



Hi, ich bin Chessy, das Maskottchen  
der [Deutschen Schachjugend](#).  
Ich wünsche Dir viel Spaß beim NOSO6

# NOSO6



**10.9.20: Der DEUTSCHE SCHACHBUND hat die NOSO-Turniere als besonders gut gelungene Online-Veranstaltung ausgezeichnet. Zur Meldung**

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

**Hinweis:** Nicht jeder hat Zeit für ein komplettes NOSO-Turnier. NOST ist ein **neues Eintagesturnier** mit unterschiedlichen Bedenkzeiten in Kleingruppen, das in den Zwischen-NOSO-Zeiten meist samstags stattfinden soll. Hierfür gibt es keinen großen Einladungsverteiler. Wer aber eine Einladung per E-Mail erhalten möchte, kann mir das gerne mitteilen. Die Termine gibt es auch auf der Webseite [http://www.bernab.de/n/NOST\\_start.htm](http://www.bernab.de/n/NOST_start.htm). Mit Anfängergruppen!

## 6. Neunkirchener Online-Schach-Open

<b>Veranstalter</b>	<b>TSV Neunkirchen a.Br. e.V.</b>		
<b>Ort</b>	Zuhause. Gespielt wird bei <a href="https://lichess.org/">https://lichess.org/</a> am Computer oder per App.		
<b>Termin</b>	<b>19.12.2020 bis 10.1.2021</b> , mindestens 6 Spiele, freie Spielterminwahl Wegen der verlängerten Schulferien und der Feiertage dauert NOSO6 drei Wochen. Es ist möglich, erst am 27.12. einzusteigen, bei der Anmeldung bitte angeben.		
<b>Modus</b>	Mindestens 90 Minuten pro Partie + 10 Sekunden vom ersten Zug an. Schweizer System mit Abwandlungen (s.u.), <b>keine</b> DWZ-Auswertung.		
<b>Gruppen***</b>	<b>B:</b> DWZ bis 1200	<b>D:</b> DWZ 1200 bis 1700	<b>E:</b> DWZ 1700 bis 2021
<b>Startgeld</b>	Die Teilnahme ist kostenlos, es gibt keine Preise.		
<b>Anmeldung</b>	Bis zum 17.12.2020 auf <a href="http://www.bernab.de/o/f.htm">http://www.bernab.de/o/f.htm</a> Nachmeldungen bis zum 26.12. sind aufgrund der Prozent-Wertung möglich. <a href="#">Teilnehmerliste</a> <a href="#">Paarungen</a> <a href="#">FAQ</a> <a href="#">Erfahrungsberichte der TN</a>		
<b>Turnierleiter</b>	Bernhard Abmayr, lichess: NOSOboss E-Mail: <a href="mailto:schach91077@online.de">schach91077@online.de</a>		
<b>Analysen</b>	Auf Wunsch können die Spieler Partien mit erfahrenen Trainern online analysieren. Es freuen sich auf Dich: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebastian Böhme, SC Uttenreuth, DWZ 2215, alle Gruppen</li> <li>• Markus Böhme, SC Uttenreuth, DWZ 2057, alle Gruppen</li> <li>• Bernhard Abmayr, DWZ 1761, nur für Spieler bis DWZ ca. 1300</li> </ul>		
<b>Datenschutz</b>	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 Telephonnummern sind nur für die Spieler der gleichen Gruppe sichtbar. Bei lichess.org ist fast alles (außer den Nachrichten) für alle einsehbar.		

# 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.

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 5 bisherigen NOSO-Turniere finden sich zum Reinschnuppern auf <http://www.bernab.de/o/5/p.htm>.

\*\*\* Sollten sich sehr viele Schachspieler anmelden, können weitere Gruppen gebildet werden.

# 2 Wertung

Am Ende 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 als Feinwertung für jedes Spiel ein Zehntel Prozentpunkt addiert. Gewertet werden am Ende nur die Spieler, die mindestens 6 Spiele gemacht haben und bis zum Ende dabei geblieben. (**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. Weitere Feinwertungen gibt es nicht.



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 5 bisherigen NOSOs gut bewährt. Während des NOSO6 gibt es allerdings einige Feiertage, an denen nur die echten Schachfreaks spielen werden. Deshalb und wegen der verlängerten Schulferien wurde das Turnier von 2 auf 3 Wochen verlängert.

