



## Deutsche Schach-Online-Liga 2023

### DSOL

Nach dem großen Erfolg der ersten Auflagen startet der Deutsche Schachbund gemeinsam mit ChessBase im Januar 2023 die neue Spielzeit der Deutschen Schach-Online-Liga. In den Corona-Jahren wurde die Online-Liga sehr gut angenommen. Für die Vereine ergeben sich durch die deutschlandweite Austragung unter der Woche neue Spielmöglichkeiten.

Ein Großteil der Online-Spielmöglichkeiten richtet sich an Einzelpersonen und wird mit Blitzbedenkzeit gespielt. Viele Schachfreundinnen und Schachfreunde haben daher gerne das Angebot der DSOL angenommen und sich für eine Fortsetzung ausgesprochen. Wir freuen uns, dass wir ab Januar 2023 in die neue DSOL-Saison starten können.

Der Deutsche Schachbund startet in Kooperation mit **ChessBase** die 4. Auflage der **Deutschen Schach-Online-Liga (DSOL 2023)** und gibt allen interessierten Vereinen die Gelegenheit, an bundesweiten Mannschaftswettkämpfen teilzunehmen. Diese finden online statt und sollen dem regulären Präsenz-Spielbetrieb so nahe wie möglich kommen, inklusive Mannschaftsmeldung vor der Saison, Abgabe der Aufstellungen am Spieltag und dem gleichzeitigen Beginn der Wettkämpfe. Bedenkzeit und Mannschaftsstärke bleiben unverändert (**45 Minuten + 15sec/Zug** Bedenkzeit, **Vierermannschaften**). Das Turnier wird wieder in mehreren Ligen durchgeführt, wobei sich die Zusammensetzung der Ligen nach der Spielstärke der gemeldeten Mannschaften richtet. Für die Teilnahme ist **kein ChessBase-Premium-Account notwendig, der Spieler muss aber in seinem Account seinen Klarnamen eintragen**.

Zur besseren Lesbarkeit wird in der folgenden Beschreibung die männliche Form verwendet; selbstverständlich richtet sich der Aufruf zur Teilnahme an dieser Meisterschaft an alle Schachspielenden.

#### Mannschaftsmeldung:

- Jeder Verein des DSB kann beliebig viele Mannschaften melden.
- Hierzu registriert sich der Mannschaftsführer (alte Accounts sind noch gültig) im Online-Ergebnisdienst auf der Webseite [dsol.schachbund.de](https://dsol.schachbund.de). Er gibt hierzu seinen Nachnamen ein, wählt sich aus der Mitgliederliste aus und ergänzt seine E-Mail-Adresse und eine Telefonnummer, unter der er erreichbar ist. Zum Login vergibt er ein Passwort. Nach Bestätigung seiner E-Mail-Adresse kann er sich einloggen und Mannschaften für seinen Verein anmelden (siehe auch detaillierte Beschreibung im Anhang).
- Für eine Mannschaft können bis zu 10 Spieler in fester Reihenfolge gemeldet werden. Alle Spieler müssen zum Zeitpunkt der Meldung als aktives oder passives Mitglied für den entsprechenden Verein in der Mitgliederliste des DSB eingetragen sein. Die Spieler werden bei der Mannschaftsmeldung im Online-Ergebnisdienst aus einer Liste, in der alle spielberechtigten Spieler

stehen, ausgewählt. Ist ein Spieler nicht in der Liste, kontaktiert der Mannschaftsführer die Turnierleitung unter [dsol@schachbund.de](mailto:dsol@schachbund.de). Bei jedem Spieler ist der ChessBase-Nutzername einzugeben. Die Spieler müssen das gesamte Turnier unter diesem Nutzernamen spielen. Begründete Ausnahmen müssen von der Turnierleitung genehmigt werden.

