



ChessBase 16

Indice

	0
Part I Introduzione	12
1 Indice	12
2 Cosa c'è di nuovo?	13
3 Attivazione del programma	13
4 Registrazione per le funzioni web	16
5 Interfaccia grafica a nastri	17
6 Layout delle finestre	22
7 Rivedere, immettere e salvare partite	24
8 Scorrere le partite con il mouse	26
9 Ricerca di partite	26
10 Gestione Database	27
11 Stampa e pubblicazione	28
12 Movies in ChessBase	31
13 Gestione scacchi per corrispondenza	33
14 Personalizzazione della vista del programma	35
15 Supporto tecnico	36
Part II Interfaccia utente	37
1 Finestre del programma	37
Finestra database	37
Finestra database	37
Anteprima nella finestra database	39
Doppio clic sulla scacchiera rapida	41
Menu suggerimenti	41
Utile scorciatoia Ctrl-F6	42
Finestra scacchiera	42
Instant Analysis	42
Transizioni nel profilo di valutazione	43
Nessun profilo di valutazione?	44
Endgame probabilities	44
Popolarità	45
Finestra motore	47
Barra di valutazione	49
Selezionare il motore predefinito	50
Nuovo ... in un database selezionato	52
Informazioni avanzate motore	52
Finestra Notazione	54
Ordinamento e suggerimenti in notazione	56
Replay Training	58
Allenamento sul Repertorio	64
Plan Explorer	68

Usò dei colori nelle varianti della notazione!.....	72
Intestazioni flessibili nella finestra notazione.....	74
Diagrammi nella notazione.....	74
Marca mossa con una freccia gialla.....	75
Mostra il nome dell'apertura.....	76
Barra degli strumenti di annotazione.....	76
Scacchiera DGT.....	78
Imposta posizione usando la scacchiera DGT.....	78
Finestra scacchiera.....	79
Informazioni estese nella finestra Scacchiera.....	81
Navigazione nelle partite grazie al cursore.....	82
Tavolozza delle annotazioni.....	82
Ripiegamento della notazione.....	83
Finestra dei risultati delle ricerche.....	85
Registro partite nella finestra scacchiera.....	86
Aggiunta di un motore di analisi.....	87
Scacchiera 3D effettiva.....	89
Scacchiera Ray Traced.....	90
Finestra analisi libro.....	93
Finestra libro delle aperture.....	94
Dimensione massima dell'albero delle posizioni.....	96
Visualizzazione estesa del libro delle aperture.....	97
Statistiche differenti mostrate nel Libro di Aperture.....	98
Impostazioni della scacchiera 3D.....	99
Panoramica della partita.....	101
Notazione tipo formulario.....	103
Notazione in formato tabella.....	103
Passaggio a Fritz.....	104
Best game.....	104
Inviare partite alla app web di Fritz.....	105
Passaggio alla openings app.....	106
Finestra lista	106
La finestra lista.....	106
Testo predefinito.....	109
Lista partite.....	109
Consigli per la lista partite.....	112
Personalizzazione della visualizzazione delle informazioni.....	113
Copiare partite con un clic.....	113
Partite migliori nella lista partite del database.....	114
Statistiche dei database.....	115
Indice dei giocatori.....	119
Nessuna partita mostrata nell'indice del giocatore.....	121
Preparazione di un giocatore con pochi clic.....	121
Indice dei tornei.....	122
Ricerca nel testo completo della lista tornei.....	123
Indice dei commentatori.....	124
Indice delle fonti.....	124
Indice dei tornei a squadre.....	124
Chiave dei finali.....	125
Chiave Strategia.....	126
Chiave Tattica.....	126
Chiavi tematiche.....	127
Classificazione dei finali.....	128
Nuovo indice.....	128

Finestre di dialogo	130
Maschera di ricerca	130
Ricerca con singola riga.....	130
La maschera di ricerca	132
Maschera di ricerca, Dati partita.....	136
Consiglio sulla Maschera di ricerca.....	138
Maschera di ricerca - Annotazioni.....	139
Maschera di ricerca - Manovre.....	140
Maschera di ricerca - Materiale.....	145
Maschera di ricerca - Attacks.....	151
Maschera di ricerca - Medaglie.....	156
Maschera di ricerca - Posizione.....	157
Ricerca per cadenze di gioco.....	159
Opzioni	159
Nome utente.....	159
Impostazione della notazione.....	160
Finestra di dialogo Design.....	162
Motore standard ed Heumas.....	163
Limiti	164
Fondere le trasposizioni.....	166
Percorso tablebase.....	166
Syzygy Tablebases.....	167
Tablebase formato Gaviota.....	169
Opzioni PGN per gli Appunti di Windows	170
Cartelle	171
Selettore di database.....	172
Copia di partite nel libro delle aperture.....	173
Parametri per la ricerca di riferimento.....	174
Feedback per le posizioni di training.....	175
Domande di allenamento comprese quelle con orologio.....	177
Tipi di database.....	179
Modifica dei nomi dei giocatori.....	182
Maschera di salvataggio.....	182
Maschera di salvataggio - Commentatore e Squadre.....	185
Design scacchiera.....	186
Scheda personale.....	189
Opzioni della finestra libro.....	190
Finestra di dialogo Edita fonti.....	191
Dati dei tornei.....	193
Numero di serie.....	194
Opzioni dell'Enciclopedia dei giocatori.....	195
Tabelle dei tornei	195
Ridisposizione delle finestre	197
2 Tasti di scelta rapida	198
Personalizza Scorciatoie	198
Scorciatoie da tastiera per i commenti internazionali	199
Tasti di scelta rapida nelle liste partite	200
Tasti di scelta rapida nella finestra scacchiera	201
Tasti di scelta rapida nella finestra database	202
3 Caratteri	203
4 Drag & Drop	204

1 Supporto tecnico	205
Analisi del motore	205
Immettere mosse	206
Nuova modalità di immissione partite	208
Analisi assistita	209
Provare le mosse	212
Immettere mosse con un singolo clic	214
Correggere mosse	214
Come inserire una possibile continuazione in una partita salvata?	215
Impostare una posizione	215
Annotare le partite	218
Tavolozza annotazione	220
Commenti testuali	222
Tipi carattere nella finestra del commento	223
Selezione Lingua col mouse	224
Varianti	225
Evitare la finestra di dialogo varianti	226
Note di Redazione	227
Posizioni critiche	228
Rimuovere posizioni critiche dalla notazione	229
Commenti grafici	229
Cerchi colorati nella notazione?	230
Medaglie	231
Rimuovere le medaglie	233
Contrassegnare partite in ChessBase	233
Strisce colorate	235
Inserire un diagramma precedente alla prima mossa	236
Struttura pedonale e percorso pezzo	237
Salvataggio partite	238
Cambiamenti nel salvataggio partite!	240
Fondere partite	243
Consigli per "fondere partite"	244
Sostituisci partita	244
Immissione e salvataggio di posizioni illegali	245
Training	246
Mostra minacce.....	246
Chess Media System.....	247
Creare lezioni di training.....	248
Risolvere lezioni di training.....	251
Notazione di allenamento.....	252
Database di Training.....	253
Domande di allenamento con diagrammi.....	253
2 Ricerca di partite	254
Filtrare la lista partite	254
Ricerca diretta in una lista database	255
Velocizzatori di ricerca	255
Consigli sulla ricerca di un giocatore	258
Ricerca interattiva per strutture simili	259
Ricerca partite tra giocatori le cui valutazioni Elo differiscono notevolmente	260
Ricerca per posizioni	262
Ricerca per annotazioni della partita	263
Ordinamento di partite nell'elenco	264
Database online	265
Partita annotata nel database online	266

Partite annotate	267
Sfogliare posizioni	267
Ricerche intelligenti nel database online	268
Ricerca di posizioni nel database online	269
Aggiornamento della finestra di ricerca nel database online	270
Registro partite	271
Gestione intelligente delle partite	273
Ricerca di sacrifici	274
Ricerca nel database online	275
Ricerca nel database di riferimento	275
Database di riferimento	276
Ricerca di finali simili	278
Ricerca di strutture di mediogioco simili	279
Ricerca di mosse simili	280
Posizioni tattiche tipiche di apertura	281
Stessi giocatori	283
Materiale finale	283
Ricerca per "Titolo partita"	284
Probabilità pezzi	285
Statistiche	287
3 Ricerca di giocatori	288
Enciclopedia dei giocatori	288
Enciclopedia dei giocatori online	289
Nessuna informazione del giocatore nella enciclopedia?	291
Scheda personale	291
Indice dei giocatori	293
Dossier di un giocatore	294
Ricerca nell'Enciclopedia dei giocatori	296
Enciclopedia dei giocatori sotto forma di lista	298
Grafia dei nomi dei giocatori	299
4 Gestione dei database	300
Database	300
Tipi di database	302
I miei database	303
Simboli di database	305
Data di creazione di un database	306
Eliminazione diretta di un database	307
Consiglio per una nuova installazione	308
Libro predefinito	308
Gestione avanzata dei database	309
Velocizzatori di ricerca	310
Database Clipboard	311
Database Clip per un uso basato sul web	313
Selettore di database	315
Copia di partite	316
Scelta delle partite migliori	317
Protocollo di importazione	318
Cancellazione di partite	318
Consigli per la cancellazione di partite	319
Cancellare un database	320
Rinominare un database	320
Installazione di database da DVD	321
Installazione di database sul disco rigido	322
Aggiornamento del database di riferimento	323

Abbonamento per gli aggiornamenti	324
Download Database di riferimento	325
Aggiornamento semplificato del database di riferimento	326
Copia di partite nel libro delle aperture	328
Gestione Database	329
Percorsi dei database	330
Copia di backup del database	331
Menu Edita nella lista partite	332
Nomi ed estensioni dei file	334
Controllo integrità	335
Velocizzatore di ricerca	336
Correzione automatica dei nomi dei giocatori	337
Filtro - Partite di qualità	337
Live databases	338
Commenti / notifiche di apertura in tempo reale	339
Formati di database	342
*.cbone	342
Registrazione dei tipi di file	343
Indici dei database	343
Cartelle	344
Trova partite doppie	344
Un consiglio per la ricerca di partite doppie	347
Formato PGN	347
Riconoscimento dei download PGN	348
Download PGN da Internet	349
Salvare partite in PGN	349
Password	350
Capacità di rete	351
5 Argomenti di carattere generale	351
Elo ratings	351
Classificazione ECO	351
ChessBase Magazine	352
Simboli di commento internazionali	353
Notazione scacchistica	353
Mega Database	354
6 Aperture	356
Impostazione del database di riferimento	356
Riferimento di apertura	357
Surveys di apertura	360
Consigli sulle surveys di apertura	364
Nome dell'apertura	365
Ricerca nel negozio online	365
Installazione diretta dal negozio	366
Mostra varianti principali"Hot"	368
Riferimento di apertura per database	369
Riferimento di apertura per gruppi di partite	369
Valutare varianti nel Riferimento	370
Rapporto di apertura	371
Esportare un rapporto di apertura	373
Classificazione delle aperture	374
Raggruppamento di aperture	375
Libro delle aperture	376
Classificazione di un intero database	377
Ricerca di novità/confronto	378