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 (außer an einigen Feiertagen) den Spielplan auf [www.bernab.de/o/p.htm](http://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 zugelost. 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 Partien sind spätestens bis zum Tag x+n zu spielen, wobei n (3-7) davon abhängt, wieviele offene Paarungen ein Spieler hat, wie oft er spielen möchte und wieviele Feiertage anstehen.
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 derselben 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, der die Einstellungen nochmal prüft. 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:** 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.*

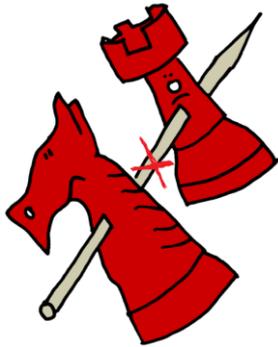
Es ist klar, daß bei einem solchen Turnier unerwartete Situationen auftreten werden. Eine Aufgabe des Turnierleiters ist es, dafür Lösungen zu finden. **Das geht aber nur, wenn der Turnierleiter möglichst frühzeitig über auftretende Probleme informiert wird und jeder Teilnehmer ein wenig mitdenkt.**

## 4 Fairneßregeln fürs NOSO und NOST

Ohne eure Fairneß und ohne eure gewissenhafte Mitarbeit kann dieses Turnier nicht gelingen. Zusätzlich zu den üblichen Fairneßregeln im Schach gelten fürs Online-Schach noch folgende Regeln:

1. **Pünktlichkeit** ist hier noch wichtiger als im richtigen Schach, da man bei lichess die Uhr nicht in Gang setzen kann, wenn der Gegner nicht erscheint.
2. **Eine Partie wird bis zum Ende gespielt.** Neben Matt, Patt und den verschiedenen Remis-Arten ist auch die Aufgabe ein reguläres Ende.
3. **Es ist unfair und inakzeptabel, eine Partie absichtlich abubrechen oder einfach nicht mehr weiterzuspielen.** Es kann versehentlich passieren, daß man mit der Maus etwas anklickt, was zum Partieabbruch führt. Normalerweise kann man die Partie aber fortsetzen, indem man auf SPIELEN klickt und dort zur laufenden Partie zurückkehrt. Sollte das nicht mehr möglich sein, schickt man sofort eine Entschuldigung an den Gegner und an den Turnierleiter. Dann wird die Partie als verloren gewertet und die Sache ist vergessen. Ohne Entschuldigung meldet der Gegner dem Turnierleiter den Vorgang, der dann über einen sofortigen Turnierausschluß des Übeltäters entscheidet.
4. **Abwesenheit während des Spiels:** Wer während des Spiels für längere Zeit einer anderen Verpflichtung nachgehen muß, informiert bitte seinen Gegner per Chat darüber.

5. **Alle Hilfsmittel und Beratungen während des Spiels sind verboten.**



**Erlaubt ist es allerdings, ein richtiges Schachbrett zu benutzen**, um dort die Züge zu machen und dann am Computer einzugeben. Manche Schachspieler sehen am Brett mehr als auf dem Bildschirm. Auch für Kinder, die nicht so lange vor dem Bildschirm sitzen sollen, ist dies sinnvoll. Nicht erlaubt ist es, auf diesem Brett zu Analysezwecken Züge zu machen! Oder man benutzt die Smartphone-App von lichess für Android oder iPhone und legt sein Smartphone neben das Brett. Hilfreich können auch die Zugansage sein („Ton – Speech“) oder das 3D-Brett bei lichess.



