

## SF Tegernheim LiChess Freundschaftscup für Schüler

**Wer:** Vereine und Organisationen, die Spielmöglichkeiten für ihre Kleinsten bis hin zum Anfänger suchen; pro LiChessRaum bis zu 10 Mannschaften möglich – bei ausreichend Anmeldungen werden auch zwei oder mehr Räume angeboten; Spieleranzahl je Mannschaft unbegrenzt; wir werden voraussichtlich auch ein paar europäische Gäste in unseren Reihen haben

**Spielstärke nebensächlich!**

**Wann:** Donnerstag, 30. April 2020, 17:00-19:00 Uhr

**Anmeldeschluss:** für alle bis 24.4.2020 gemeldete Mannschaften versuchen wir entsprechend Räume aufzusetzen; Nachmeldung falls Plätze frei sind bis zum Turniertag möglich

**Anmeldung:** über LiChess an User FiBru (<https://lichess.org/inbox/fibru>) den angelegten Teamnamen zusammen mit einer Handynummer für die TrainerWhatsApp-Gruppe melden

**Raum 1 bereits angelegt: Tiny Turtels**

**Zeit:** 7min + 5sec Increment, kein Berserk

**Alter:** 01. November 2006 und jünger

**Leader:** 10 Leader

**Plattform:** [www.LiChess.org](http://www.LiChess.org), Arena System, Team Battle

**Link:** <https://lichess.org/tournament/m6U46Y3I> (SFT Tiny Turtels U13 Teamkampf)

**Wir wünschen allen Kindern viel Spass beim Turnier!**

Brunhilde Fischer,

2. Jugendleiter SF Tegernheim

[schulschach@schachfreunde-tegernheim.de](mailto:schulschach@schachfreunde-tegernheim.de)

[www.schachfreunde-tegernheim.de](http://www.schachfreunde-tegernheim.de)



## Generelle Turnierbeschreibung

Wir haben bereits erste Turniererfahrungen mit unseren Kindern gesammelt und das System auch für unsere Kleinsten als gut befunden. Daher wollen wir dies am 30.4.2020 als Freundschaftsturnier fortführen.

Dank Leadersystem + Arenasystem können ungestört auch die Kleinsten ihrem Team beistehen (nur die Leader beeinflussen das Mannschaftsergebnis und punktgleiche Gegner werden nach Elo gelost) und auch schwächere Mannschaften unproblematisch teilnehmen. Alle Einsteiger starten mit „1500?“ Elo – daher die Empfehlung vorab dort eine passende LiChessElo zu erspielen.

Bitte alle Spieler darüber informieren, dass sowohl LiChess (automatisch) als auch die Gegnerteams Ausschau nach Computerbetrügern halten (Spieler die offensichtlich zu starke Züge für ihre Spielstärke machen). Entsprechende Spieler werden von LiChess für alle ersichtlich ausgeschlossen.

Für kleine Vereine die eigenständig nicht rund 20 Kinder ins Team schaffen, besteht die Möglichkeit sich mit einem Nachbarverein zusammenschließen oder im Notfall auch ein oder zwei ältere Spieler einzusetzen, solange sie ins Elogefüge der Mannschaft passen! Kein Spielerpass nötig - ich vertraue auf die Vernunft und Ehrlichkeit der Trainer!

### Anmeldung

- Jeder Spieler und der Teamleiter benötigen einen LiChessAccount (kostenlos)
- Ein geschlossenes LiChessTeam anlegen (mit Zugangsbeschränkung) und die Kinder beitreten lassen
- Sobald das Team mindestens 10 Mitglieder hat in LiChess an User FiBru (<https://lichess.org/inbox/fibru>) den Teamnamen und Telefonnummer für die Trainer-WhatsAppGruppe schicken
- wenn das Team im Turnier eingetragen ist, können sich die Mitglieder des Teams beim Turnier anmelden (am besten Turnierlink an eure Teilnehmer verschicken)
- für alle im Turnier eingetragenen Kinder die zum Turnierzeitpunkt angemeldet sind, startet zu Turnierbeginn automatisch das erste Brett