- Hinweis: Spieler sind frühestens einen Tag nach Bestätigung der Mitgliedschaft durch den Landesverband im DSOL-Ergebnisdienst auswählbar. Bitte neue Spieler frühzeitig anmelden!
- Es müssen mindestens 4 Spieler pro Mannschaft gemeldet werden.
- Ein Spieler kann nur für zwei Mannschaften eines Vereins gemeldet und nur in diesen (beliebig oft) eingesetzt werden. Ein Spieler darf an einem Tag nur für eine Mannschaft nominiert werden.
- Ein Spieler darf nur in einer Mannschaft an einem der Bretter 1-4 gemeldet werden.
- Werden für eine Mannschaft weniger als 10 Spieler gemeldet, können während der Saison bis zu 2 Spieler nachgemeldet werden. Die Höchstzahl der gemeldeten Spieler einer Mannschaft ist 10 (d.h. wenn zu Beginn 9 Spieler gemeldet wurden, darf nur 1 Spieler nachgemeldet werden). Die nachgemeldeten Spieler müssen zum Zeitpunkt der Nachmeldung als aktives oder passives Mitglied für den entsprechenden Verein in der Mitgliederliste des DSB stehen. Nachgemeldete Spieler werden in der Brettfolge hinter den initial gemeldeten Spielern eingereiht und dürfen nicht stärker sein als die vier besten Spieler der Mannschaft. Es dürfen auch Spieler für eine Mannschaft unter Beachtung der obigen Regeln nachgemeldet werden, die in höchstens einer anderen Mannschaft dieses Vereins gemeldet sind.
- Jedem gemeldeten Spieler wird eine Wertungszahl zugeordnet. Hierbei gilt folgende Reihenfolge (aktuelle Zahl am Tag des Meldeschlusses):
  - DWZ
  - ELO
  - 1000
- Jede Mannschaft legt bei der Meldung einen Spieltag (Montag – Freitag) fest, an dem die Heimspiele der Mannschaft stattfinden.

### Konzept der Ligen:

- Alle gemeldeten Mannschaften werden aufgrund des Durchschnitts der vier stärksten gemeldeten Spieler in eine Reihenfolge gebracht. Bei gleichem Durchschnitt entscheidet das Los.
- Danach werden die Mannschaften nach folgendem Schema in Ligen und Gruppen eingeteilt (zum Beispiel bei 64 Mannschaften):

| 1. Liga     |          |          |          |          |  | 2. Liga     |          |          |          |          |  |
|-------------|----------|----------|----------|----------|--|-------------|----------|----------|----------|----------|--|
| Startnummer | Gruppe A | Gruppe B | Gruppe C | Gruppe D |  | Startnummer | Gruppe A | Gruppe B | Gruppe C | Gruppe D |  |
| 1           | 1        | 2        | 3        | 4        |  | 1           | 33       | 34       | 35       | 36       |  |
| 2           | 8        | 7        | 6        | 5        |  | 2           | 40       | 39       | 38       | 37       |  |
| 3           | 9        | 10       | 11       | 12       |  | 3           | 41       | 42       | 43       | 44       |  |
| 4           | 16       | 15       | 14       | 13       |  | 4           | 48       | 47       | 46       | 45       |  |
| 5           | 17       | 18       | 19       | 20       |  | 5           | 49       | 50       | 51       | 52       |  |
| 6           | 24       | 23       | 22       | 21       |  | 6           | 56       | 55       | 54       | 53       |  |
| 7           | 25       | 26       | 27       | 28       |  | 7           | 57       | 58       | 59       | 60       |  |
| 8           | 32       | 31       | 30       | 29       |  | 8           | 64       | 63       | 62       | 61       |  |

Geringfügige Abweichungen hiervon, um Teams aus dem gleichen Verein in unterschiedliche Gruppen zu setzen, sind zulässig.

- Die Meister der Ligen der vorhergehenden DSOL-Saison haben die Option, eine Liga höher als nach obiger Einteilung zu spielen, wenn sie mit der Anmeldung verbindlich erklären, dieses

Recht ausüben zu wollen. In diesem Fall müssen die schwächsten Mannschaften einer Liga in der nächst-unteren Liga antreten.

