



FEDERATION AUTRICHIENNE DES ECHECS . AUSTRIAN CHESS FEDERATION
ÖSTERREICHISCHER SCHACHBUND



Zugang zum ChessBase-Server 2011-1

Allgemein

Ein Zugriff auf die Inhalte des ChessBase-Servers ist nur bei einer aktiven Internetverbindung unter www.schach.de möglich. Unter dieser Internetseite kann man die Software für den ChessBase-Server kostenlos und mühelos herunterladen.

Grundsätzlich benötigt man einen Zugangscode um Dauerhaft am Server spielen zu können. Doch ist es jederzeit möglich nur als Gast den Server zu nutzen. Einfach beim Login auf Zugang Gast klicken und schon kann man den Server ausprobieren. Dieser Zugang beinhaltet aber nur einige wenige Möglichkeiten am Server.

Um dauerhaft Spielen zu können benötigt man einen Zugangscode. Diesen erhält man unter www.chessbase.de.

Danach kann man alle Möglichkeiten am Server ausschöpfen und auch Turniere spielen. Für Österreichische Neueinsteiger ist auch ein zweimonatiger Testzugang um € 4,00.- erhältlich. Nach diesen 2 Monaten ist bei weiterer Benutzung ein jährlicher Betrag von € 30.- zu bezahlen direkt am ChessBase-Server)

Nach dem Einstieg auf dem Server kann man im obersten Bereich ganz rechts den Button „über uns“ anklicken. Dort steht alles Wissenswertes über den Server und die Serverbedienung.

UM DAS TURNIER ORDNUNGSGEMÄSS UND ZEITGERECHT STARTEN ZU KÖNNEN SOLLTEN ALLE SPIELER MINDESTENS 15 MINUTEN VOR BEGINN WIE UNTER PUNKT 5 BESCHRIEBEN EINGELOGGT SEIN!

Der/die Turnierleiter/in ist 30 Minuten vor Turnierstart im Turnierraum

Hier im Anschluss das Wichtigste für die Turnierteilnahme zusammengefasst:

1.) Anmeldung

Im Dialog *Anmeldung* finden Sie folgende Einträge:

Name: Geben Sie den richtigen Spielernamen an. Ohne diesem Namen ist ein Turnierstart in einem Österreichischen Turnier nicht möglich!

Kennwort: Geben Sie hier Ihr Paßwort ein, das Sie bei der Anlage eines Kontos angegeben haben. Sie können das Passwort dauerhaft speichern.

Zugang als Gast: Ermöglicht Ihnen den Zugang zum Server ohne Paßwort. Ideal, wenn Sie sich zuerst einmal mit den Aktivitäten auf dem Server vertraut machen wollen.

Passwort-Erinnerung mailen: Falls Sie Ihr Passwort vergessen haben, können Sie per E-Mail eine Gedächtnisstütze anfordern. Natürlich nur, wenn unter [Benutzerdaten](#) eine aktuelle E-Mail Adresse eingetragen ist.

2.) Konto einrichten / Benutzerdaten eingeben

Ein Klick auf den Button *Neues Konto anlegen* ruft die Dialogbox *Benutzerdaten* auf.

Folgende Eingabefelder stehen zur Verfügung:

