nimmt die Partie für Weiß mit 4. Ld3 cxd3 eine eher unerfreuliche Wendung.

Möchten Sie Ihren Premove zurücknehmen, so müssen Sie, bevor der Gegner zieht, diesen Zug zurücknehmen. Das ist die einzige Möglichkeit, einen Premove zurückzunehmen.



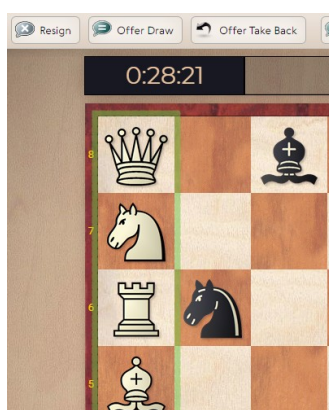
In der obigen Diagrammstellung hat Weiß zunächst, dadurch dass er den König von e1 nach g1 gezogen hat, die kurze Rochade als Premove eingegeben. Als ihm dies wenig später reute, hat er dann den Königszug g1 nach e1 angegeben, bevor Schwarz gezogen hat. Dadurch wurde der Premove, wie aus den beidseitigen Pfeilen ersichtlich, zurückgenommen.

Hinweis: Sie sollten nicht mit der Maus auf dem Brett herumspielen und einzelne Züge schon einmal andeuten oder „ausprobieren“. Dies setzt Premoves und kann zur Folge haben, dass der Zug dann sofort ausgeführt wird, obwohl er von Ihnen gar nicht gewollt ist

2.1.3

Bauernumwandlung

Läuft ein Bauer durch, so kann er umgewandelt werden. Auf dem Schirm erscheinen dann, sobald der Bauer auf das Feld auf der achten Reihe gesetzt wurde, die vier theoretisch möglichen Figuren, in die umgewandelt werden kann (Dame, Turm, Läufer und Springer) auf vier großen Feldern auf dem Schirm. Sie klicken auf die Figur, in die Sie umwandeln wollen und die Umwandlung ist ausgeführt.



Im obigen Diagramm hat Weiß soeben b7xa8 gezogen und einen Bauern zur Umwandlung gebracht. Nun werden die vier möglichen Figuren, (Dame, Springer, Turm, Läufer) angezeigt und ein Klick auf die gewünschte Figur führt zu einer Umwandlung in die entsprechende Figur und einer Fortsetzung der Partie.

Eine Einstellung, die es ihnen gestattet, immer in eine Dame umzuwandeln (und dadurch bei der Zugausführung Zeit zu sparen) gibt es in der DSOL nicht. Die Umwandlung findet immer statt wie oben beschrieben.

2.1.4

Remis anbieten

Oberhalb des Brettes befinden sich verschiedene Buttons. Darunter auch derjenige, mit dem Sie Remis anbieten oder der Button, mit dem Sie die Partie aufgeben können. Bitte klicken Sie auf diese Buttons nur, wenn das entsprechende Angebot auch gelten soll. Es kann nicht von Ihnen zurückgenommen werden, bzw. die Aufgabe ist dann verbindlich.

Wird Ihnen Remis angeboten, so erscheint eine entsprechende Nachricht auf dem Schirm. Sie können dann entweder auf den Button „Remis annehmen“, klicken oder auf die Nachricht selbst, um die Punkteteilung zu akzeptieren.

Hinweis: Nachdem Sie Remis angeboten haben, bleibt der Remis-Button für einige Zeit deaktiviert. Es ist also nicht möglich, ständig Remis anzubieten und das Angebot ständig zu wiederholen und so den Gegner zu stören.

2.1.5

Auf PlayChess frei spielen

Für den Fall, dass Sie gerne ein paar freie Blitzpartien spielen wollen, um sich mit dem PlayChess-Server vertraut zu machen, dann geben Sie doch bitte einfach in ihrer Browserzeile PlayChess.com ein wählen dort die Möglichkeit Zeit Wählen und Spielen.

Martin Fischer
Elo Bullet: 1581 | 7 Games | Lange nicht gespielt
Elo Blitz: 1872 | 141 Games | Platz 2842
Elo Lang: 1548 | 8 Games | Platz 3559

Erfolge
Statistik | Spieler: 2988 | Peak: 3001 | Partien heute: 54762 | Nations: 182

Bullet | **Blitz** | **Langsame Partien**

1 MIN | 3 MIN | 5 MIN | 10 MIN | 15 MIN + 5 SECS

Erfahrene Spieler
Wählen Sie eine beliebige Bedenkzeit und spielen Sie Bullet, Blitz oder langsame Partien.

Für Einsteiger
Spielen Sie eine Partie gegen Einsteiger und erhalten Sie Tipps. Teilen Sie Ihre Tipps gut ein! Wenn es scharf wird, kann ein einziger Tipp gewinnen.

Turniere
Regelmässige Turnier mit Dukatenpreisen

ZEIT WÄHLEN UND SPIELEN | MIT TIPPS SPIELEN | ALLE TURNIERE

Rangliste Bullet

#	Name	Elo	Flag	Pic
Heute				
1.	Hellou	2672		
2.	Achessplayer	2572		
3.	Lakman	2566		
4.	Dj Amir	2558		
5.	Lazier13	2511		

Rangliste Blitz

#	Name	Elo	Flag	Pic
Heute				
1.	Moschess	2598		
2.	Magnum	2589		
3.	SnowfallChess	2564		
4.	Sergey Volkov	2534		
5.	Ponomareff	2474		

Rangliste

#	Name	Elo	Flag	Pic
Heute				
1.	Babik	2604		
2.	Mosco	2562		
3.	Mafiq	2292		
4.	Lion_vyz	2274		
5.	Aduserbutagm	2259		

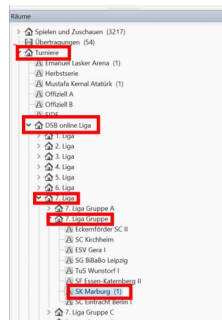
Suchen Sie sich eine Blitzpartie mit der für Sie passenden Bedenkzeit. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, sich mit dem Server vertraut zu machen, mit der Funktionsweise des Spiels, ohne dass es gleich so wichtig ist wie in den Mannschaftskämpfen der DSOL.