- Die unteren Ligen werden so besetzt, dass das obige Schema bestmöglich erreicht wird, z.B. qualifizieren sich bei weniger Gruppen in einer Liga entsprechend mehr Mannschaften pro Gruppe für das Viertelfinale.
- Jede Gruppe trägt ein Rundenturnier jeder gegen jeden aus.
- Die Heimmannschaft hat an den Brettern 1 und 4 schwarz.
- Die Mannschaft, die in einem Kampf mindestens 2,5 Brettpunkte erzielt, erhält 2 Mannschaftspunkte, bei 2 Brettpunkten wird 1 Mannschaftspunkt gutgeschrieben.
- Nach Abschluss der Vorrunde wird in jeder Gruppe eine Rangliste nach Mannschaftspunkten, dann Brettpunkten, dann direkter Vergleich, dann Sonneborn-Berger-Wertung der Mannschaftspunkte, dann Los gebildet.
- Die beiden Erstplatzierten jeder Gruppe (Ausnahme bei Ligen mit anderer Gruppenzahl siehe oben) qualifizieren sich für das Viertelfinale jeder Liga. Es gibt folgende Paarungen:
  - I        A1 – D2
  - II       B1 – C2
  - III      C1 – B2
  - IV      D1 – A2
- Halbfinale
  - A       I – II
  - B       III – IV
- Finale
  - A – B
- Im Halbfinale und Finale hat die Mannschaft Heimrecht, die in der KO-Runde weniger Heimspiele hatte. Sollte die Anzahl gleich sein, so hat die erstgenannte Mannschaft Heimrecht
- Der Meister einer Liga hat bei einer etwaigen Neuauflage der DSOL das Recht, eine Liga höher zu spielen, als es seiner Setzlistenposition entspricht.
- Endet ein Play-Off Spiel unentschieden, gilt Folgendes:
  - Es gewinnt die Mannschaft, bei der mehr Spieler angetreten sind (nur bei kampflosen Einzelergebnissen)
  - Berliner Wertung (Brett 1: 4 Punkte, Brett 2: 3 Punkte, Brett 3: 2 Punkte, Brett 4: 1 Punkt)
  - StICKKämpfe im Blitzschach (3min + 2sec/Zug) mit jeweils vertauschten Farben bis zur Entscheidung (auch mit Berliner Wertung). Hierbei darf die Mannschaftsaufstellung aus dem Kampf mit langer Bedenkzeit nicht verändert werden.

#### **Austragung der Wettkämpfe:**

- Nach Meldeschluss werden die Zusammensetzung der Ligen und Gruppen und die Paarungen der Vorrunde im Online-Ergebnisdienst auf [dsol.schachbund.de](http://dsol.schachbund.de) veröffentlicht.
- Für die einzelnen Spieltage wird jeweils eine Kalenderwoche festgelegt. Der Wochentag richtet sich nach der Festlegung durch den Heimverein (siehe unter „Mannschaftsmeldung“). Spielbeginn ist 19:30 Uhr. Beide an einem Kampf beteiligten Mannschaften können sich auf einen anderen Termin in der jeweiligen Woche oder einen früheren Termin einigen. Der neue Termin ist spätestens einen Tag vor dem jeweiligen Wettkampfbeginn der Turnierleitung unter [dsol@schachbund.de](mailto:dsol@schachbund.de) bekanntzugeben.
- Die Mannschaftsaufstellung für einen Kampf muss spätestens 15min vor dem Kampf vom jeweiligen Mannschaftsführer im Online-Ergebnisdienst eingetragen werden. Haben beide Mannschaften zu diesem Zeitpunkt ihre Aufstellung eingetragen, sind die Paarungen sichtbar

und können nicht mehr geändert werden. Gibt es Probleme mit der Eingabe zum vorgesehenen Zeitpunkt, sollen die Mannschaftsführer Kontakt aufnehmen, die Aufstellungen austauschen und per E-Mail an [dsol@schachbund.de](mailto:dsol@schachbund.de) melden. Sollte von einer Mannschaft bis Spielbeginn keine Meldung/Kontaktaufnahme vorliegen, verliert die Mannschaft das Recht anzutreten und der Kampf wird 4:0 für den Gegner gewertet. Es bleibt den beteiligten Mannschaften unbenommen, sich auch in einem solchen Fall auf einen späteren Spielbeginn zu einigen. Dies ist der Turnierleitung mitzuteilen.