- **Kurzname** = Legt den Namen fest, der in den Spielerlisten erscheint. (Bitte richtigen Vor- und Nachnamen angeben und keinen Nicknamen)
- **E-Mail** = Die E-Mailadresse wird benötigt, falls das Passwort vergessen wurde. Gleichzeitig dient es zur Identifikation eines Teilnehmers, um andere Teilnehmer vor einem Missbrauch des Servers zu schützen. Zugänge ohne eine gültige E-Mailadresse werden nach einiger Zeit gelöscht. **Hinweis:** Die angegebene Mailadresse dient nur der Identifikation, wird vertraulich behandelt und nicht für Werbezwecke verwendet.
- **Vor- und Nachname** = Die Angabe dieser Information ist grundsätzlich freiwillig, allerdings für die Teilnahme an den Österreichischen Turnierserien verpflichtend! Es verbessert das soziale Klima erheblich, wenn hier der richtige Name angegeben wird. Falschangaben ziehen Löschung des Zugangs nach sich. Die Inhalte dieser Felder werden zusammen mit dem Bild bei Partien an den Gegner übermittelt.
- **Nation, geographischer Ort** = Mit diesen Angaben wird die Nationalität eines Teilnehmers durch eine Flagge repräsentiert und der geographische Ort mit einem Eintrag in der Weltkarte markiert.
- **Geographische Daten** = Falls die geographischen Koordinaten nicht bekannt sind, besteht die Möglichkeit, entweder die nächstgelegene Stadt oder den Breiten- und Längengrad in dezimaler Form einzugeben. Der Eintrag für die Nationalität kann manuell vorgenommen werden.
- **Wertungs- und Titeldaten** = Diese freiwillige Angaben werden für Sonderranglisten und -preise, z.B. bester Jugendspieler, beste Dame u.s.w. benötigt.
- **Bild austauschen** = Falls gewünscht, kann ein maximal 100 kB großes Bild, sinnvollerweise ein Porträt, im JPG- oder BMP-Format zum Server gesendet werden. Das Bild wird gespeichert und bei Partien an den Gegner übermittelt.
- **Persönliche Informationen** = Hier können Sie optional persönliche Angaben und die URL zu Ihrer Website eintragen, die auf dem Server von anderen Teilnehmern eingesehen werden können. Für Spieler die bereits einen Zugang und diesen nicht mit dem richtigen Namen eröffnet haben müssen hier den richtigen Namen eingeben und ihre ÖSB-ID! Spieler/Innen die mit dem richtigen Namen einen Zugang besitzen

bitte die ÖSB-ID hier eintragen. Ohne diese Angaben ist ein Turnierstart bei Turnier die der ÖSB Sektion Fernschach veranstaltet nicht möglich!

3.) Kennwort

Nach der Konfiguration der [Benutzerdaten](#) erscheint der Dialog *Kennwort festlegen*.

In dieser Box muss das Kennwort zur Sicherheit zweimal eingetippt werden.

Passwort speichern: Speichert ihr Kennwort auf der Festplatte des Computers. Sie müssen dann nicht bei jedem Start das Kennwort neu eingeben.

Tipp: Bitte notieren Sie sich das Kennwort und verwahren Sie es sorgfältig. Aus Sicherheitsgründen speichert der Schachserver keine Kennwörter im Klartext, so dass auch die Systemoperatoren Ihr Passwort nicht einsehen können. Falls das Passwort vergessen wurde, kann man per E-Mail eine Gedächtnisstütze anfordern. Aus diesem Grund sollte in dem korrespondierenden Eingabefeld ein vernünftiger, nachvollziehbarer Text gewählt werden. Wurde das Passwort endgültig vergessen, geht das Konto des Anwenders verloren.

Unter *Mein Konto - Seriennummer* gibt man die Seriennummer ein.

Die Registrierung mit einer Seriennummer ist zwingend erforderlich, damit alle Inhalte des Schachservers uneingeschränkt zur Verfügung stehen.

Sie können eine Seriennummer im Onlineshop unter www.chessbase.de oder direkt via E-Mail unter info@chessbase.com bestellen. Testzugang für 2 Monate unter rudolf.hofer@chess.at.

Erfolgt binnen 7 Tagen keine Eingabe einer Seriennummer, wird der Zugang auf *Gast* gesetzt. Auch nach 7 Tagen kann jederzeit über das Hilfemenü die Seriennummer nachgetragen werden.

4.) Gastzugang

Für erste Versuche mit dem Schachserver reicht der Zugang als [Gast](#) völlig aus.

Mit einem Klick auf den Button *Zugang als Gast* sehen Sie sich ohne weitere Formalitäten auf dem Server um. Es sind jedoch nicht alle Funktionen zugänglich. Man kann z.B. einige Räume nicht betreten und keine persönlichen Daten oder Wertungszahlen anderer Spieler abrufen.