2.2

Mit dem Windows-Client spielen

Eine andere Möglichkeit zu spielen ist es, mit dem Windows-Client zu spielen. Ich werde mich im Folgenden darauf konzentrieren, dass Spielen unter dem Client darzustellen. Dieser ist Bestandteil der Programme Fritz 16 und 17, Komodo 13 oder 14 sowie ChessBase 15 oder 16. Auch über diese Programme kann problemlos in der DSOL gespielt werden.

Nachdem man sich auf dem Server eingeloggt hat, mit seinem Usernamen und dem Passwort, muss man rechts, dort wo die Raumstruktur abgebildet ist, den virtuellen Turnierraum für den Mannschaftskampf suchen und finden.



Der Aufbau ist einfach. Es gibt für jede Liga, von 1-13, einen Hauptraum und für jede Gruppe einen weiteren unter Raum. Und hier zweigen noch einmal die Räume für die jeweiligen Mannschaften ab. Hat man also ein Auswärtsspiel beim SK Marburg, der in der siebten Liga Gruppe B spielt, dann sucht man den entsprechenden Raum auf. Der korrekte Pfad wie folgt:

Turniere **DSB Online Liga** **7. Liga** **7. Liga Gruppe B** **SK Marburg**

Sobald man als Spieler den Raum betreten hat muss nichts weiter tun bis die Partie beginnt. Die Partien werden automatisch durch den Wettkampfleiter (Mannschaftsführer der Heimmannschaft) gestartet und die Ergebnisse automatisch an den Server des DSB gemeldet.

2.2.1

Partie spielen auf dem Windows-Client

Auf dem Windows-Client gibt es zum einen die Möglichkeit, die Figuren zu ziehen. Also die Figur mit der Maus anklicken, mit gedrückter Maustaste auf das Zielfeld ziehen und dort die Maus loslassen.

Dann gibt es auf dem Windows-Client die Möglichkeit des 2-Klick-ziehen. Die Figur, der Stein, der gezogen werden soll, anklicken und das Zielfeld anklicken.

Darüber hinaus hat der Anwender die Möglichkeit, seine Zugeingabemöglichkeiten anzupassen an die eigenen Bedürfnisse. Es gibt die Möglichkeit, unter Datei-Option-Partien, verschiedene Möglichkeiten einzustellen, mit denen Sie schneller ziehen können.

So gibt es die ein-Klick-Eingabe. Man kann diese ausstellen oder man kann diese einstellen in zwei verschiedenen Stufen. Hier kann man einstellen, dass durch ein einfaches Anklicken des Zielfeldes ein Zug ausgelöst wird.

Mit Zugeingabe vorab kann man die Möglichkeit einstellen, einen (normal) oder auch mehrere Züge (aggressiv) als Premove einzustellen. Insbesondere die Möglichkeit, mehrere Züge einzustellen, ist beim Spielen in der DSOL, mit einem 15 Sekunden Inkrement, wegen des damit verbundenen Risikos kaum zu empfehlen.

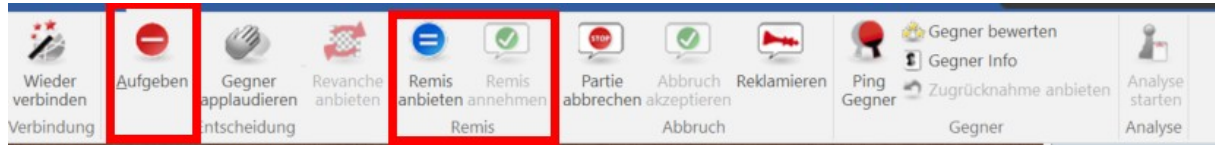
Andere Optionen geben einem die Möglichkeit, den letzten Zug besser zu erfassen (gelber Pfeil) oder die Möglichkeiten der Umwandlung zu regeln. Klicke ich an „Immer in Dame umwandeln“, so wandelt das Programm automatisch in eine Dame um. Die Vorteile sind ähnlich wie beim Premove. Es geht schneller, aber das Risiko, dass ich einen schlechten Zug mache, besteht.

Auch hier der Ratschlag, probieren Sie ein bisschen aus, welche Variation Ihnen am besten gefällt. Machen Sie sich, bevor sie ihre erste DSOL-Partie auf dem Client spielen, mit den Möglichkeiten und den Reaktionen des Clients vertraut.

2.2.2

Remis, Aufgabe und Beenden des Programms

Für Remis anbieten und aufgeben gibt es auch hier Buttons, ebenso wie für die Annahme meines Remisangebots. Diese sind oberhalb des Brettes:



Beachten sollten Sie noch, dass dann, wenn Sie den Client schließen, also den Raum bewusst verlassen, das Programm dies als Aufgabe bewertet. Daher werden Sie durch ein „Pop-Up- Menü“ gefragt, ob sie die Partie wirklich aufgeben wollen.