- Jede Mannschaft hat auf playchess.com einen eigenen Turnierraum. In diesem finden deren Heimspiele statt. Der Raum ist über einen Link im Online-Ergebnisdienst zu erreichen.
- Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft startet die 4 Wettkämpfe. Hierzu wird jedem Mannschaftsführer eine Software (läuft nur unter Windows) zur Verfügung gestellt werden, mit der ein Mannschaftskampf aufgesetzt wird, die Partien gestartet werden können und welche die Ergebnisverwaltung übernimmt und die Ergebnismeldung erleichtert.
- Zu Beginn des Mannschaftskampfes laufen die Uhren aller Spieler (auch der nicht anwesenden Spieler). Somit wird einem nachträglich erscheinenden Spieler seine Partie sofort angezeigt, sobald er sich anmeldet und der Mannschaftsleiter muss keine weitere Aktion ausführen.
- Ein Spieler verliert, wenn er nicht vor Ablauf seiner Initialbedenkzeit die Partie aufgenommen hat. Sind beide Spieler bei Wettkampfbeginn nicht anwesend, läuft die Zeit von Weiß.
- Nach dem Kampf werden die Ergebnisse automatisch an den Online-Ergebnisdienst übertragen. Kampflose Ergebnisse sollte der Mannschaftsführer der Heimmannschaft im playchess client setzen (+:- / -:+ / -:-). Gibt es Probleme bei der Ergebnismeldung, bitte das Ergebnis per E-Mail an [dsol@schachbund.de](mailto:dsol@schachbund.de) schicken.

#### **Kampflose Bretter und Rückzüge:**

- Kampflose Partien zählen für das Mannschaftsergebnis wie gespielte Partien, bei den Play-Offs ergibt sich ein Malus für das Team, das nicht komplett antritt (s.o.).
- Tritt eine Mannschaft zweimal nicht an oder zieht sie sich vor der vorletzten Runde zurück, werden alle ihre Spiele mit 4:0 für den Gegner gewertet.

#### **Technische Voraussetzung für die Spieler:**

Jede Mannschaft wird einen Turnierraum auf dem Server playchess.com erhalten, der sowohl über den Client als auch via Link über den Webbrowser erreichbar ist. Gespielt werden kann sowohl über den Windows-Client als auch über den Webbrowser. Der Spieler muss sicherstellen, dass die jeweils aktuelle Version installiert ist.

In der Vorrunde und im Viertelfinale werden einzelne Wettkämpfe nach vorheriger Ankündigung durch die Turnierleitung sowie ab dem Halbfinale alle Partien unter Video-Überwachung gespielt. Dafür benötigt jeder Spieler eine Kamera und muss sich während der Partie in einem Zoom-Meeting anmelden und dort seinen Bildschirm freigeben. Nähere Informationen zur Video-Überwachung erhalten die betreffenden Vereine zugesendet.

#### **Sonderregelungen:**

- Eine dreimalige Stellungswiederholung ist sofort Remis.
- Bietet ein Spieler in der Stellung K+T gegen K+T (o.ä.) Remis, ist die Partie sofort Remis.



### **Fairplay und Anti-Cheating:**

- Mit der DSOL möchten wir den Mitgliedern der Schachvereine einen Wettbewerb bieten, bei dem die Freude am Schachspiel im Vordergrund steht. Jeder einzelne Teilnehmer kann mit fairem Verhalten dazu beitragen, dieses Ziel zu erreichen. Alle Spieler und Mannschaftsführer verpflichten sich daher zum fairen Umgang untereinander mit gegenseitigem Respekt nach den Fairplay-Grundsätzen. Dazu gehört insbesondere, dass
  - Spieler ihre Partie selbst und ohne fremde Hilfe spielen
  - Spieler keine Schach-Software für das Finden eines Zuges einsetzen.
- Spieler, die durch den Serverbetreiber für das Spielen blockiert wurden, können keine DSOL-Partien spielen, solange diese Blockade besteht. Während und nach dem Wettkampf werden die Partien durch Software kontrolliert, die Verdachtsfälle anzeigt. Verdachtsfälle werden der dem Anti-Cheating-Team der DSOL vorgelegt, welches über Sanktionen (Wertung der Partien, Disqualifikation, Sperre für kommende DSOL) entscheidet. Siehe dazu die Regeln über die Anti-Cheating-Kontrolle.