Wenn alle Inhalte und Funktionen des Servers genutzt werden sollen, muss ein eigenes [Konto](#) mit den persönlichen Zugangsdaten eingerichtet werden. Informationen erhalten Sie unter www.chessbase.de oder www.schach.de

5.) Turnierzugang

Sobald man im Server eingeloggt hat befindet man sich im Hauptfenster. In diesem ist rechts unten das Fenster mit Räume. In diesem Fenster findet man Vereine und Verbände. Dann Österreich dann ÖSB und dann ROOM 2. Dort befindet man sich im Österreichischem Turnierraum. In diesem klickt man im linken oberen Fenster den Reiter Spieler an. Danach sieht man alle Spieler die sich in diesem Raum befinden. Nun muss noch der Button, der an der Unterseite des Fensters ist, mit „mitmachen“ angeklickt werden. So bekommt der Turnierleiter die Info das der Spieler anwesend ist und im

Turnier mitspielen will. Der Turnierleiter bestätigt das mit einem Klick. Der Spieler wird informiert, dass er in das Turnier aufgenommen wurde. (You are in)

!!! WICHTIG! Es können nur Spieler mitmachen die sich vorab per Email unter rudolf.hofer@chess.at nach den Richtlinien der Turnieranmeldung (siehe Durchführungsbestimmungen 2011-1 Punkt a) angemeldet haben! WICHTIG!!!

6.) Firewalls

Eine Firewall (deutsch: Brandmauer) ist eine Sicherheitsbarriere zwischen einem Rechner (Netzwerk) und dem Internet. Man unterscheidet persönliche Firewalls, die als Software auf Ihrem PC laufen und eigenständige Firewallrechner

A) Persönliche Firewalls

Eine persönliche Firewall-Software schützt Ihren privaten PC vor unbefugten Zugriffen aus dem Internet. Wenn Sie sehr lange online sind, können Unbefugte theoretisch versuchen, auf Ihren Computer zuzugreifen. Eine solche Software (z.B. "ZoneAlarm") ist empfehlenswert.

Ihre persönliche Firewall-Software wird den Zugriff des Schachprogramms auf den Server bemerken und eine Warnmeldung ausgeben. Sie müssen dem Schachprogramm dann diesen Zugriff ausdrücklich erlauben. Diese Erlaubnis gilt dann nur für dieses Programm und beeinträchtigt Ihre sonstigen Sicherheitseinstellungen nicht.

7.) Räume

In diesem Fenster werden alle verfügbaren Räume (= Inhalte) des Servers dargestellt. Ein Raum, der das Haussymbol trägt, hat weitere Unterräume.

Der Zahlenwert in der Klammer gibt Ihnen eine Information darüber, wie viele Teilnehmer sich gerade in einem der Räume befinden. Sie können zwischen den einzelnen [Räumen](#) wechseln, in dem Sie einen der Einträge anklicken. Sobald Sie einen neuen Raum betreten, erhalten Sie zuerst eine Übersicht über die aktuellen Inhalte.

8.) Chat

Im Fenster *Chat* können Sie mit einem oder mehreren Teilnehmern online kommunizieren, bzw. über die Tastatur kurze Texte eingeben. Klicken Sie einen der Spieler in der Liste im Hauptfenster an.

In der Eingabezeile am unteren Rand des Fensters können Sie jetzt einen Mitteilungstext eingeben. Mit *Enter* schicken Sie den Text ab.

Wenn Sie mit mehreren Teilnehmern gleichzeitig [chatten](#) wollen, markieren Sie zuerst die betreffenden Personen mit *Strg-Klick* aus der Spielerliste. Geben Sie jetzt in der Eingabezeile des Chatfensters den Text ein. *Enter* sendet den Text an die ausgewählten Teilnehmer.

Tipp: Klicken Sie auf Text im Chatfenster, um dessen Sender direkt zu antworten.

Im Fall einer Turnierteilnahme ist dieses Chatfenster sehr wichtig da alles über diesen Chat kommuniziert wird.

9.) Das Spielerfenster

Im Fenster [Räume](#) sehen Sie den Aufbau von Schach.de. Es gibt verschiedene Räume, in denen unterschiedliche Inhalte angeboten werden. Wenn Sie einen der Räume anklicken, erhalten Sie im Infofenster Hinweise über die dort stattfindenden Aktivitäten.

