



Jacob Roggon Plankgasse 58 50668 Köln

**An die Betreuer**  
der am Internet-Schulschachpokal  
teilnehmenden Mannschaften



**Stellvertr. Vorsitzender**  
Jacob Roggon  
Plankgasse 58  
50668 Köln  
E-Mail: [Vorsitzender@Deutsche-Schachjugend.de](mailto:Vorsitzender@Deutsche-Schachjugend.de)  
Telefon (02 21) 2 98 39 03

Köln, d. 1. Oktober 2006

**Internet-Schulschachpokal**  
**Informationen für die Mannschaftsbetreuer**

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir freuen uns sehr, dass Sie beabsichtigen, mit Ihrer Schule am deutschen Internet-Schulschachpokal teilzunehmen! Idee des Pokals ist es, dass Vierer-Schulmannschaften aus ganz Deutschland unkompliziert eine Meisterschaft bestreiten und dabei einen großen Vorteil nutzen, den Schach gegenüber anderen Sportarten hat: Es lässt sich problemlos über Distanz spielen.

Sie als Betreuer sind für uns erster Ansprechpartner und verantwortlich für die Belange Ihrer Mannschaft. Zur Orientierung haben wir Ihnen Punkte, die Sie beachten sollten, auf den folgenden Seiten zusammengestellt.

Wenn Sie Rückfragen haben, zögern Sie nicht, unsere Geschäftsstelle oder mich zu kontaktieren!

Mit freundlichen Grüßen

Handwritten signature of Jacob C. Roggon in black ink.

Jacob Roggon  
stellvertretender Vorsitzender der Deutschen Schachjugend

## Informationen für den Betreuer

Nehmen Sie vorweg bitte zur Kenntnis, dass Sie es im Verlauf des Schulschachpokals mit zwei verschiedenen, kennwortgeschützten Funktionen zu tun haben:

- [www.schulschachpokal.de](http://www.schulschachpokal.de)  
Hier verwalten Sie Ihre Schule und die Mannschaften. Die Seite ist das virtuelle Organisationsbüro der Meisterschaft. Über sie erfolgt auch die Kommunikation mit der Turnierleitung.
- [www.schach.de](http://www.schach.de)  
Auf dem Server schach.de tragen die Schüler später die Partien aus. Jeder Teilnehmer benötigt ein eigenes Zugangskonto (mehr dazu weiter unten).

Diese zwei Umgebungen sind nicht miteinander verbunden, d.h. Benutzername und Kennwort für die Seite des Schulschachpokals ermöglichen keinen Zugriff auf den Schachserver.

Als Betreuer nehmen Sie folgende Aufgaben wahr:

### Erreichbarkeit

Im Laufe des Turniers werden wir Ihnen eine Reihe von Informationen geben. Wir setzen voraus, dass Sie auf folgenden Kanälen erreichbar sind:

- *Email*  
Bei der Anmeldung werden Sie eine Emailadresse angeben. Bitte rufen Sie in der Zeit vor und während des Pokals Ihre Emails regelmäßig, d.h. täglich ab. Besonders für individuelle Nachfragen usw. werden wir Sie per Email kontaktieren.
- *Internetseite*  
Bitte besuchen Sie regelmäßig die Internetseite des Pokals, <http://schulschachpokal.de/>. Dort publizieren wir allgemeine Informationen, die für Sie von Bedeutung sein können.

## *Vor dem Turnier*

### Anmeldung der Mannschaft(en)

Auf der Internetseite <http://schulschachpokal.de/> finden Sie ein Anmeldeformular, das Sie durch die Anmeldung begleitet. Sie können auch nachträglich noch Änderungen vornehmen. Beachten Sie bitte, dass das Formular nach dem Meldeschluss am 23.01.2007 keine Änderungen mehr zulässt!

Besonders wichtig ist es, dass Sie den einzelnen Personen ihre Handles (s. dazu »Zugangskonten zum Schachserver anlegen«) zuordnen, denn nur durch diese können wir Turnierleiter die Teilnehmer später auf dem Server identifizieren. Lassen Sie ggf. das Feld Handle leer und tragen erst später die Daten ein, sobald die Schüler ihre Zugangskonten angelegt haben.

### Zugangskonten zum Schachserver anlegen

Generell ist die Nutzung des Schachservers, im Folgenden auch »schach.de« genannt, kostenpflichtig. Sie und Ihre Schüler verwenden ein kostenloses Zugangsprogramm (Client), bei dem Sie zweierlei Dinge beachten müssen:

- *Sie können pro Installation nur drei Handles anlegen.*  
Ein Handle ist ein Zugangskonto zum Server. Jeder teilnehmende Spieler benötigt ein Konto. Bei vier PCs (also bei vier Installationen) können Sie folglich genügend Konten anlegen.
- *Die mit diesem Client angelegten Handles sind erst einmal nur 30 Tage lang gültig.*  
Dies bedeutet, dass Sie die Konten nicht früher als 01.01.2007 anlegen dürfen, damit sie am Finaltag noch gültig sind.

Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihnen die 30 Tage nicht ausreichen, um mit Ihren Schülern den Server zu testen, können Sie bei uns (auf <http://schulschachpokal.de/>) Seriennummern in begrenzter Anzahl erhalten. Diese Seriennummern bieten Ihnen ein halbes Jahr lang Zugriff in vollem Funktionsumfang auf den Server; folglich können Sie bereits ab Oktober 2006 die Konten einrichten und nutzen.

Natürlich können Sie für sich selbst auch ein Handle anlegen und so später den Mannschaftskämpfen von einem fünften Rechner aus beiwohnen.

Ein paar Tipps zu den Handles:

- Seien Sie sparsam mit Handles für Ersatzspieler, da ansonsten Ihr durch den Client auferlegtes Kontingent knapp werden könnte. Kontaktieren Sie uns, falls Probleme auftreten.
- In der Wahl der Handles sind Sie und Ihre Schüler übrigens völlig frei. Das Handle darf maximal 16 Zeichen lang sein, alle Sonderzeichen sind erlaubt. Groß-/Kleinschreibung wird nicht unterschieden.
- Wenn Sie mögen, können die Handles einen Bezug zu Ihrer Schule enthalten, also etwa »DMS Brett 2«.
- Erfahrungswert: Lassen Sie die Schüler ihre Passwörter notieren, sie selbst können diese im Fall der Fälle nicht zurücksetzen. Wenden Sie sich an uns, falls doch einmal eine Passwortzurücksetzung notwendig sein sollte.

### **Einführung der Schüler in die Software**

Im Grunde genommen gibt es während des Turniers für die Teilnehmer wenig zu beachten, die Partien starten automatisch und sie müssen einfach »nur« spielen. Trotzdem gibt es ein paar Feinheiten, die Sie unbedingt mit Ihren Schülern testen und üben sollten. Lesen Sie dafür auch das Blatt »Umgang mit der Software«, das Sie nach dem Login auf der Seite des Schulschachpokals aufrufen können.

Selbstverständlich ist es problemlos möglich, dass Sie und Ihre Schüler auch von Zuhause aus den Server nutzen. Laden Sie oder Ihrer Schüler dafür einfach den kostenlosen Client von <http://schach.de/> herunter. Verwenden Sie bitte in der Schule und Zuhause die gleichen Handles; sie sind nicht an bestimmte Rechner gebunden.

### **Während des Turniers**

#### **Mannschaftsmeldung abgeben**

Vor Beginn der jeweiligen Turnierstufen (Qualifikation oder Finale) müssen Sie uns melden, welche vier Spieler die Runden bestreiten werden. Während der Runden kann kein Spieler ausgetauscht und die Reihenfolge nicht verändert werden!

Melden Sie uns die vier Spieler im eigens dafür vorgesehenen Formular. Achten Sie besonders darauf, dass die richtigen Handles dort eingetragen sind.

### **Ruhe und Ordnung**

Es wird eine gewisse Zeit vergehen zwischen Anwesenheitsmeldung und Start der ersten Partie, vermutlich 10 bis 20 Minuten. In dieser Zeit können die Spieler auch im Turnierraum frei spielen, wenn sie es möchten. Ggf. müssen laufende Partien bei Turnierbeginn abgebrochen werden.

Leider sinkt erfahrungsgemäß die Hemmschwelle für unangemessene Äußerungen an die Kontrahenten, wenn sie nicht vis-a-vis sitzen, sondern nur virtuell auftreten. Wir weisen darauf hin, dass unangebrachte Äußerungen im Chat wie bei einem Nahschachturnier geahndet werden und mit Sanktionen bis hin zum Turnierausschluss belegt werden können.

Soweit muss es natürlich nicht kommen. Wir sehen Sie hier in der Funktion als ordnende Hand vor Ort. Dazu gehört auch, dass Sie dafür einstehen, dass Ihre Schüler ihre Partien selbst bestreiten und sich nicht von Mitschülern (oder gar Computern) helfen lassen.

### **Wenn Probleme/Konflikte auftreten**

Sorgen Sie bitte an jedem Rechner dafür, dass auf dem Server das Chatfenster eingeblendet ist, da wir sonst mit Ihren Schülern (und umgekehrt) im Bedarfsfall nicht in Kontakt treten können. Näheres zur Chatfunktion auf der Seite »Umgang mit der Software«.

Sollte es von unserer Seite aus Rückfragen geben, werden wir uns im Chat zuerst an den durch Sie benannten Mannschaftsführer wenden, da wir nicht davon ausgehen können, dass Sie selbst mit eigenem Handle auf dem Server eingeloggt sind.

Mitunter kann es nötig sein, dass wir Sie kontaktieren. Halten Sie für diesen Fall bitte die Nummer eines Telefons oder Handys in Ihrer Nähe bereit.

Wenn es von Ihrer Seite aus Fragen gibt, wenden Sie sich bitte (ggf. durch Ihren Mannschaftsführer) an den im Raum anwesenden Turnierleiter, den Sie am Symbol der gekreuzten Werkzeuge erkennen.