### **Termine: [Die genauen Termine müssen von mir noch ergänzt werden]**

| Datum                        | KW | Zeit      | Termin                          |
|------------------------------|----|-----------|---------------------------------|
| 20.01.2023                   |    |           | Meldestart                      |
| 08.02.2023                   | 06 | 23:59 Uhr | Meldeschluss                    |
| wird noch bekannt<br>gegeben |    |           | Captains-Meeting                |
| 20.02. bis 24.02.            | 08 | 19:30 Uhr | 1. Runde                        |
|                              |    |           | Pause                           |
| 06.03. bis 10.03.            | 10 | 19:30 Uhr | 2. Runde                        |
| 13.03. bis 17.03.            | 11 | 19:30 Uhr | 3. Runde                        |
|                              |    |           | Pause                           |
| 27.03. bis 31.03.            | 13 | 19:30 Uhr | 4. Runde                        |
|                              |    |           | Pause (Ostern)                  |
| 17.04. bis 21.04.            | 16 | 19:30 Uhr | 5. Runde                        |
| 24.04. bis 28.04.            | 17 | 19:30 Uhr | 6. Runde                        |
|                              |    |           | Pause                           |
| 08.05. bis 12.05.            | 19 | 19:30 Uhr | 7. Runde                        |
|                              |    |           | Pause (Himmelfahrt & Pfingsten) |
| 12.06. bis 16.06.            | 24 | 19:30 Uhr | Viertelfinale                   |
| 19.06. bis 23.06.            | 25 | 19:30 Uhr | Halbfinale                      |
|                              |    |           | Pause                           |
| 07.07.2023                   | 27 | 19:30 Uhr | Finale                          |

### **Preise:**

Die Meistermannschaft jeder Liga erhält einen repräsentativen Pokal und hat bei einer etwaigen Neuauflage der DSOL das Recht, eine Liga höher zu spielen, als es seiner Setzlistenposition entspricht. ChessBase wird weitere, hochwertige Preise zur Verfügung stellen, die unter allen teilnehmenden Mannschaften verlost werden.

### **Datenschutzhinweise:**

Die Partien und Ergebnisse der Teilnehmer werden an den DSB weitergegeben. Außerdem werden personenbezogene Daten im Internet sowie in anderen Medien veröffentlicht, um dem satzungsgemäßen Zweck des DSB auf Wahrung, Verbreitung und Förderung des Schachsports nachkommen zu können. Das betrifft insbesondere den Namen, den Verein, die Nationalität und alle Wertungen. Rechte an Bild- und Videoaufnahmen liegen beim Veranstalter. Bei der Veröffentlichung von Partien, im ChessBase-Turnierraum und im Ergebnisdienst werden Name und ChessBase-Account des Spielers dargestellt. Für die jeweiligen Mannschaftsführer und Stellvertreter sind die Kontaktdaten der anderen Mannschaftsführer und Stellvertreter der selben Gruppe bzw. der Gegner in den KO-Runden sichtbar. Schiedsrichter haben Zugriff auf Kontaktdaten aller Mannschaften. Das durch den Mannschaftsführer einzugebende eigene Geburtsdatum wird nicht gespeichert, sondern nur zu Validierungszwecken verwendet.

### **Turnierleitung (zu erreichen über [dsol@schachbund.de](mailto:dsol@schachbund.de)):**

IA Klaus Deventer, zuständig für Anti-Cheating  
IA Gerhard Bertagnoli  
FA Jonathan Born  
IA Carsten Haase  
IA Frank Jäger, Referent für Online-Schach im Deutschen Schachbund  
IA Gregor Johann  
IA Dr. Andreas Junk  
IA Jürgen Klüners  
IA Jürgen Kohlstädt  
IA Bernhard Riess  
IA Sandra Schmidt  
IA Michael Weber  
IA Thomas Wiedmann

Der Ausrichter ist bestrebt, dass an jedem Spieltag einer der Turnierleiter für Fragen zur Verfügung steht. Bei auftretenden Problemen sollten die an einem Wettkampf beteiligten Mannschaftsführer aber zunächst versuchen, untereinander Kontakt aufzunehmen, um eine sportliche Lösung zu finden.