Annotazione delle novità	379
Notazione – Rimuovi Novità	380
Chiave di apertura	381
Che cosa sono le chiavi di classificazione?	381
Visualizzazione delle posizioni di classificazione.....	382
Chiave di apertura.....	383
Funzioni delle chiavi.....	384
Inserimento di una nuova chiave.....	385
Installazione di una nuova chiave.....	386
Define/Insert key memo.....	387
Trasferimento di una chiave.....	387
Ordinare le chiavi.....	388
Repertorio	389
Database di repertorio.....	389
MyMoves.....	391
Accesso immediato al database di repertorio.....	391
Aggiunta di partite al repertorio.....	392
Creazione di un database di repertorio.....	392
Stampa del repertorio.....	395
7 My moves	395
My Moves	395
Accesso	396
Estendere il repertorio	397
Altre opzioni per lavorare sul repertorio	397
Uso dei colori nel repertorio	399
Suggerimenti per lavorare sul tuo repertorio	400
Repertori standard	401
8 Organizzare i repertori	402
Organizzazione di repertori	402
FAQ su “My Moves”	404
Lavorare sulla estensione di un repertorio	404
Linee evidenziate a colori	406
Copie di backup del tuo repertorio	406
Cancellazione delle varianti nel repertorio	406
Eliminare completamente un repertorio.....	407
9 Stampa e Pubblicazione	407
Menu Output nella lista partite	407
Imposta pagina	409
Imposta pagina - Stampa partite.....	412
Pubblicazione di partite su Internet	413
Creazione di EBooks	416
E-Mails da ChessBase	418
Lista diagrammi	419
10 Configurazione programma	420
DirectX	420
DGT Board	421
Lingua	422
Limiti	423
Miscellanea opzioni	424
Aggiungi ai preferiti	426
Ottimizza la scacchiera 3D	427
11 Scacchi per corrispondenza	428

ICCF Server di scacchi per corrispondenza	428
Gestione scacchi per corrispondenza	429
Intestazione scacchi per corrispondenza	431
Mossa per corrispondenza	433
12 Motori	434
Motori installati	434
Motore predefinito	435
Caricamento di un motore	436
Caricamento di sessioni multiple di un motore	439
Hash tables	439
Parametri del motore	440
Motori UCI	440
Opzioni aggiuntive nella finestra motori	443
Informazioni aggiuntive del motore	443
Analisi profonda	444
Analisi in cloud	446
Menu Analisi	449
Processi di Analisi	450
Analisi Tattica	458
Un consiglio per l'Analisi tattica	460
Centipawn Analysis	460
13 Engine - Cloud.com	462
Il server Engine-Cloud.com	462
Vista elenco	464
Finestra scacchiera con il motore fornito	470
Connessione di un motore	471
Utilizzo privato di un motore in cloud	472
Motori in cloud pubblici	472
Offerta pubblica di un motore in cloud	476
Spiegazione del sistema delle offerte	479
Consigli sui Motori in cloud	482
Utilizzo dei Motori in Cloud.....	482
Noleggio di motori in Cloud.....	483
Motori in cloud su Playchess.com.....	484
Analisi partita in cloud.....	485
Let's Check.....	485
Analisi infinita con un motore in cloud.....	486
Opzioni di dialogo per il noleggio.....	486
Motore	487
Computer.....	488
Ricavo	489
Utenti privati.....	490
Utenti ignorati.....	490
Finestra di dialogo delle offerte.....	491
Ducati	492
Classifica fornitori.....	492
14 Let's Check	493
Descrizione	493
LiveBook	495
Fondamentale	498
Avvio della funzione Let's Check	499
Come analizzare una partita con la funzione Let's Check	502
Che profondità indicano i colori verde, blu e rosso?	504

Perché la barra di avanzamento spesso torna a zero dopo aver raggiunto il 100%?	504
Statistiche del server Let's Check	505
Menu di scelta rapida Let's Check	506
Informazioni visualizzate nella finestra di chat	507
Commenti nel LiveBook	509
Analisi in rete	511
Analisi di partite con la funzione Let's Check	512
Alla ricerca di Novità	513
Albo d'oro	516
Indice di velocità	518
15 Risposte ad alcune domande su Let's Check	518
Le mie analisi vengono sempre inviate al server Let's Check?	518
È possibile utilizzare l'analisi Let's Check in modo anonimo?	519
Quanto costa?	519
Che differenza può fare la potenza del mio computer?	519
Quali motori possono partecipare?	519
È possibile che varianti e valutazioni vengano manipolate?	519
È possibile che vengano immesse e analizzate mosse senza senso?	520
Come vengono creati gli Albi d'oro di Let's Check?	520
A che cosa servono i due diagrammi visualizzati nella finestra LiveBook?	520
È possibile modificare o cancellare un commento testuale?	521
16 Database in cloud	521
Database in cloud	521
Formato dei Database in Cloud	522
Registrazione per le risorse in cloud ChessBase	522
Creazione di database in cloud	524
Salvataggio di partite	525
Spazio di archiviazione per i database in cloud	525
Utilizzo non in linea dei database in cloud	526
Funzioni disponibili per i database in cloud	526
Cancellazione locale di un database in cloud	527
Accesso ai database in cloud da altri computer	527
Condivisione di database in cloud	528
Pubblicazione dei database in cloud su Internet	531
Database di repertorio in cloud	532
Icone dei database in cloud	533
17 Testo del database	534
Testo del database	534
Intestazione del testo di database	535
Elaboratore di testo del database	535
Collegamenti multimediali in testo del database	537
Collegamenti scacchistici in un testo di database	537
Formattazione del testo	539
Testo predefinito	541
Cercare e trovare testi di database	542

Part IV Supporto tecnico 543

1 Ottimizza la scacchiera 3D	543
2 Risoluzione dei problemi	544
3 Problemi dei caratteri	545
4 Supporto tecnico	546

5	Strumenti di amministrazione	547
6	FAQ sull'attivazione / disattivazione	547
7	Aggiornamenti	548
8	Versioni a 64 bit di Windows	549
9	Scacchiera DGT 64 Bit	549
10	Messaggi di errore	550
	Impossibile aprire il database	550
	Database in uso, impossibile eliminare	550
	Sostituisci la partita solo con il commento multimediale	550
	Memoria RAM insufficiente	550
	Errore di lettura / scrittura	551
	Formato database errato	551
	Errore di aggiornamento	551
	Index	553

1 Introduzione

1.1 Indice



[Ricerca partite](#)

[Vedere, immettere e salvare partite](#)

[Gestione Database](#)

[Stampa, Pubblica, E-Mail](#)

[Gioco per corrispondenza](#)

[Configurare il programma](#)

[Supporto tecnico](#)

Chess News, New Products: www.chessbase.com

Chess Server: www.playchess.com.

1.2 Cosa c'è di nuovo?

Creare [survey di apertura](#) con un click

[Ripiegamento varianti e suggerimenti in notazione](#)

[Alla ricerca di Novità](#) - LiveBook

[My Moves](#) - Repertorio [online](#)

[Live databases](#): teoria, tattica, tornei in svolgimento

[Menu Analisi](#) - [Analisi Tattica](#)

[Commenti / notifiche di apertura in tempo reale](#)

[Installazione diretta dal negozio](#)

[Analisi "Centipawn"](#)

[Transizioni](#) nel profilo di valutazione

Riconoscimento [downloads PGN](#)

[Contrassegnare varianti](#) col Riferimento

[Posizioni tattiche tipiche](#) in una variante di apertura

[Aggiornamento semplificato](#) nel database riferimento

[Organizzare i repertori](#)

[Ricerca per titoli di partita](#)

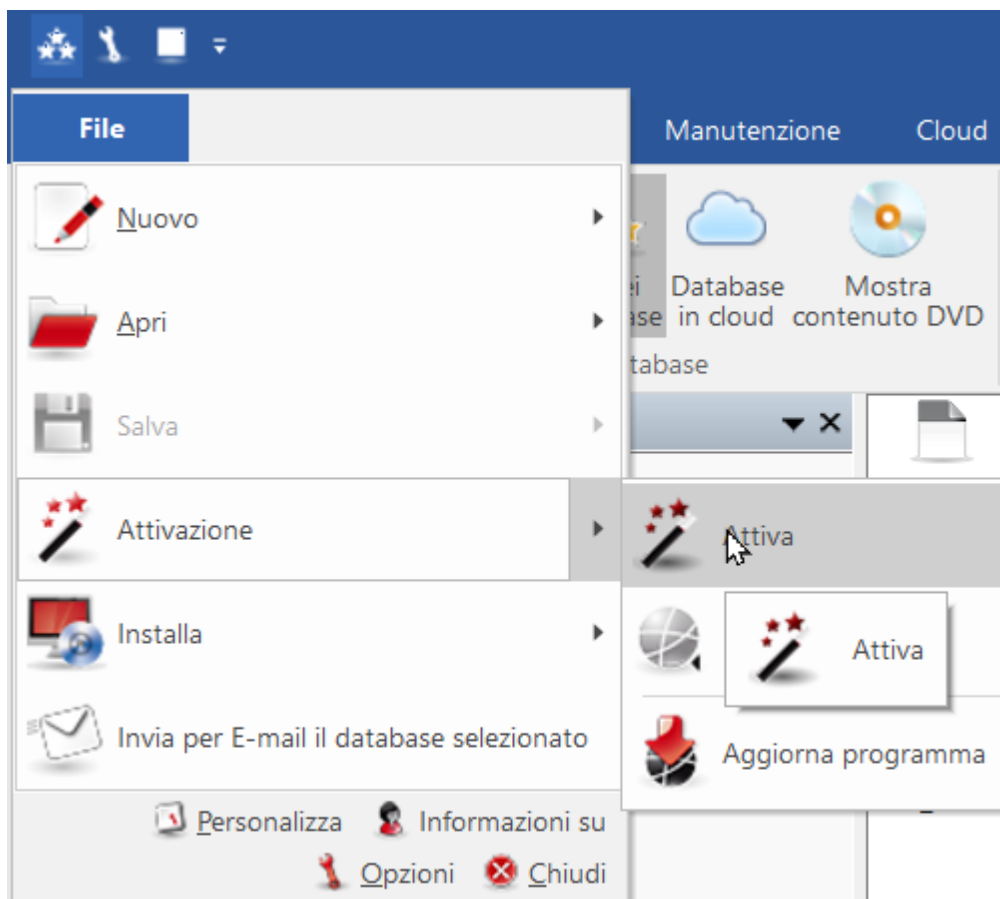
1.3 Attivazione del programma

La prima volta che avvii il programma devi inserire il numero di serie. Dopo aver fatto questo puoi accedere al database online.

Alcune delle funzionalità del programma funzionano correttamente solo se il programma ha accesso a un rapido e aggiornato [database online](#).

Il programma deve essere prima attivato su Internet per farlo.

Il programma si registra con il comando *Menu File – Attivazione – Attiva*.



