

Schach und Internet

Selten haben zwei Sachen so gut zusammen gepasst wie Schach und das Internet. Schon mit verhältnismäßig wenig Aufwand und etwas Know-how kann man im Internet Ergebnisse, Berichte, Fotos und Partien veröffentlichen. Live-Übertragungen von Wettkämpfen und Turnieren werden von zahlreichen Schachzuschauern mit Spannung im Internet verfolgt. Dabei darf man nicht vergessen, dass wir es immer noch mit einer sehr jungen Technologie zu tun haben. So richtig wird das Internet erst seit 1996 genutzt. Da darf man sich nicht wundern, wenn manches nicht klappt, sondern man sollte eher staunen, dass so vieles so ausgezeichnet funktioniert.

Besonders faszinierend finde ich dabei, dass man aus allen Teilen der Welt so unkompliziert und schnell Informationen einholen kann. Da spielt Short einen Wettkampf in Teheran, dort findet in Island ein großes Turnier statt, hier gibt es in Moskau ein Riesen-Open. Das Internet schließt die Veranstaltungsorte zusammen, man kann überall dabei sein. Wer sich heute für Schach interessiert, kann alles sehr schnell und sehr ausführlich erfahren.

Das ist das globale Dorf im besten Sinne. Dabei darf man aber nicht vergessen, dass die Nachrichten, Bilder, Partien usw. ja nicht von alleine ins Internet hinein geraten. Überall an den Turnierorten gibt es fleißige Macher und Helfer, die dafür sorgen, dass die Turniere und Veranstaltungen überhaupt stattfinden und dass Nachrichten darüber an die Außenwelt dringen. Wer schon einmal miterlebt hat, mit wieviel Arbeit dies verbunden ist, kann den Idealismus der Organisatoren vor Ort nur bewundern. Denn diese arbeiten oft genug unentgeltlich.

Für Erstanwender

Das Programm **Reader.exe** ist für das Lesen aller Daten auf der CD gut geeignet. Sie können es direkt von CD-Rom starten; z.B. mit den Windows-Befehlen ‚Start‘ und ‚Ausführen‘. Beim Erststart des Programms wird nach der Sprache gefragt – also deutsch. Um auch englische Kommentare lesen zu können, sollten Sie im Menü *Status* auf *Sprache* klicken und *Alle* einstellen.

Ein weiterer Schritt kann später das Starten des Installationsprogramms **Setup.exe** sein, welches sich ebenfalls im Wurzelverzeichnis der CD-Rom befindet. Hiermit wird das Reader-Programm auf die Festplatte kopiert. Außerdem werden wichtige Schach-Fonts auf der Festplatte installiert.

Anmerkung: Besitzer der Vollprogramme ChessBase oder Fritz nutzen natürlich diese Programme.

Der „Verbraucher“ kann sich die Leistungen aus dem Internet, z.B. Partien, Berichte, Fotos usw., in vielen Fällen völlig kostenfrei besorgen. Für Schachfreunde ist dies ein Paradies. Einige Ältere erinnern sich sicher an alte Zeiten, als man von den spannendsten Wettkämpfen selbst um die Weltmeisterschaft erst einen Monat später etwas erfuhr. So lange ist das noch nicht her. Und auch die Partienbeschaffung war keine Selbstverständlichkeit, die sich per Mausklick erledigen ließ.

Wenn das Internet es so gut mit den Schachfreunden meint, ist es nur logisch, dass das Schach selbst mit seinen Veranstaltungen ins

Deutsche Internet-Meisterschaft 2003 (5 min +1 sec)

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Bischoff, Klaus	**	$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	10	$\frac{1}{2}$ 1	$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$ 1	10	$\frac{1}{2}$ 1	11	1 $\frac{1}{2}$	11	11	16.0/22
2	Rabiega, Robert	$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	**	$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	0 $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$ 1	11	1 $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$ 0	1 $\frac{1}{2}$	11	11	11	15.5/22
3	Gustafsson, Jan	01	$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	**	00	01	11	11	11	01	01	11	1 $\frac{1}{2}$	14.5/22
4	Dautov, Rustem	$\frac{1}{2}$ 0	1 $\frac{1}{2}$	11	**	$\frac{1}{2}$ 0	11	01	01	11	01	01	$\frac{1}{2}$ 1	14.0/22
5	Huebner, Robert	$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$ 0	10	$\frac{1}{2}$ 1	**	10	$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$ 1	1 $\frac{1}{2}$	11	01	1 $\frac{1}{2}$	13.5/22
6	Graf, Alexander	$\frac{1}{2}$ 0	00	00	00	01	**	11	10	11	11	10	11	11.5/22
7	Hintze, Helge	01	0 $\frac{1}{2}$	00	10	$\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$	00	**	11	00	11	10	01	9.5/22
8	Gutman, Lev	$\frac{1}{2}$ 0	$\frac{1}{2}$ 1	00	10	$\frac{1}{2}$ 0	01	00	**	$\frac{1}{2}$ 1	$\frac{1}{2}$ 0	$\frac{1}{2}$ 0	11	9.0/22
9	Paetz, Elisabeth	00	0 $\frac{1}{2}$	10	00	0 $\frac{1}{2}$	00	11	$\frac{1}{2}$ 0	**	01	1 $\frac{1}{2}$	10	8.0/22
10	Michalczak, Thomas	0 $\frac{1}{2}$	00	10	10	00	00	00	$\frac{1}{2}$ 1	10	**	01	11	8.0/22
11	Hickl, Joerg	00	00	00	10	10	01	01	$\frac{1}{2}$ 1	0 $\frac{1}{2}$	10	**	00	7.0/22
12	Prüfer, Stefan	00	00	0 $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$ 0	0 $\frac{1}{2}$	00	10	00	01	00	11	**	5.5/22

Internet einzieht, d.h., dass die Turniere dort stattfinden. Der *Deutsche Schachbund* hat als eine Art Vorreiter mit als einer der ersten Verbände bereits die *Deutsche Internetmeisterschaft* durchgeführt. Sie wurde auf dem ChessBase-Server als Blitzturnier gespielt (5 Minuten + 1 Sekunde Inkrement). Jeder deutsche Vereinsschachspieler konnte dort bei Qualifikationsturnieren mitspielen. Das Finale wurde von vielen Zuschauern live verfolgt. Erster Deutscher Internetmeister wurde Klaus Bischoff. Auch die Deutsche Schachjugend wird im April ihren ersten Deutschen Internet-Jugendmeister ausgespielt haben.

Natürlich kann das Internet das richtige Turnierschach nicht ersetzen. Und das soll es auch nicht. Das Klassische Schach in richtigen Turnirräumen und mit Gegnern, die man sieht und mit denen man sprechen kann, ist ja viel zu spannend und reichhaltig. Die Möglichkeiten, um im Internet für solche Veranstaltungen zu werben, müssten eigentlich viele Sponsoren anziehen. So hat z.B. die Bundesliga mit ihrem neuen Internet-Portal www.schachbundesliga.de die Anzahl ihrer Besucher durch lebendige Berichterstattung schon im ersten Jahr des Bestehens auf 15.000 pro Monat erhöht. Internet macht's möglich.

Ihr André Schulz



Klaus Bischoff ist erster Deutscher Internetmeister im Blitzschach



Turnierleiter Martin Fischer