### **Kontakt zur Turnierleitung:**

per E-Mail: [dsol@schachbund.de](mailto:dsol@schachbund.de)  
telefonisch: 030/3000-7811 (nur an Turniertagen ab 19 Uhr)  
Zoom Meeting Video-Konferenz:  
[https://us02web.zoom.us/j/85192871563?pwd=WjNzVGVHYlVnbFdYNEVUMGJlOWhFdz09Meeting-ID: 851 9287 1563](https://us02web.zoom.us/j/85192871563?pwd=WjNzVGVHYlVnbFdYNEVUMGJlOWhFdz09Meeting-ID:85192871563)  
Passwort: dsol2023

## Regelungen für Anti-Cheating-Maßnahmen:

### 1. Vorbemerkung

Die Teilnahme an der DSOL setzt eine gültige ChessBase-Mitgliedschaft (gleich ob Probe-, Standard- oder Premiummitgliedschaft) voraus. Ist die aus dieser Mitgliedschaft für den Server bestehende Spielmöglichkeit auf Veranlassung des Serverbetreibers (zeitweise) zum Ruhen gebracht worden, so ist dies für die DSOL verbindlich.

### 2. Kontrolle der Partien

Während die Partien gespielt werden, werden diese durch eine Software des Serverbetreibers überwacht und kontrolliert. Des Weiteren werden die Partien, in denen Hinweise auf den Einsatz einer Schachengine bestehen, registriert und durch die Anti-Cheating-Schiedsrichter überprüft.

### 3. Kontrolle nach Abschluss der Partien

Darüber hinaus werden alle Partien des Turniers werden mittels Anti-Cheating-Software nachträglich überprüft, ob es Anhaltspunkte für den Einsatz einer Engine gibt. Liegen entsprechende Verdachtsmomente vor, so werden die Partien und die Feststellungen der Software den Anti-Cheating-Schiedsrichtern zur abschließenden Entscheidung vorgelegt.

### 4. Kontrolle auf Anzeige eines Beteiligten

Ein Verfahren wegen Verdachts von Cheating wird auch auf Anzeige an den Anti-Cheating-Schiedsrichter eingeleitet. Die Anzeige ist an [dsol-anti-cheating@schachbund.de](mailto:dsol-anti-cheating@schachbund.de) zu richten und muss folgende Angaben enthalten: Liga und Gruppe; Runde oder Datum des Wettkampfs; Wettkampf (Heimverein – Gastverein); Bezeichnung des betroffenen Spielers und des angezeigten Spielers, jeweils mit Klarnamen und ChessBase-Account; Begründung, worauf der Verdacht des Cheatings beruht.

Missbräuchliche Anzeigen können durch das Anti-Cheating Team mit Sanktionen bis zum Ausschluss vom weiteren Turnier geahndet werden. Eine missbräuchliche Anzeige liegt in der Regel vor, wenn sie allein darauf gestützt wird, dass ein Gegner stärker gespielt hat, als dies nach seiner Wertungszahl zu erwarten war.

### 5. Anti-Cheating-Team und Anti-Cheating-Schiedsrichter

**Das Anti-Cheating-Team wird noch vor dem Start der ersten DSOL-Runde benannt. Es entscheidet** über die Durchführung und den Abschluss von Cheating-Verfahren. Sie nominieren aus ihrer Mitte einen Obmann, der die Anti-Cheating-Verfahren verwaltet und die Korrespondenz führt

### 6. Anti-Cheating-Verfahren

Das Anti-Cheating-Team ist berechtigt, den Rat Dritter einzuholen und weitere Beweismittel zu verwenden. Ist das Anti-Cheating-Team davon überzeugt, dass der angezeigte Spieler die Partie mit Hilfe einer Engine oder anderer verbotener Hilfsmittel gespielt hat, wird der Mannschaftsführer dieses Spielers hiervon benachrichtigt. Es besteht Gelegenheit, binnen 24 Stunden hierzu Stellung zu nehmen. Kann der Verdacht hierdurch nicht ausgeräumt werden, werden in der Regel das Ergebnis der betroffenen Partie und das Gesamtergebnis des Wettkampfs durch das Anti-Cheating-Team korrigiert. Der betroffene Spieler wird von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen. Die Verhängung von Sanktionen ist dem hiervon betroffenen Spieler mitzuteilen und im Wesentlichen zu begründen. Ein Anspruch des Spielers auf die genauen Ergebnisse der Software-Überprüfung besteht nicht. Das Anti-Cheating Team entscheidet endgültig. Ein Protest hiergegen ist ausgeschlossen.