### Leader System bei Team Battles

Leader sind die Spieler des Teams, die am Ende des Turniers am meisten Punkte erreicht haben. Die Summe der Leaderpunkte ergibt die Mannschaftsplatzierung (quasi ein Open mit Mannschaftswertung am Ende). Wer weniger Spieler als Leader hat kann trotzdem mitspielen mit entsprechendem Nachteil bei der Mannschaftswertung.

### Generelle LiChessHinweise:

Man kann in ein Turnier jederzeit ein-, aussteigen oder pausieren. Falls nicht ausreichend „freie“ Spieler vorhanden sind, kann man auch mehrfach gegen den gleichen Gegner gelost werden. Man wird beim TeamBattle nicht gegen Teammitglieder gelost.

## Arena Tournament FAQ – Auszüge aus LiCHESS.org

Du wirst benachrichtigt, wenn das Turnier beginnt. Es ist somit möglich, während der Wartezeit in einem anderen Tab zu spielen.

### Wie werden die Punkte berechnet?

Grundsätzlich gibt es für einen Sieg 2 Punkte, 1 Punkt für Remis und 0 Punkte für eine Niederlage. Gewinnst du zwei Spiele in Folge, beginnst du eine Serie mit verdoppelter Punktzahl (dargestellt durch ein Flammensymbol). Für die nachfolgenden Spiele erhältst du solange die doppelte Punktzahl, bis du ein Spiel nicht gewinnst.

Das bedeutet, dass du für einen Sieg vier, für ein Remis zwei und für eine Niederlage keine Punkte bekommst.

Beispiel: Zwei Siege, gefolgt von einem Remis sind 6 Punkte wert:  $2 + 2 + (2 \times 1)$

### Arena Berserk (im Schülerturnier NICHT vorhanden)

Wenn ein Spieler den "Berserk"-Knopf zu Beginn des Spiels drückt, verliert er die Hälfte seiner Zeit auf der Uhr, aber ein Sieg wird mit einem zusätzlichen Turnierpunkt honoriert.

In einem Zeitmodus mit Inkrement entfernt "Berserk" das Inkrement (1+2 ist eine Ausnahme, es wird zu 1+0).

Für Spiele mit keiner Startzeit (0+1, 0+2) ist "Berserk" nicht verfügbar.

Der zusätzliche Punkt für "Berserk" wird nur gewährt, wenn du mindestens sieben Züge im Spiel gemacht hast.

### Wie werden die Turnierpaarungen zugeteilt?

Zu Beginn des Turniers werden die Spieler auf Grundlage der Wertungszahl zugeteilt.

Sobald du ein Spiel beendet hast, kannst du zur Turnierübersicht zurückkehren. Dir wird dann ein Spieler mit ähnlichem Rang zugeteilt. Dadurch wird eine kurze Wartezeit erreicht, allerdings kann es sein, dass du nicht gegen alle anderen Spieler in diesem Turnier spielen wirst.

Spiele schnell und kehre zur Turnierübersicht zurück, um mehr Spiele zu spielen und eine höhere Punktzahl zu erzielen.

### Wann endet das Turnier?

Während des Turniers wird die Zeit heruntergezählt. Wenn sie null erreicht, wird die Rangliste eingefroren und der Gewinner bekanntgegeben.

Laufende Spiele müssen beendet werden, zählen aber nicht mehr für das Turnier.

### Andere wichtige Regeln

Es gibt einen Countdown für deinen ersten Zug. Ziehst du nicht innerhalb dieser Zeit, wird der Sieg deinem Gegner zugesprochen.

Bei Remis innerhalb der ersten 10 Züge werden keinem Spieler Punkte gut geschrieben.