6. **Was tun bei unfairem Verhalten?** Wer den Verdacht hat, daß ein Spieler sich unfair verhält, meldet das bitte dem Turnierleiter. Das ist nötig für einen ordnungsgemäßen Turnierverlauf. Allerdings ist die Turnierleitung nicht in der Lage, zu prüfen, ob in einer Partie illegale Hilfsmittel verwendet wurden. Das ist anhand einer einzelnen Partie prinzipiell sehr schwierig und bei meinem geringen Schachverstand unmöglich. Deshalb sammelt die Turnierleitung solche Verdachtsmeldungen ohne weitere Prüfung und wird erst bei einer Häufung tätig werden. Ferner ist der Meldende verpflichtet, vor der Meldung das Kapitel „Schummeleien“ im Turnierbericht von NOSO2 (<http://www.bernab.de/o/2/NOSO2-Turnierbericht.pdf>) noch einmal gründlich durchzuarbeiten.
7. Solche Verdachtsfälle dürfen aber **NICHT** bei lichess gemeldet werden, weil der Spieler bei einer Sperrung durch lichess nicht mehr vernünftig im Turnier spielen kann. Ebenso ist es verboten, den Verdacht oder gar die Beschuldigung dem Spieler gegenüber zu äußern. Diese Regelung mußte nach NOSO5 eingeführt werden, weil dort mehrfach Spieler direkt angeklagt und zudem noch übel beleidigt wurden. Jeder Teilnehmer akzeptiert diese Regel und wer gegen diese Regeln verstößt, dem droht der sofortige Turnierausschluß. (Der Angeklagte gilt so lange als unschuldig, bis er rechtskräftig verurteilt wurde. Das gilt auch hier. Und die Spieler sind keine Schiedsrichter!)
8. **Gelassenheit 1:** Auch wenn es besonders für junge, ehrgeizige Schachspieler schwierig ist, sollten alle Teilnehmer eine gewisse Gelassenheit im Umgang mit Betrügereien mitbringen, da solche Probleme leider bei einem Online-Turnier nie ganz ausgeschlossen werden können. Der hauptsächliche Sinn des Turniers ist, daß Du spielen und üben kannst. Und dieser Zweck wird auch dann erreicht, wenn Du vielleicht einmal das Pech hast, betrogen zu werden. Ich möchte nicht auf 300 faire Partien verzichten, nur weil vielleicht fünf unfaire dabei sein könnten.
9. **Gelassenheit 2:** Noch mehr Gelassenheit ist nötig, wenn man selbst einmal verdächtigt wird, betrogen zu haben, obwohl man genau weiß, daß dies nicht stimmt. Die Ankläger tun dies meist nicht aus böser Absicht, sondern weil sie sich nicht erklären können, wie der Gegner zu der gezeigten Leistung fähig ist. Meist wird dies damit begründet, daß jemand viel besser gespielt habe, als seine DWZ erwarten ließe, und oft fehlt die Einsicht, daß diese DWZ-Werte bei jungen, ehrgeizigen Spielern weit unter ihrer tatsächlichen Spielstärke liegen. In so einem Fall ist es am besten, wenn man sich nicht auf Diskussionen einläßt, sondern den Turnierleiter informiert.



## 5 Kurzanleitung für lichess fürs NOSO und NOST

lichess.org ist ein kostenloser und werbefreier Schachserver mit über 350 000 aktiven Spielern. Wer sich für die Freuden beim Spielen auf lichess bedanken möchte, kann dies dort mit einer Spende tun.

Wer sich mit lichess noch nicht auskennt, sollte vor dem Turnier ein wenig üben, damit später alles reibungslos klappt, insbesondere, wie man seinen Gegner herausfordert.

### 5.1 Kontoeinstellungen

Bitte auf keinen Fall den **Kindermodus** aktivieren. In der Privatsphäre muß die Kommunikation mit allen erlaubt sein. Die Kommunikation der Spieler untereinander ist unentbehrlich für dieses Turnier.

### 5.2 Kommunikation



Wer einem anderen Spieler eine Nachricht schreiben möchte, sucht diesen, indem er dessen Namen rechts oben bei der Lupe eingibt. Oder man klickt seinen lichess-Namen in der Paarungsliste bzw. der E-Mail mit den Paarungen an. Dann bekommt man dessen Profil mit folgenden Symbolen:



Über die Sprechblase kann man Nachrichten verfassen.

Mit der Hand kann man anderen folgen, wenn diese die Funktion nicht ausgeschaltet haben. Dann wird er rechts unten bei den Freunden angezeigt, was praktisch ist, wenn man ihn öfters benötigt, was z.B. beim Turnierleiter der Fall sein könnte.

Deshalb gestatte ich allen Turnierteilnehmern, mir zu folgen.

### 5.3 Spiel starten, Herausforderung

Zu einer Partie herausfordern

tabea

Variante **Standard**

Zeitkontrolle **Normale Bedenkzeit**

Minuten pro Spieler: 90

Inkrement in Sekunden: 10

Mit den gekreuzten Schwertern in der obigen Symbolleiste kann man eine Herausforderung erstellen. Die Einstellungen sieht man im Bild. Wenn der Weiß-Spieler die Herausforderung erstellt, klickt er nach der Eingabe der Einstellungen unten auf das **rechte Königssymbol**, damit er sicher Weiß bekommt. Als Variante muß man unbedingt **Standard** verwenden, die anderen Varianten sind so Dinge wie Räuberschach, ...