Darüber hinaus kann das Anti-Cheating-Team den Fall auch an den Anti-Cheating-Arbeitskreis des DSB übergeben, der darüber hinaus weitere Strafen gegen den Spieler verhängen kann (u.a. Sperre für Online-Turniere und Präsenz-Turniere des DSB).



## Anmeldung für Mannschaftsführer und Mannschaftsmeldung:

Auf der Seite [dsol.schachbund.de](http://dsol.schachbund.de) auf „Login“ klicken; es erscheint der folgende Bildschirm:

### Login Benutzer

[Zurück zur Startseite](#)

Die Anmeldung ist für die Mannschaftsleiter gedacht. Bitte melden sie sich mit Ihrer E-Mail-Adresse und Ihrem Passwort an.

Sollten Sie noch nicht registriert sein, klicken Sie bitte auf diesen Link: [Registrierung für neue Benutzer](#)

E-Mail \*

Passwort \*

Haben Sie sich noch nicht registriert, klicken Sie auf „Registrierung für neue Benutzer, ansonsten geben Sie auf dieser Seite E-Mail-Adresse und Passwort ein und klicken Sie auf „Login“.

Bei der Neuregistrierung erscheint der folgende Dialog und der Benutzer gibt im Feld „Name“ seinen Nachnamen ein. Die Liste wird entsprechend seiner Eingabe gefiltert und wenn der Benutzer seinen Namen sieht, wählt er ihn aus. Sollte der Nachname nicht hinreichend differenzieren, gibt der Benutzer nach dem Nachnamen ein Komma, ein Leerzeichen und dann seinen Vornamen ein.

### Registrierung Benutzer

[Zurück zur Startseite](#)

Die Anmeldung ist für die Mannschaftsleiter gedacht.

Sie müssen aktives Mitglied in einem Schachverein des DSB sein, um sich hier zu registrieren.

Besonders gekennzeichnete Felder \* sind Pflichtfelder!

Name \*   
Johann, Gregor (Post SV Neustadt) [name, Vorname\* eingeben und in der angezeigten Liste per Cursortasten einen Datensatz auswählen und dann Tab drücken. Damit werden die Daten in die Maske übernommen.]

ZPS \*

Mgl-Nr. \*

Verein \*

E-Mail \*

Telefon \*

Passwort \*   
Das Passwort muss mindestens 5 Zeichen lang sein.

Wiederholung \*

Wurde ein Spieler ausgewählt, werden weitere Daten vorbelegt. Der Mannschaftsführer gibt seine E-Mail-Adresse und Telefonnummer ein, legt ein Passwort fest und drückt auf „Registrieren“:

### Registrierung Benutzer

[Zurück zur Startseite](#)

Die Anmeldung ist für die Mannschaftsleiter gedacht.

Sie müssen aktives Mitglied in einem Schachverein des DSB sein, um sich hier zu registrieren.

Besonders gekennzeichnete Felder \* sind Pflichtfelder!

Name \*   
Bitte den Namen in der Form "Nachname, Vorname" eingeben und in der angezeigten Liste per Cursortasten einen Datensatz auswählen und dann Tab drücken. Damit werden die Daten in die Maske übernommen.

ZPS \*

Mgl-Nr. \*

Verein \*

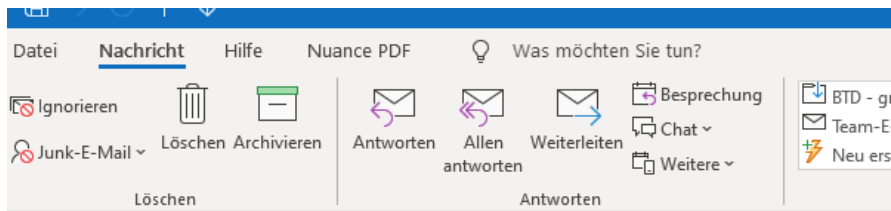
E-Mail \*

Telefon \*

Passwort \*   
Das Passwort muss mindestens 5 Zeichen lang sein.