Sobald ein Raum betreten wurde, besteht die Möglichkeit, bei Partien zuzuschauen (kiebitzen), einen der Anwesenden zu einer Partie herauszufordern oder sich mit anderen Teilnehmern zu unterhalten (chatten).

Hauptfenster

In diesem Fenster finden Sie am oberen Rand vier Reiter, über die Sie vielfältige Informationen abrufen können.

Reiter **Info** - Blendet eine Information über die Angebote des Raums an, in dem Sie sich gerade befinden.

Reiter **Spieler** - Zeigt eine Liste mit anwesenden Teilnehmern.

Reiter **Partien** - Zeigt eine Liste mit den laufenden Partien. Sie haben die Möglichkeit, bei diesen Partien zu kiebitzen.

Reiter **Weltkugel** - Auf einer Karte können Sie sehen, aus welchen Ländern die Teilnehmerinnen stammen. Der Wohnort der Teilnehmer wird mit einem kleinen roten Punkt auf der Karte markiert. Wenn Sie mit der Maus auf einem Punkt verharren, wird der Name des Spielers eingeblendet.

Der [Worldmap Tooltipp](#) zeigt Ihnen ihre Position auf der Weltkarte an.

10.) Funktionstasten (Turnierraum)

Unter der Spielerliste finden Sie weitere Funktionstasten:

Mitmachen: Sobald dieser gedrückt wird bekommt erscheint in der Spielerliste „Mitmachen“ und der/die Turnierleiter/in die Meldung, dass sich die Spieler/innen im Turnierraum befinden. Ratsam wäre sich ca. 15 Minuten vor Turnierstart diesen Button anzuklicken. Der/die Turnierleiter/in benötigen einige Zeit um alle Meldungen zu kontrollieren und zu bestätigen. Sobald der/die Turnierleiter/in bestätigt hat erscheint in der Spielerliste

Verfolgen: Damit öffnen Sie ein "Kiebitzfenster, in dem automatisch die Partien eines Spielers geladen werden. Man kann gleichzeitig bei mehreren Partien kiebitzen, aber immer nur einen Spieler "verfolgen". Falls man einen Spieler verfolgt, der gerade keine Partien spielt, öffnet sich das Kiebitzfenster automatisch beim nächsten Partiestart.

Bild: Zeigt -falls vorhanden- ein Bild, persönliche Informationen und die Wertung über den angeklickten Spieler an.

Wertung: Zeigt detaillierte Information über die Wertungszahlen des angeklickten Spielers.

Auf Karte: Falls der angeklickte Spieler seine [geographischen Daten](#) richtig angegeben hat, wird sein derzeitiger Ort auf der Weltkugel angezeigt.

Ping: Misst die Anbindungsqualität der Internetverbindung des selektierten Spielers an den Schachserver.

11.) Kiebitzen

Fast so spannend wie das eigene Spielen ist das Zuschauen bei anderen Partien.

Schachspieler bezeichnen einen Zuschauer als .Kiebitz. Zum Kiebitzen öffnet man im Hauptfenster den Reiter *Partien* und führt einen Doppelklick auf die Partie aus, die man ansehen möchte. Man kann auch einfach in der Liste einen Spieler anklicken und den Schalter *Verfolgen* anklicken. Falls der Spieler gerade selbst kiebitzt, gelangt man zu der von ihm betrachteten Partie.

12.) Computerbetrug

Eine Hilfestellung durch Schachprogramme aller Art bei Partien ist nicht zugelassen!

Computerunterstützung gegen ahnungslose Gegner in den normalen Spielsälen ist aufs Schärfste zu verurteilen.

Wer den Gegner durch verdeckten Einsatz eines Schachprogramms betrügt, wird ohne Vorwarnung unter Löschung des Zugangs vom Server verwiesen.

Schach.de verwendet eine Reihe von automatisierten Analysetechniken, um Partien im Nachhinein auf Verwendung von Schachprogrammen zu untersuchen. Es gilt: "In dubio contra reo". Im wiederholten Verdachtsfall wird der Zugang gesperrt, da Computerbetrug eine erhebliche Beeinträchtigung der Spielkultur auf dem Server darstellt.