### 5.4 Remis-Angebot, Aufgeben

**Wichtig ist, daß man diese Schaltflächen doppelt klickt.** Das erste Mal werden sie farbig, beim 2. Klick wird dann das Remis-Angebot oder die Aufgabe abgeschickt. Das schützt vor versehentlichen Aufgaben. (Dieses Verhalten läßt sich in den Einstellungen ändern.) Wenn man beim Aufgeben nur einmal klickt und dann geht, läuft beim Gegner einfach die Uhr weiter und er muß warten, bis die Zeit abgelaufen ist.

### 5.5 Zugrücknahme, Zugbestätigung

Zugrücknahme ist ein heikles Thema. Nicht nur mir passiert es beim Online-Blitzen immer wieder, daß die Figur auf einem anderen Feld landet als ich wollte, weil ich entweder schlampig zog oder weil die Maus die Figur von selbst zu früh losgelassen hat. In solchen Fällen wäre gegen eine Zugrücknahme nichts einzuwen-

den. Wem so etwas passiert, beschreibt seinen Fall per Chat seinem Gegner, der dann entscheidet, ob er die Zugrücknahme gestattet, oder nicht. Dazu muß aber in den Einstellungen beim Spielverhalten die Zugrücknahme ermöglicht werden.

Fehlzüge vermeiden kann man in langen Partien so: Einstellungen – Spielverhalten: **Zugbestätigung immer**

## **5.6 Brettdarstellung, Figuren**

Testet auch die Einstellungen für Brettgröße und 3D, Brettdesign und Figurenstil. Manche kommen mit der 3D-Darstellung besser zurecht als mit 2D.

## **5.7 Verbindungsprobleme**

Seit den Corona-Ausgangsbeschränkungen kommt es am Samstag und Sonntag von 15:00 bis 18:00 häufiger zu einer Überlastung der lichess-Server. Wie sehr die einzelnen Spiele betroffen sind, ist sehr unterschiedlich. Wenn die Probleme zu lange dauern oder sich wiederholen, solltet ihr die Partie unterbrechen:

Wenn die Chat-Verbindung mit dem Gegner noch funktioniert, unterbrecht ihr die Partie, indem ihr ein Remis vereinbart, um sie später weiterzuspielen. (Aber vor ihr das Remis anbietet, müßt ihr Euch mit dem Gegner einigen, daß Ihr die Partie später weiterspielt.) Wenn die Kommunikation mit dem Gegner nicht mehr möglich ist, schickt ihr dem Turnierleiter und dem Gegner eine E-Mail mit dem [Formular](#). (Dieses Formular gibt es nur beim NOSO, nicht beim NOST.)

So könnt ihr eine Partie fortsetzen (zuerst Termin vereinbaren!):

## **5.8 Partie fortsetzen oder an einer bestimmten Stelle weiterspielen**

Man kann Spiele an beliebiger Stelle wieder fortsetzen, auch wenn sie schon beendet sind: Dazu öffnet man das gespeicherte Spiel im Profil und geht an die gewünschte Stelle, z.B. auf den 25. Zug von Weiß. Dann klickt man rechts unten neben den Pfeilen auf das Menüsymbol und kann dann oben VON HIER AUS WEITERSPIELEN gegen einen Freund. Dann muß man noch die Zeit eingeben, wenn man nicht mit der zufrieden ist, die lichess vorschlägt. Das geht nicht exakt, weil man für beide Spieler nur die gleiche Zeit einstellen kann. Wählt deshalb eine Zeit, die derjenigen am nächsten liegt, die der Spieler mit der größeren Restzeit hatte. Dann klickt man unten den König mit der richtigen Farbe an (nicht den mittleren) und kann im nächsten Fenster den alten Gegner wieder neu einladen. Das sollte man aber nur versuchen, wenn der Gegner online ist und Bescheid weiß.

(Eine andere Möglichkeit ist, die Position über WERKZEUGE – STELLUNG AUFBAUEN einzugeben und dann weiterzuspielen.)



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

