

## 4. ATB-Meisterschaft im Schach

**Datum:** Nov. 2020 19<sup>00</sup> Uhr **Ort:** Online auf LiChess.org

**BZ:** 15 min pro Partie, kein Zuschlag

**6-7 Runden Schweizer System** (ca. 3 bzw. 3½ Stunden)

**Teilnahme:** Vorher auf LiChess einen Account anlegen (*oft gehen auch noch die Biernamen*), und (unter "Gemeinschaft") Mitgliedschaft beim Team "ATB" beantragen. Das alles ist **kostenfrei**. **Anmeldung bis zum 16. Okt.**

Die Teilnehmer werden dann zu möglichen Terminen befragt. Werktags 19 bis 22 Uhr (6 Runden) oder Wochenende 16 bis 19:30 Uhr (7 Runden).

Bei der Anmeldung an **Schach@ATB.net** bitte Name, Biername, ATV, Wohnort, Geb.-Jahr, Status (Fux, Bursch, AH, Gast), Account und ggf.

Verein mitteilen (→ **Forum** oder Mail). (un)günstige Wochentage angeben.

Bei guter Beteiligung separates Turnier für Vereinsspieler.

Wir **empfehlen**, vorab einige Partien zu spielen, um die Technik zu üben und die LiChess-Wertungszahl an die eigene Spielstärke anzunähern.

**Startgeld** und Preise entfallen, Titel und **Pokal** werden jedoch vergeben.

Für die Online-Erfahrenen: Es wird weder "Arena" noch "Berserker" gespielt, sondern CH-System. → Glossar

Dafür kann man nach einer eher beendeten Partie auch mal eine kurze Pause machen. Die neue Runde startet **2 min**, nachdem alle Partien beendet sind. Binnen 15 sec. muss dann der 1. Zug ausgeführt werden.

**Cheating:** Nutzung von (Computer-)Unterstützung ist auch hier **streng untersagt**. Im Verdachtsfall werden Partien überprüft. (*Eine tolle Partie gegen starke Gegner ist meist unverdächtig, mehrere jedoch nicht mehr*). Verdichtet sich der Verdacht, kann eine Spielsperre drohen, die sich auch auf Nahschach erstrecken kann.

**Glossar: Schweizer (CH-)System:** Es werden bevorzugt Paarungen zwischen punktgleichen Spielern gebildet. Keine erneute Paarung gespielter Partien, Farbausgleich wird angestrebt. Bei Punktgleichheit zählt die **Buchholz**-Wertung, bei der die Punkte aller Gegner (bis auf den Schwächsten) addiert werden. Somit ist die Punktzahl "wertvoller", die gegen einen stärkeren Gegnerkreis erzielt worden ist.

---

beim **Arena**-Modus bekommt man schnell einen neuen Gegner und kann so mehr Partien spielen, dafür kann man Gegner mehrfach bekommen.

**Remis = 1 Punkt, Sieg = 2 P.**

Außerdem ist man nach **2** aufeinanderfolgenden Siegen im "Feuer" und bekommt in folgenden Partien doppelte Punktzahl, solange man siegt. Eine Niederlage oder ein Remis beendet das Feuer.

Beim **Berserk**-Modus verzichtet man vor dem 1. Zug auf die Hälfte seiner BZ und evtl. Zuschläge; bekommt dafür 1 Punkt mehr gutgeschrieben,

wenn man gewinnt. So können starke oder schnelle Spieler mehr Partien absolvieren und mehr Punkte holen. Der (meist deutl. schwächere) Gegner hat dadurch natürlich bessere Chancen.

zB: Arena 3 Siege, dann 2 Remis: 2+2+4+2+1 P., mit Berserk 3+3+5+2+1 P.