Di solito il numero di serie immesso durante l'installazione del programma viene inserito nella finestra di dialogo come impostazione predefinita.

Dopo aver attivato il programma viene visualizzato un messaggio sullo stato di attivazione.

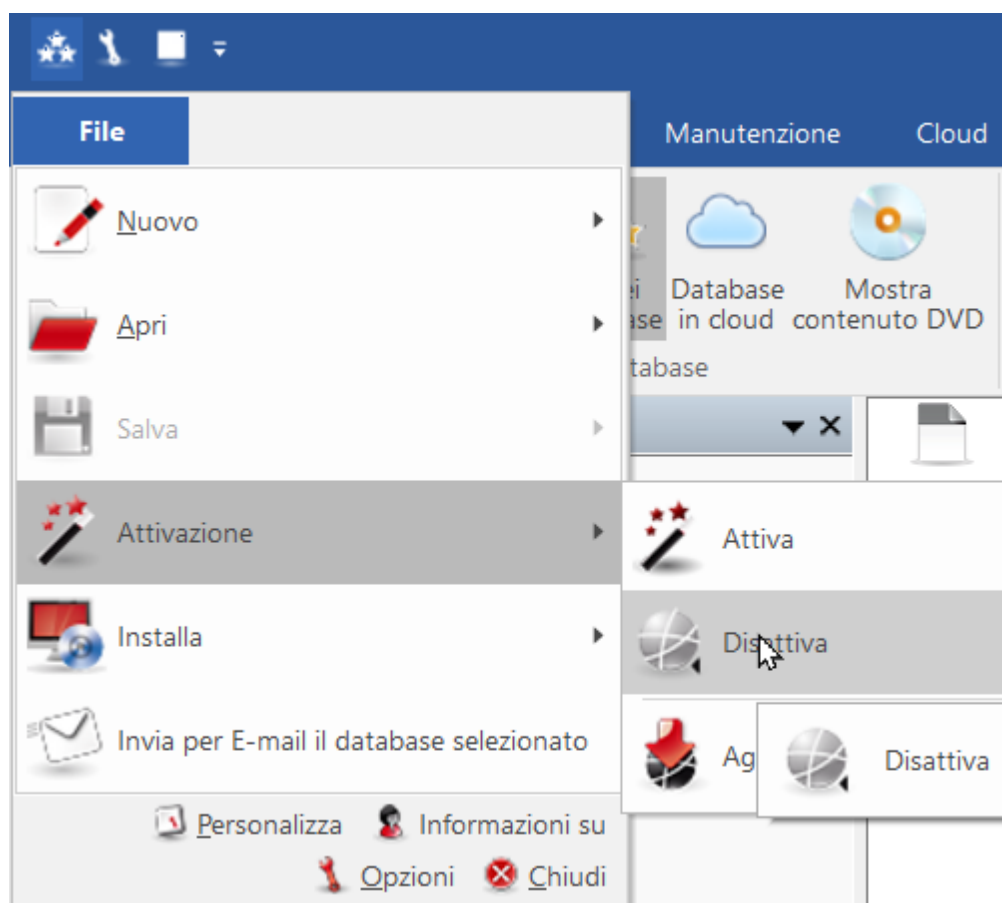
Se vuoi installare il programma su un nuovo computer devi prima disattivare la vecchia registrazione. La ragione di ciò è il riconoscimento hardware. Quando registri il programma, il server memorizza i dettagli sulla configurazione hardware del tuo computer.

Il programma si disattiva con il comando *Menu File Attivazione Disattiva*. Questo diminuisce il conteggio delle rimanenti attivazioni sul server.

Nota: Sarà possibile registrare il programma per il proprio utilizzo solo per un massimo di due computer per ogni numero seriale.

Se il numero seriale non è ancora presente nella finestra di dialogo bisogna inserire il numero che avete ricevuto col programma. Il numero seriale può essere utilizzato per installare il programma in massimo due computer. **Se vuoi installare il programma in un nuovo computer, o intendi re-installare il tuo sistema operativo, dovrai prima disattivare la**

corrente registrazione online.



Dopo aver inserito il numero di serie è necessario registrare il programma su Internet. Per fare ciò usa il *Menu File* e clicca su *Attiva*.

L'attivazione online è necessaria per essere in grado di ricevere gratuitamente materiali come gli [aggiornamenti del programma](#). Sarà anche possibile usare "[Let's Check](#)" per l'Analisi Online dopo aver attivato il programma.

Informazioni circa gli [Strumenti di amministrazione di ChessBase](#)

Importante: Se volete installare il programma su un altro computer dovete prima disattivare la precedente versione registrata online. La ragione di questo è il riconoscimento dell'hardware.

Quando si installa il programma il server registra alcune informazioni relative al sistema del proprio computer.

Nota: Se fai significativi cambiamenti alla configurazione del sistema del tuo computer bisognerà lo stesso disattivare e riattivare il programma.

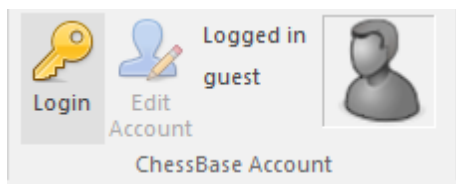
Vedi anche nelle [FAQ](#)

1.4 Registrazione per le funzioni web

Nel Menu *Pagina iniziale* troverete la **finestra di dialogo per la registrazione per l'utilizzo dei servizi online offerti dal programma**.

Qui è dove, per tutto il tempo in cui lavori, puoi accedere ai servizi basati sul web offerti dal programma.

Un clic su "Login" avvia una finestra di dialogo.

A screenshot of the ChessBase login dialog box. At the top is the ChessBase logo. Below it, the text reads: 'Login with your Chessbase Account to get access to Playchess, the Online Database, the LiveBook, Let's Check, and the Engine Cloud.' There is a button labeled 'Create New Player Name'. Below that are two input fields: 'Username' with the text 'Pitters' and 'Password' with a masked password of ten dots. A checkbox labeled 'Remember Password' is checked. At the bottom are two buttons: 'OK' and 'No, thanks'.

"Crea un nuovo nome giocatore" permette di inserire un nuovo nome giocatore.

Se, come la maggior parte degli utenti di CB, si è già registrati con un account di ChessBase, inserire i propri dati, ad esempio nome utente e password. "Salva password" semplifica l'accesso al riavvio del programma, poiché non è necessario inserire ogni volta i dati di accesso.

Dopo esserti registrato, c'è un modo semplice per verificare se il tuo log-in funziona. Un clic su "playchess.com" in basso a sinistra nella finestra avvia l'accesso al server di scacchi con il tuo nome utente. A differenza delle versioni precedenti del programma,

quindi, non è necessario continuare a inserire i dati di accesso perché il login ora segue "senza problemi".

Il pannello riappare solo in quelle finestre che richiedono l'accesso a un server.

Ecco i possibili casi:

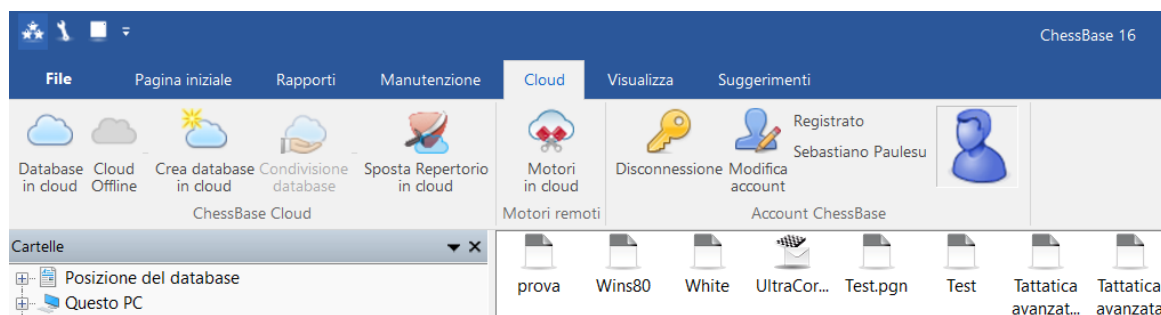
1. **Chess server: il login è automatico. Puoi iniziare a lavorare subito.**
2. **Partite in cloud: anche qui il login è automatico. Ma qui c'è l'ulteriore opzione di lavorare sui database offline.**
3. **Motori in cloud:** anche qui login automatico. Puoi lavorare immediatamente.
4. **Database Online: se il tuo account ChessBase è premium e sei loggato, quando accedi al database online ricevi anche le partite annotate.**
5. **Let's Check / Live book: il login è automatico se avete previsto questa opzione nell'apposita sezione.**

Come opzione predefinita nome e password appaiono pre-compilate con i dati del tuo Account CB. Quindi non ci sono cambiamenti, in tal senso, rispetto alla versione precedente.

6. **Abbonamento alle partite: anche qui il login è automatico. Se sei già registrato settimanalmente riceverai gli aggiornamenti delle partite sul tuo account CB, non c'è altro che tu debba fare. Funziona come nella precedente versione.**

1.5 Interfaccia grafica a nastri

ChessBase utilizza un design completamente nuovo che si basa sulle proposte della "Microsoft Fluent UI". I cosiddetti Ribbons (Nastri) sono stati usati per la prima volta da Microsoft in Office 2007. Il nastro è un concetto grafico per combinare menu e icone. Questo concetto di interfaccia utente è molto utile per programmi complessi.



I nastri sono usati in tutto il programma, per esempio nella [finestra database](#) e nella [finestra scacchiera](#).

Il vantaggio principale è che l'utente non deve più navigare attraverso un albero di menu e sottomenu per trovare la funzione di cui ha bisogno. Piuttosto vengono mostrate le icone per le funzioni del programma che sono disponibili nel contesto

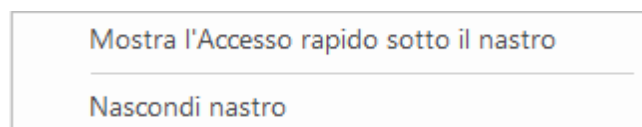
corrente.



In alto nel programma ci sono i menu principali che raggruppano i comandi, come *Pagina iniziale*, *Rapporti* o *Manutenzione*.