Wiederholung \*

Danach erhält der Mannschaftsführer eine E-Mail und muss den Bestätigungslink in der E-Mail anklicken, um die Echtheit seiner E-Mail-Adresse zu bestätigen.



## DSOL: E-Mail-Adresse bestätigen



DSOL <dsol@schachbund.de>  
An: gregor.johann@gmx.de

Um die geänderte E-Mail-Adresse zu bestätigen, klicken Sie bitte auf den Link:

<https://dsol.schachbund.de/meldung/user.php?validate=ie01lwkc36>

Mit freundlichen Grüßen  
DSOL

Danach kann er sich einloggen (s.o.) und kommt zu folgendem Bildschirm:

## Startseite

[Logout](#)

Name Gregor Johann  
Telefon 0160  
E-Mail [GREGOR.JOHANN@GMX.DE](mailto:GREGOR.JOHANN@GMX.DE)  
ZPS 83301-289  
Verein Post SV Neustadt

Es sind noch keine Mannschaften des Vereins registriert.

Hinweis: Wenn Sie eine neue Mannschaft erfassen, dann sind Sie automatisch der Mannschaftsleiter.

[Neue Mannschaft erfassen](#)

Durch einen Klick auf „Neue Mannschaft erfassen“, kann eine Mannschaft gemeldet werden:

### Meldung Post SV Neustadt

[Zurück zur Startseite](#)

Besonders gekennzeichnete Felder \* sind Pflichtfelder!

Bitte den Namen in der Form "Nachname, Vorname" eingeben und in der angezeigten Liste per Cursorstasten einen Datensatz auswählen und dann Tab drücken. Damit werden die Daten in die Maske übernommen.

Hinweis: Bereits in anderen Mannschaften gemeldete Spieler werden nicht angezeigt.

| Stammspieler |                |         |         |        |        |          |
|--------------|----------------|---------|---------|--------|--------|----------|
|              | Name, Vorname  | Mgl-Nr. | FIDE-ID | Rating | Quelle | Nickname |
| 1 *          | Johann, Gregor | 289     | 4832080 | 2003   | Elo    | GJO      |
| 2 *          |                |         |         |        |        |          |
| 3 *          |                |         |         |        |        |          |
| 4 *          |                |         |         |        |        |          |

| Ersatzspieler |               |         |         |        |        |          |
|---------------|---------------|---------|---------|--------|--------|----------|
|               | Name, Vorname | Mgl-Nr. | FIDE-ID | Rating | Quelle | Nickname |
| 5             |               |         |         |        |        |          |
| 6             |               |         |         |        |        |          |
| 7             |               |         |         |        |        |          |
| 8             |               |         |         |        |        |          |
| 9             |               |         |         |        |        |          |
| 10            |               |         |         |        |        |          |

Im Feld Name wird der Nachname des Spielers eingegeben und die Liste zeigt alle Spieler des Vereins an, auf die die Eingabe passt. Für jedes Brett wird so ein Spieler ausgewählt. Ferner muss der Chess-Base-Benutzername eingegeben werden. Dieser wird validiert. Man kann eine Mannschaftsmeldung

ohne Eingabe eines ChessBase-Benutzernamens speichern, allerdings sollte dieser bis zum Meldeschluss ergänzt werden.

Nach dem Speichern erscheinen die gemeldeten Mannschaften im Dialog. Die Mannschaftsmeldungen können durch Anklicken der Mannschaft geändert werden und es können neue Mannschaften gemeldet werden. Die Mannschaftsnummer wird automatisch vergeben:

## Startseite

[Logout](#)

Name Gregor Johann  
Telefon 0160  
E-Mail [GREGOR.JOHANN@GMX.DE](mailto:GREGOR.JOHANN@GMX.DE)  
ZPS 83301-289  
Verein Post SV Neustadt

## Gemeldete Mannschaften

- [Post SV Neustadt](#)
- [Post SV Neustadt II](#)

Hinweis: Wenn Sie eine neue Mannschaft erfassen, dann sind Sie automatisch der Mannschaftsleiter.

[Neue Mannschaft erfassen](#)