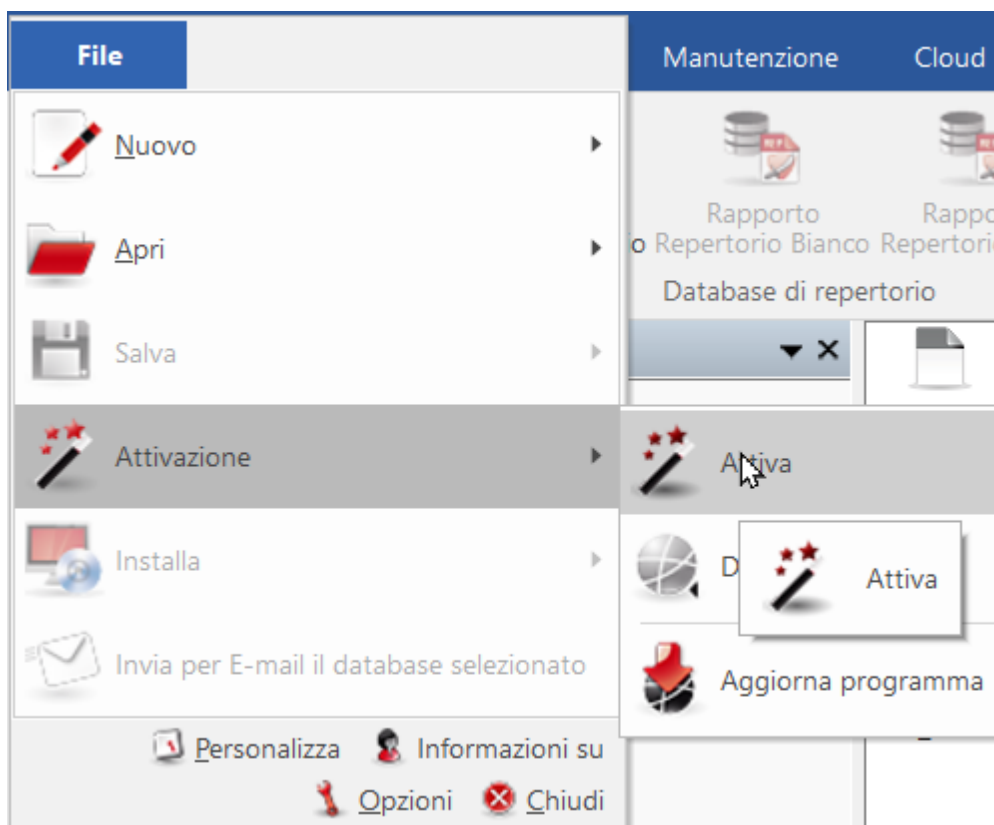
Cliccando su uno di questi (es. *Rapporti*) non si apre un menu a tendina, ma una barra di strumenti che contiene tutti gli strumenti disponibili. Ogni "menu" ha la propria barra di strumenti, chiamata nastro o "ribbon".

Nella sua impostazione predefinita, il nastro occupa più spazio sullo schermo rispetto alla classica combinazione di menu e barra degli strumenti. I simboli sono ordinati in modo ragionevole all'interno del nastro, a seconda della risoluzione del monitor e delle dimensioni della finestra del programma. Poiché c'è più spazio per i comandi nelle finestre di dialogo dei nastri, sono meno comuni. È anche possibile "ridurre a icona" i nastri per creare più spazio sullo schermo. Questo viene fatto facendo clic con il pulsante destro del mouse su un nastro e selezionando "*Nascondi nastro*".



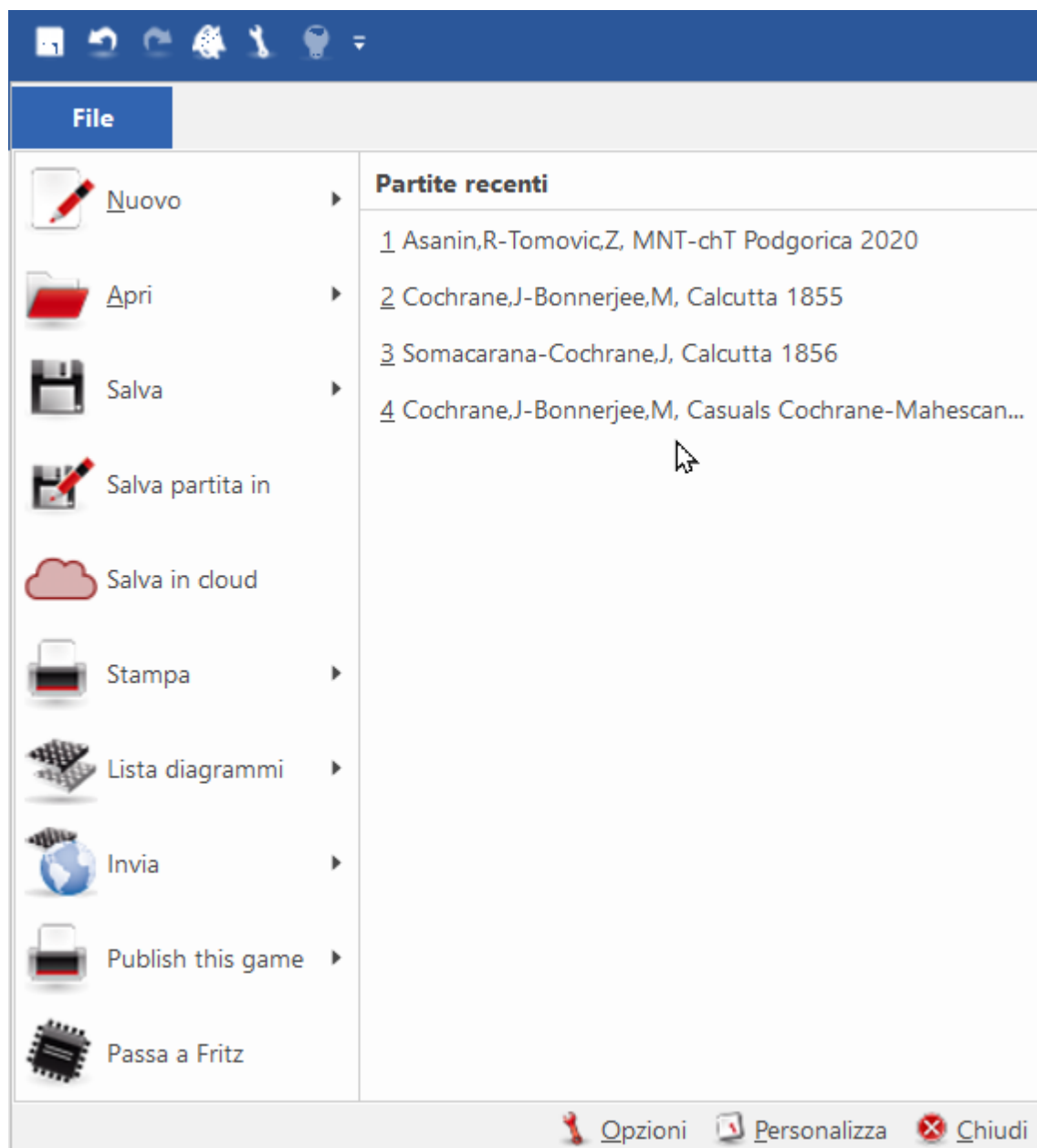
In questo caso la barra multifunzione è nascosta finché non si fa clic su una delle espressioni.

Un importante elemento di questa concezione per gli utenti è il *Menu File*. Questo è attivato dal simbolo nell'angolo in alto a sinistra della finestra del programma.



Questo menu viene utilizzato per modificare le opzioni e avviare le funzioni essenziali del programma.

Ad esempio, nel menu dell'applicazione è presente un elenco degli ultimi database aperti con il programma.

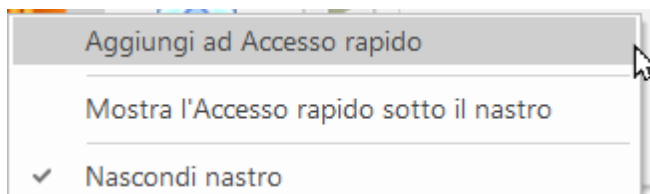


Altro elemento importante è la *Barra di accesso rapido* con una lista di icone di funzioni che possono essere utilizzate di frequente con un semplice click.



L'utente può decidere se utilizzare la *barra degli strumenti come menu o come nastro veloce*.

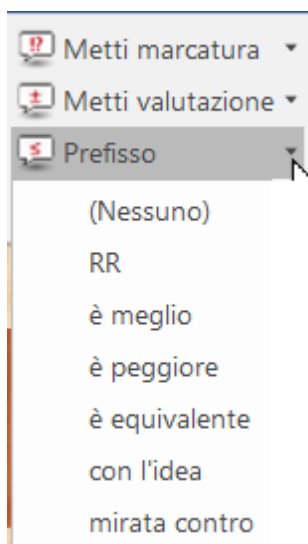
L'utente può anche configurare la *barra di accesso rapido*. **Cliccando col tasto destro del mouse su una icona si apre un menu contestuale con le seguenti opzioni:**



Aggiungi ad Accesso rapido consente all'utente la possibilità di aggiungere qualsiasi funzione del nastro (più frequentemente utilizzata) per personalizzare l'accesso rapido.

L'interfaccia grafica orientata all'utente ha molti vantaggi nel lavoro quotidiano col programma, per esempio si può accedere ai propri comandi preferiti più velocemente, come selezionare scacchiere o accettare proposte nel server di gioco. Poiché i simboli nei nastri possono essere automaticamente disposti, in base alla frequenza di uso, questo agevola di gran lunga il risparmio di tempo.

Quando lavori con il programma dovresti prestare attenzione se accanto a un comando viene mostrata una piccola freccia. Questa freccia indica che sono disponibili funzioni aggiuntive per questo comando.



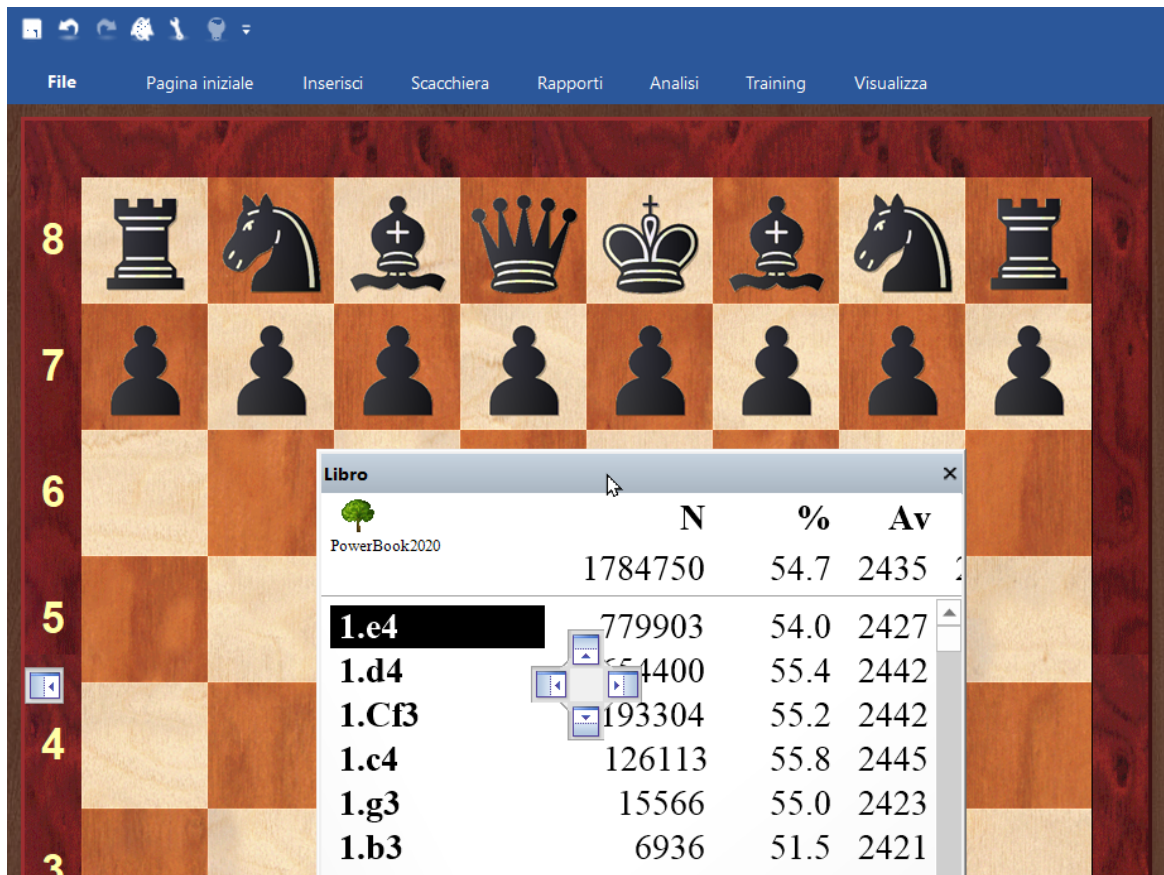
Questo esempio mostra il menu per l'aggiunta di simboli di annotazione. Se fai clic sulla piccola freccia vedrai un sottomenu con più funzioni.

L'utilizzo dei nastri semplifica notevolmente l'utilizzo del programma. Ovviamente è necessario abituarsi ai nastri se si lavora da anni con i menu convenzionali, ma la nuova interfaccia per l'utente è molto più trasparente e veloce da usare.

1.6 Layout delle finestre

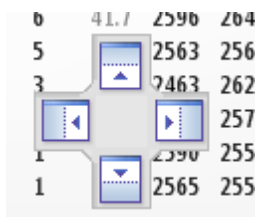
L'ultima versione del programma offre un modo per formattare lo schermo con un "ancoraggio" intuitivo. Ciò consente di adattare lo schermo alle proprie esigenze.

Fare clic sul titolo di un riquadro della finestra (finestra all'interno di una finestra) e muoverla spostando il mouse mentre si tiene premuto il pulsante. In questo esempio abbiamo spostato la finestra con il libro delle aperture sopra la scacchiera.



Ci sono diversi pulsanti freccia nella finestra che vengono visualizzati ogni volta che si sposta la finestra e si desidera agganciarla. È possibile utilizzare questi pulsanti per posizionare esattamente una finestra.

Per agganciare una finestra, spostare il mouse sull'area colorata di un pulsante freccia mentre si tiene premuto il pulsante del mouse. Questo ti dà un'anteprima della nuova posizione della finestra.



Nel nostro esempio abbiamo scelto la freccia in alto, quindi la finestra con la notazione del libro delle aperture sarà posizionata direttamente sopra la scacchiera. Dobbiamo spostare il mouse nell'area blu e rilasciare il pulsante del mouse.



L'anteprima colorata mostra esattamente la posizione della finestra dove sarà sistemata.
Quando rilasci il pulsante del mouse, la finestra verrà ancorata nell'area blu.

Nota: Una finestra può anche essere spostata ovunque nello schermo anche senza essere ancorata.

1.7 Rivedere, immettere e salvare partite

Puoi rivedere partite nella [finestra scacchiera](#) dopo averle caricate dalla [lista partite](#) con un doppio clic o premendo il tasto **Invio**.

Clicca nella [finestra Notazione](#) per saltare su qualsiasi mossa della partita. Oppure usa *i tasti cursore per rivedere la partita in avanti o indietro*.

Ancora, si può utilizzare la barra di navigazione eventualmente settata sotto la scacchiera:



Se invece i tasti *replay* e la *barra di navigazione* non fossero visibili basta fare **tasto destro** e richiamarli dal comando *Design scacchiera*.

Le frecce e lo *slider*, in base alle vostre preferenze, possono consentire lo scorrimento avanti e indietro nella notazione. La *freccia blu* consente di annullare una mossa e rimpiazzarla con un'altra. Le *frecce verdi* possono anche portare all'inizio e alla fine della [storia partita](#).

ChessBase ha un modo nuovo e intuitivo per navigare nelle partite. Lo *slider (Cursore sotto la scacchiera può essere trascinato o cliccato, come in un lettore multimediale, per raggiungere velocemente le diverse parti della partita. Ciò è particolarmente utile nelle partite lunghe e commentate. Si può mettere o togliere lo slider sempre dal [Design scacchiera](#) -> Cursore.*

Puoi [immettere le mosse col mouse](#) o scrivendo le coordinate dalla tastiera ("e2e4"). Si può [annotare](#) la partita con varianti, testo, simboli scacchistici e tante altre indicazioni come le frecce colorate sulla scacchiera.

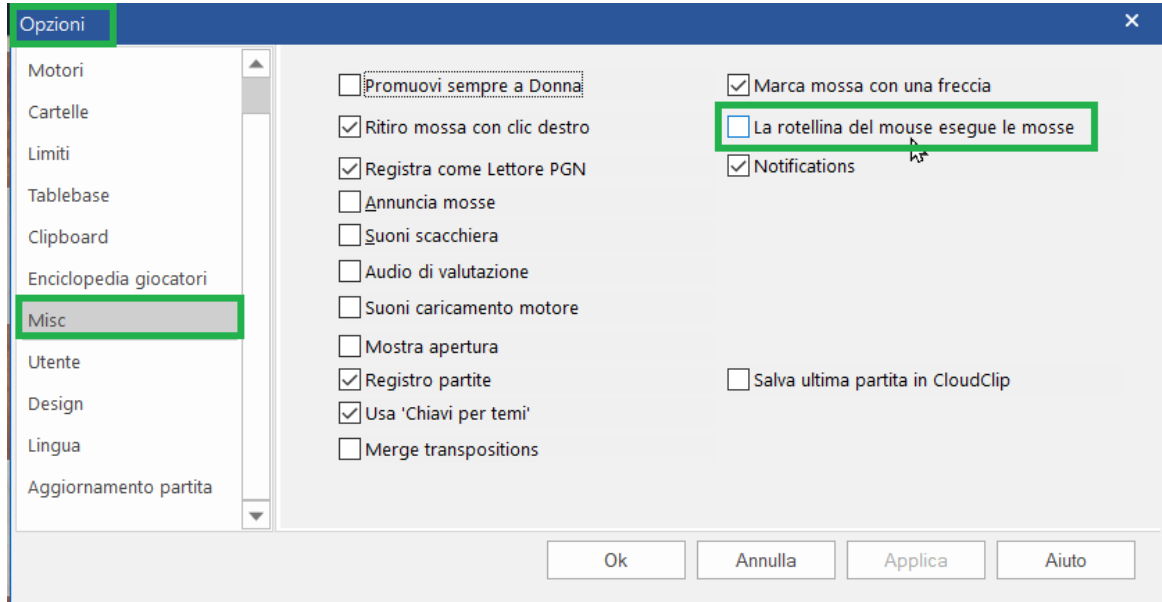
Mentre rivedi o immetti una partita, puoi avviare un'[analisi del motore](#) per suggerimento alternative e valutazioni.

Quando hai fatto delle modifiche o annotazioni in una partita puoi [salvarla](#) nello stesso [database](#) o in uno nuovo.

Rotellina del mouse

Se si vuole navigare nella notazione partita rapidamente, si può farlo facilmente con il mouse.

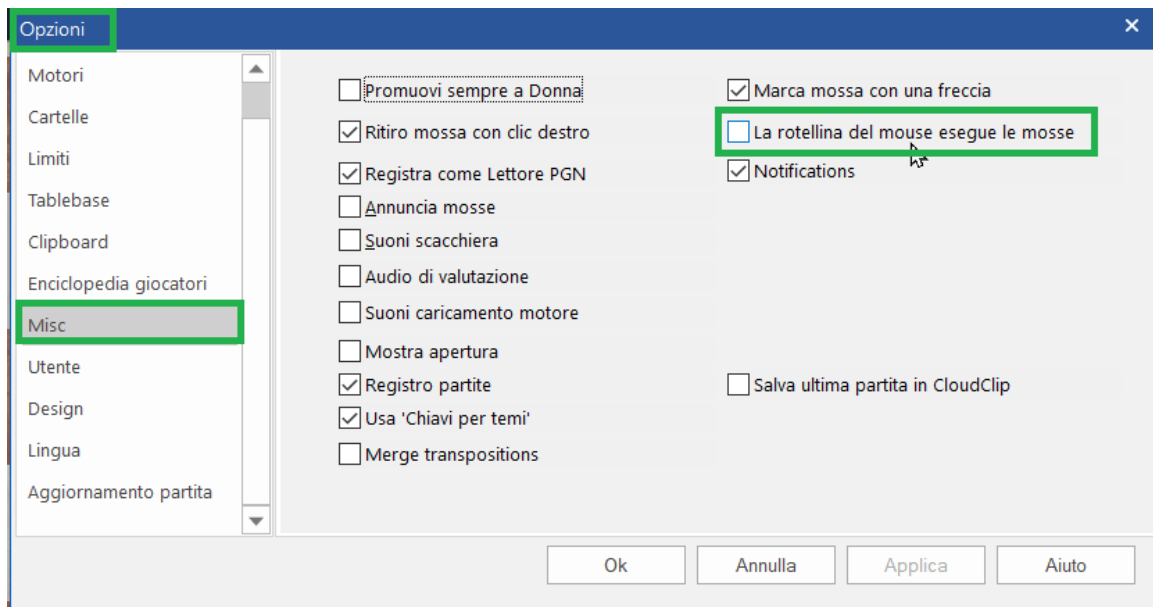
Si può attivare questa funzione dal Menu *File – Opzioni– Misc.* – *La rotellina del mouse esegue le mosse*



1.8 Scorrere le partite con il mouse

Se volete navigare all'interno della notazione partita potete farlo agevolmente con la rotellina del vostro mouse.

Si può attivare la funzione dal *Menu File – Opzioni – Misc.*



Scegliere "La rotellina del mouse esegue le mosse".

1.9 Ricerca di partite

Come si ricercano le partite in base a:

Aperture

[Riferimento aperture](#)

[Chiavi di aperture](#)

[Rapporti di aperture](#)

[Codici ECO](#)

Giocatori, Tornei, Fonti, Annotatori, Squadre

Facendo doppio click su un simbolo di database nell'apposita finestra, o nel browser database, cliccando la scheda [Giocatori](#), [Tornei](#), [Commentatori](#), [Fonti](#), [Squadre](#) si possono vedere i rispettivi risultati indicizzati.

Alternativamente, si può usare la maschera di ricerca in qualsiasi [lista partite](#) per filtrarla con gli stessi parametri.

Materiale

Con un doppio clic su un simbolo database nella finestra database. Oppure nella finestra database, se si fa click sulla scheda [Finali](#). Se il database in questione non ha la Chiave finali installata, cliccare sul bottone Installa chiave grande per creare una chiave per i finali.

In alternativa, si può usare la maschera di ricerca in qualsiasi [lista partite](#) per filtrarla in

base al [materiale](#). Oppure provare con la colonna [materiale finale](#) nella lista partite.

Posizioni e Patterns

Si può [filtrare](#) qualsiasi lista partite in base a dei patterns (schemi, motivi) posizionali usando la scheda [posizione](#) nella maschera di ricerca.

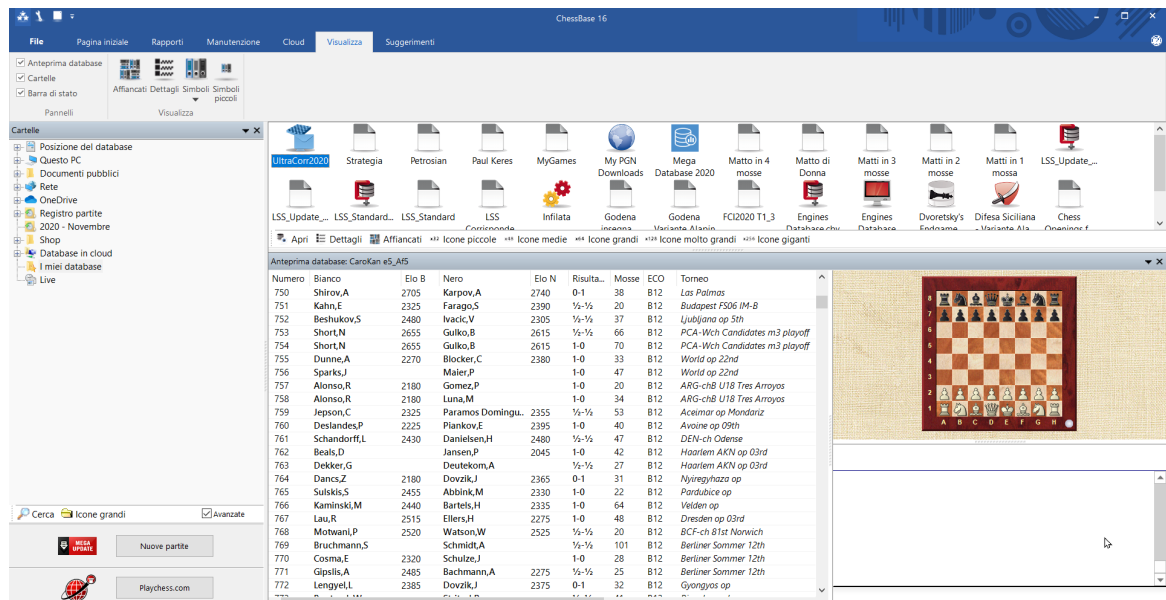
Nella [maschera di ricerca](#) si può definire ogni criterio di ricerca desiderato anche tramite la scheda ["Attacchi"](#).

Vedi anche:

[Filtrare una lista partite](#)
[Ordinare una lista partite](#)
[Cercare partite online](#)

1.10 Gestione Database

ChessBase registra le partite nei [database](#). La [finestra database](#) è fondamentale per accedere, copiare, cancellare, modificare, unire e archiviare database.



Aprire un database per scorrere le partite in una [finestra lista](#) facendo doppio clic sul simbolo corrispondente.

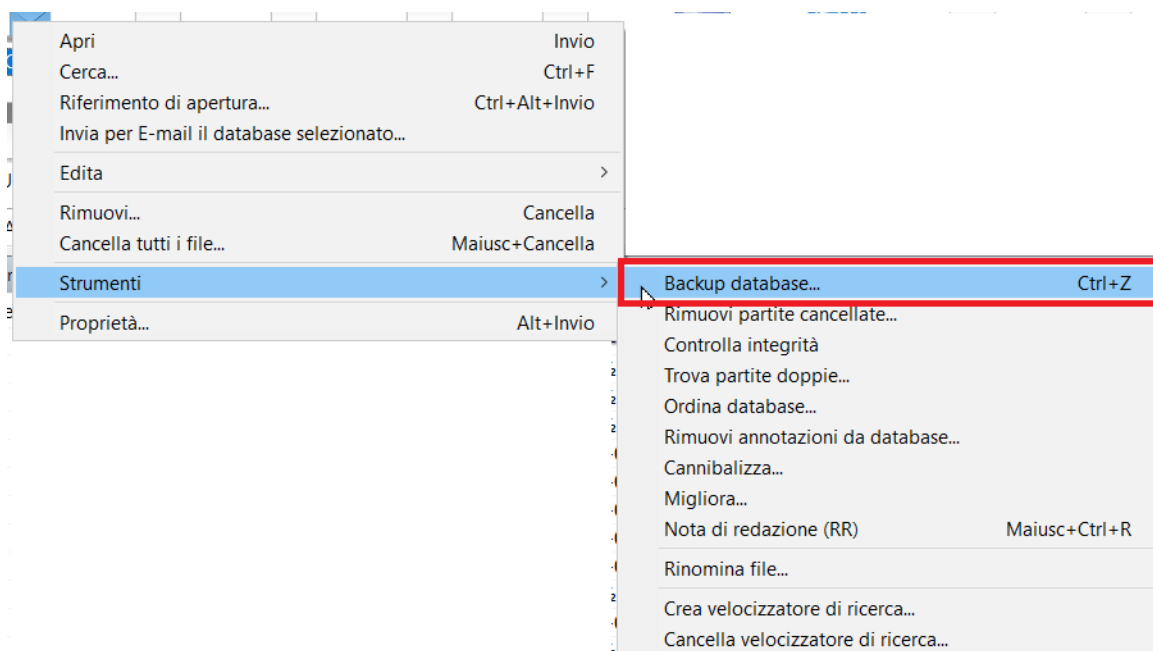
Copiare partite con [Drag & Drop](#) o dal menu contestuale (tasto destro) *Edita – Copia* e il menu *Edita – Incolla*.

Modificare tipologia e nome del database col tasto destro sul simbolo scegliendo l'opzione – *Proprietà*.

Richiamare la [gestione avanzata database](#) cliccando sul simbolo database col

tasto destro selezionando l'opzione – Strumenti.

Lo strumento più importante è il **backup di un database in un simbolo file compresso (Cbv): Tasto destro, Strumenti – Backup Database. (Ctrl+Z)**



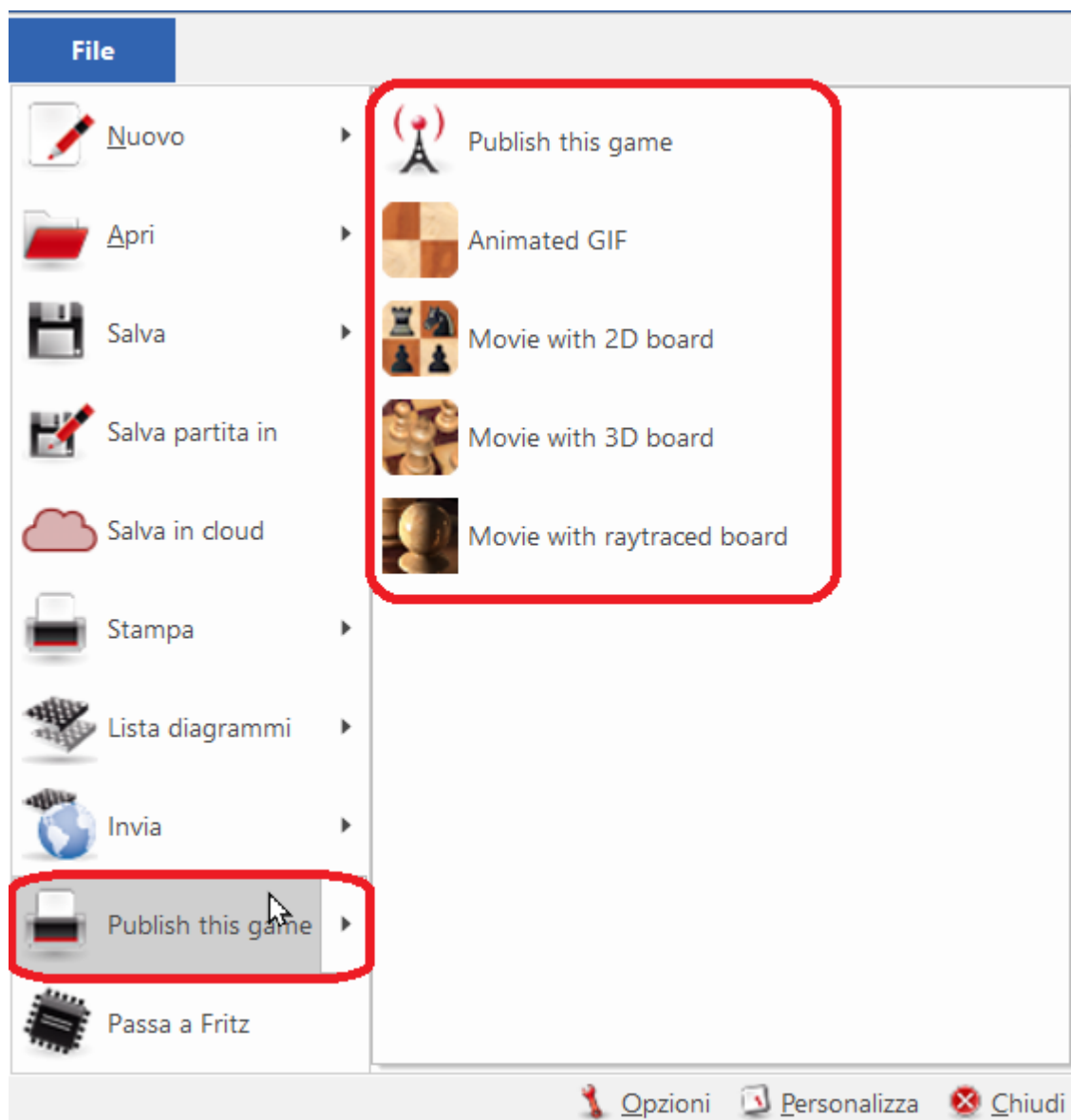
1.11 Stampa e pubblicazione

ChessBase stampa partite, diagrammi, formulari, e tabelle in formato enciclopedia delle aperture. Si possono creare differenti tipi di testo in formato RTF e HTML per ulteriori modifiche in un elaboratore testi includendo i diagrammi delle partite. Infine si possono pubblicare le partite come pagine web in Java script.

Stampare diagrammi

Per stampare diagrammi, cerca una partita o [immetti una posizione](#). Apri menu *File* -> *Stampa* -> *Stampa diagramma*.

Il programma offre la possibilità di generare una partita in forma di [film animato](#). In tal modo si possono presentare interessanti partite nei vari social networks.



Per stampare diversi diagrammi in un'unica pagina, usare la [Lista diagrammi](#). Si possono anche includere diagrammi in una partita da stampare grazie al tasto destro sulla notazione -> *Inserisci Diagramma*.

Vedi anche [Lista diagrammi](#)

Stampare partite

Stampa una partita caricata dal menu *File* -> *Stampa* -> *Stampa partita nella finestra scacchiera*.

ChessBase usa un'anteprima di stampa che mostra il layout delle pagine da stampare. Si può sempre annullare senza stampare.

Da una [lista partite](#) si possono stampare diverse partite in una volta sola. Usando **Ctrl-mouseclick** per **selezionare le varie partite interessate**, quindi *Tasto destro-click* -> *Output* -> *Stampa selezione*.

Nota: Per cambiare l'ordine delle partite per i propri propositi, con il drag & drop (trascina e rilascia) del mouse si spostano le partite nella lista secondo la propria esigenza. Dopo la stampa si può fissare il nuovo ordinamento o lasciarlo com'era semplicemente uscendo dalla finestra lista partite.

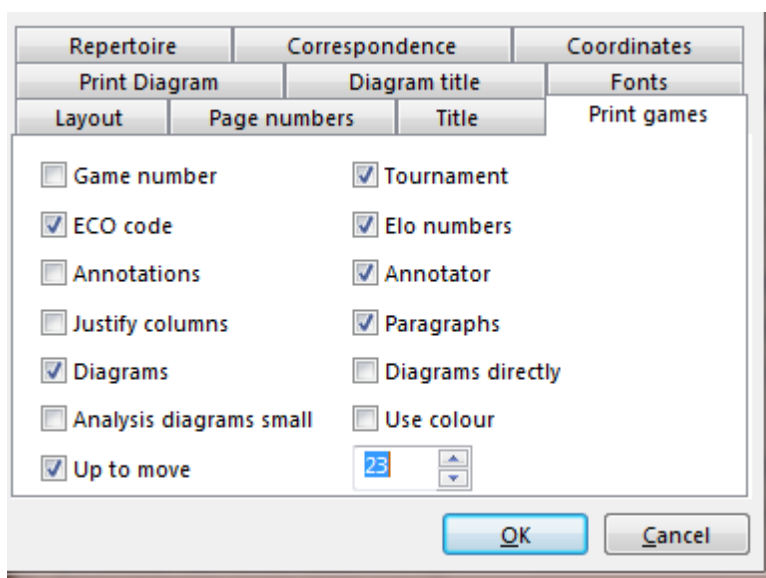
Stampare repertori

Una apertura estesamente commentata si chiama repertorio in ChessBase. [Stampare un repertorio](#) è diverso dalla stampa partite: i Repertori possono presentarsi come tabelle della Enciclopedia delle aperture (ECO).

Opzione "Up to move XX"

L'opzione "Up to move XX": questa opzione, che si trova tra le impostazioni di stampa, sembra essere nuova, ma non riesco a usarla perché è inattiva.

Questa opzione può essere utilizzata per limitare il numero di mosse durante la stampa di repertori, ad es. a 25? O c'è un altro modo per limitare la stampa a un numero di mosse quando si stampa un repertorio?



L'opzione diventa disattiva/attiva se la casella di controllo "Commenti" è deselezionata. Il valore viene utilizzato quando si stampano più annotazioni di partita e limita il numero di mosse stampate. Ciò significa che le variazioni non vengono quindi stampate.

Creare un file di testo per il database

Si può creare un file di testo per una selezione di partite da un lista. In una lista partite, selezionare le partite tenendo premuto **Ctrl** e cliccando col mouse dopo aver eventualmente spostato le partite nella posizione desiderata con il drag & drop. Tasto destro -> Output -> File di testo per la selezione si apre una finestra di dialogo che richiede il formato preferito. Per i word processor, RTF è una buona scelta.

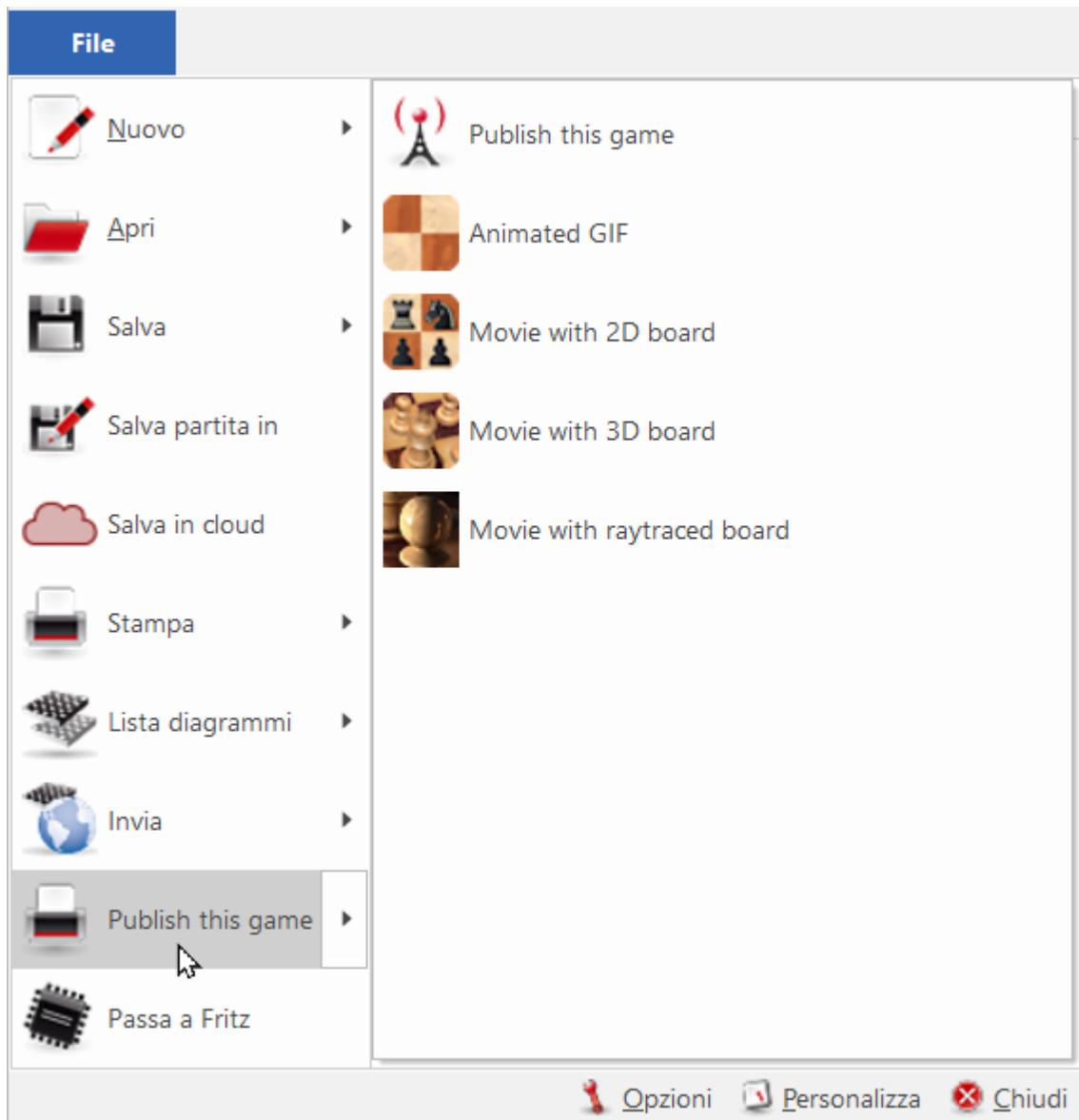
Pubblicare partite sul Web

Si possono [pubblicare](#) una o più partite sul Web. Inoltre è possibile anche pubblicare usando "Condividilink" su Facebook. Finestra scacchiera - File - Publish this game

Inviare partita via E-Mail

In una lista partite, *tasto destro* > *Output* -> *E-Mail* selezione partite [copia](#) le partite selezionate in un file singolo per allegarlo ad una e-mail. Se utilizzate come gestore di posta Outlook, questo sarà automaticamente possibile nella forma appropriata.

1.12 Movies in ChessBase



In ogni [Finestra scacchiera](#), con una partita sullo schermo, cliccando "File -> Publish this game" si ottengono i seguenti formati:

- **Animated GIF (per Twitter, Whatsapp, etc) – In pochi secondi il programma crea una gif animata della partita.**
- **Movie with 2D board – Questa opzione produce invece un filmato in MP4**

movie in pochi secondi.

- **Movie with 3D board – Questa opzione, un po' più lenta, crea un filmato su scacchiera 3D.**

Il Graphics Interchange Format (abbreviato in **GIF**) è un famoso formato di immagini animate. Esso permette una grande compressione e perciò è molto utilizzato su internet.

Inoltre, diverse immagini singole possono essere memorizzate in un unico file e possono essere successivamente interpretate da programmi di visualizzazione adeguati (come browser Web) come fossero animazioni o film.

Funziona così: le singole immagini vengono riprodotte da browser o editor di immagini una dopo l'altra con un intervallo di tempo. Ciò consente la trasmissione di file simili a cortometraggi e quindi le GIF animate sono molto comuni.

Il nostro programma offre la possibilità di generare la notazione di partita sotto forma di un filmato. Con questo puoi presentare partite interessanti sui diversi social network.

Il programma riproduce le singole sequenze di mosse dalla notazione e offre all'utente la possibilità di salvare il file GIF animato. Puoi quindi utilizzare questo file su Twitter, Whatsapp, ecc.

In alternativa puoi esportare direttamente la notazione dal programma come filmato in formato MP4.

Nella finestra di dialogo delle impostazioni che viene visualizzata è possibile specificare il percorso e la risoluzione per il film; le impostazioni della partita vengono utilizzate come standard per il nome del file che verrà creato.

Inoltre, la finestra di dialogo ti consente di determinare la durata del ritardo tra le mosse di partita, nel nostro esempio 1 secondo per mossa.

Il risultato dell'esportazione viene visualizzato in una finestra.

Hai una serie di opzioni:

Se selezioni le impostazioni standard otterrai un film 3D MP4, che puoi pubblicare su YouTube o Facebook.

La procedura per la produzione di film in formato 3D è identica.

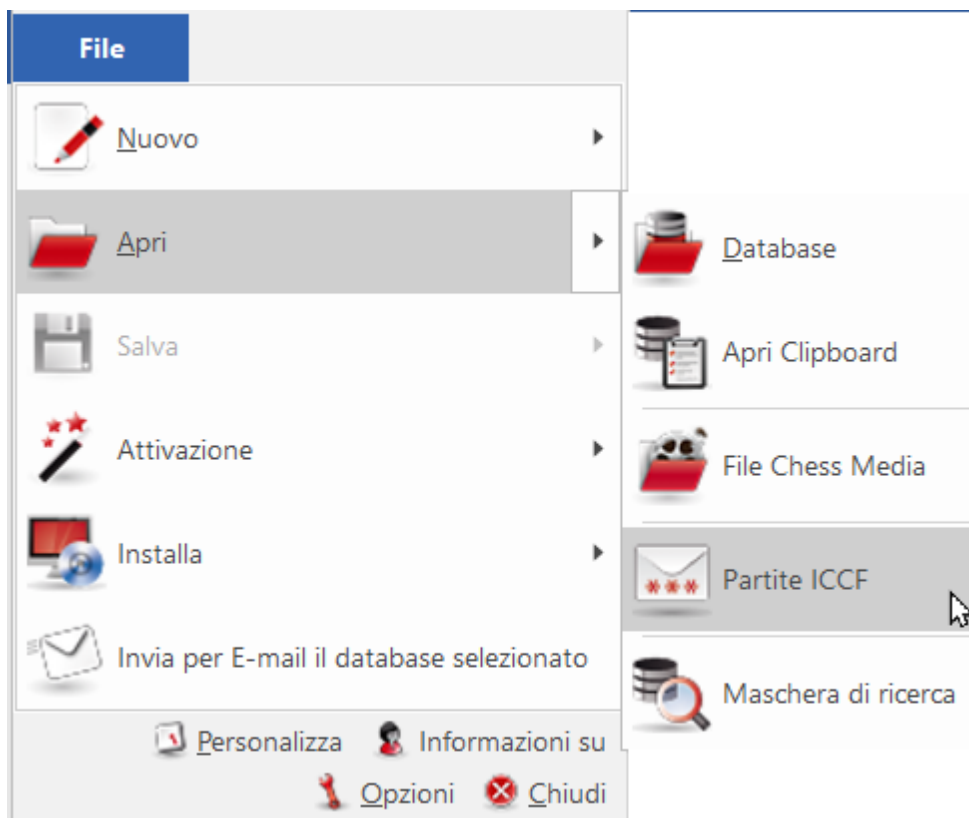
Film con scheda raytracing (solo 64 bit): il rendering può richiedere molto tempo, ore o addirittura giorni, a seconda della qualità, della risoluzione, della frequenza dei fotogrammi, del movimento della fotocamera, ecc. E ovviamente della velocità dell'hardware. Le mosse sono accompagnate da effetti sonori.

Ovviamente puoi facilmente caricare questi film sui social media.

1.13 Gestione scacchi per corrispondenza

[Vedi anche ICCF Chess Server](#)

ChessBase dispone di ampie funzioni di gestione per i giocatori di scacchi per corrispondenza. Si occuperà della corrispondenza partita, terrà traccia dei progressi, li presenterà nel miglior modo possibile, stamperà cartoline e invierà e-mail agli avversari.



Queste sono le opzioni disponibili:

Per iniziare una partita per corrispondenza bisogna prima impostare una [intestazione per corrispondenza](#) della partita:

Finestra scacchiera: Inserisci – Annotazioni – Annotazione speciale – Intestazione per corrispondenza (Ctrl-Alt-W)

Qualsiasi mossa si voglia spedire bisogna creare un commento di [mossa per corrispondenza](#):

Finestra scacchiera: Inserisci – Annotazioni – Annotazione speciale – Mossa per corrispondenza (Ctrl-W)

Per inviare una mossa per corrispondenza cliccare:

Finestra scacchiera: Menu File – Stampa – Stampa cartolina per corrispondenza.

Per avere un rapporto della partita per corrispondenza:

Dalla finestra scacchiera: File – Stampa – Stampa rapporto per corrispondenza.

Per inviare una mail di mossa o rapporto per corrispondenza:
Dalla finestra scacchiera: *Menu File– Invia – Invia mossa/rapporto per corrispondenza.*

Nota: L'intestazione della corrispondenza deve essere inserita una sola volta per una partita, ma ogni mossa della partita deve ricevere un commento "mossa per corrispondenza". Questo tiene traccia del tempo trascorso da ciascuna parte. Dopo aver eseguito una mossa per te stesso e inserito il commento della mossa per corrispondenza, puoi stampare la lettera o la cartolina che invii al tuo avversario.

Come giocare una partita per corrispondenza

Questo è fondamentalmente il modo in cui iniziare e gestire una partita per corrispondenza:

- Iniziare una *Nuova partita* (o premere **Ctrl-N**)
- Premere **Ctrl-Alt-W** per ottenere la maschera di intestazione per corrispondenza.
- Compilare l'intestazione come spiegato nella prossima sezione.**
- Immettere la prima mossa dell'avversario (es. 1.e4)
- Premere **Ctrl-W** e compilare [modulo commento](#).
- [Salvare la partita](#) (**Ctrl-S**) e **analizzare la tua risposta.**
- Carica la partita e immetti la tua mossa (es. 1...e5).
- Premere **Ctrl-W** e **compila il modulo del commento.**

Clicca *File – Stampa – Stampa cartolina per corrispondenza. Invia la cartolina al tuo avversario.*

[Oppure clicca *File – Invia – Invia mossa per corrispondenza se stai giocando via E-mail*]

[Rimpiazza partita](#) (**Ctrl-R**) nella lista database.

Lista partite speciale per il gioco per corrispondenza

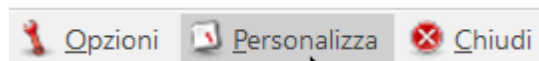
Nella [lista partite](#) del database per corrispondenza puoi trovare delle speciali colonne: *Ultima mossa, Mossa spedita, Tempo Bianco, Tempo Nero.* Nella partita usando il tasto destro del mouse *Formato lista Info Corrispondenza* per rendere visibili queste colonne.

Notazione per corrispondenza

ChessBase supporta l'immissione di mosse e partite (e la stampa) con la notazione per corrispondenza. Semplicemente digita 5254 nella posizione iniziale. Per passare alla notazione per corrispondenza, apri il *Menu Strumenti – Opzioni – Notazione – 1.4244.*

Domanda: Perché non ci sono scorciatoie per l'opzione "Invia mossa per corrispondenza via E-Mail"?

Risposta: Puoi sempre creare una scorciatoia da tastiera attraverso "Personalizza".



Trovi questa opzione dal *Menu file del programma.*

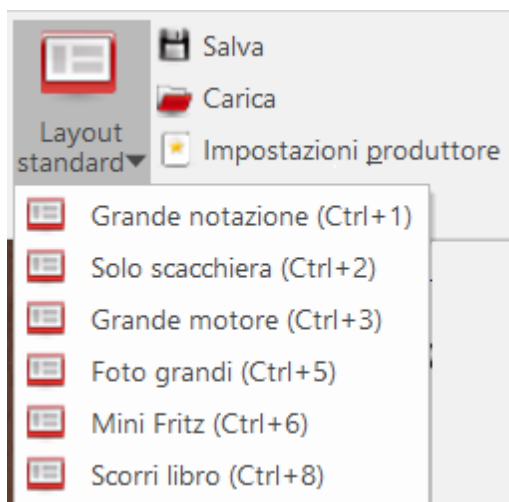
1.14 Personalizzazione della vista del programma

Per lavorare comodamente con ChessBase, è essenziale che tu comprenda due piccole cose sul layout delle finestre:

[Come ridimensionare e spostare i pannelli delle finestre.](#)

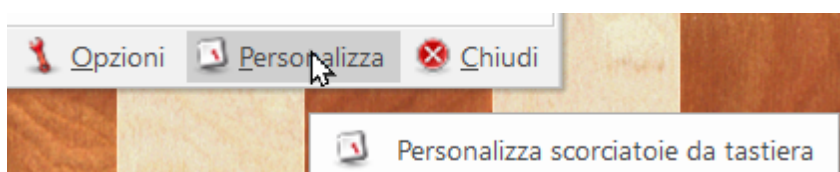
Anche la dimensione del carattere è essenziale per il tuo confort individuale. In qualsiasi finestra di testo (finestra notazione, lista partite, etc), c'è sempre un menu contestuale premendo il **tasto destro che consente la personalizzazione, Scelta carattere (oppure Formato lista -> Scelta carattere).**

Ogni finestra contiene il *Menu VisualizzaLayouts Standard*, che consente la scelta di 5 layout di default del programma. Il bordo di default è in legno.



Per ogni funzione presente nei menu si può assegnare una [scorciatoia da tastiera](#). Apri il *Menu File - Personalizza* e si apre una lista di comandi personalizzabili. Questa finestra può anche servire come rapido riferimento delle funzioni disponibili.

Seleziona una funzione, cliccandoci sopra stabilisci la nuova scorciatoia da tastiera. Infine clicca su *Assegna* per collegare il comando a questa nuova scorciatoia da tastiera.

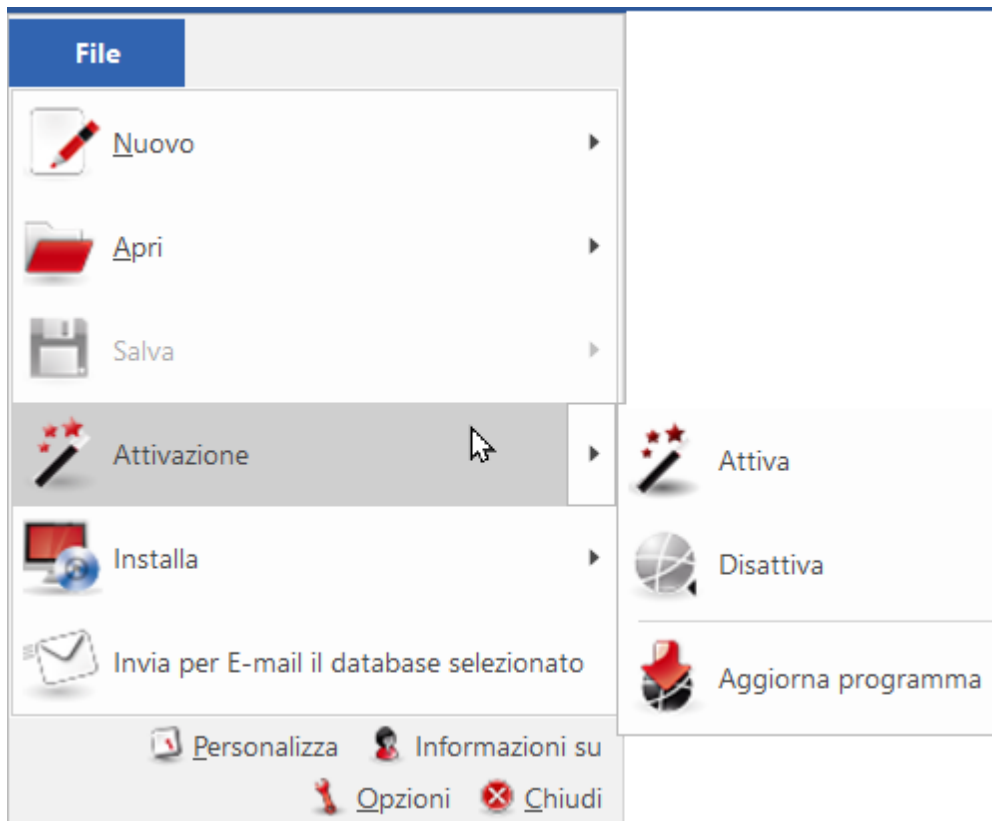


Consiglio: Apri Menu File - Scorciatoie per una lista di scorciatoie da tastiera. Cliccare il tasto Stamp per copiare la lista delle scorciatoie e incollare la clipboard in un Editor di testi ed eventualmente stampare per un utile riferimento.

1.15 Supporto tecnico

Prima di tutto: Controllare per [aggiornamenti](#) nel server.

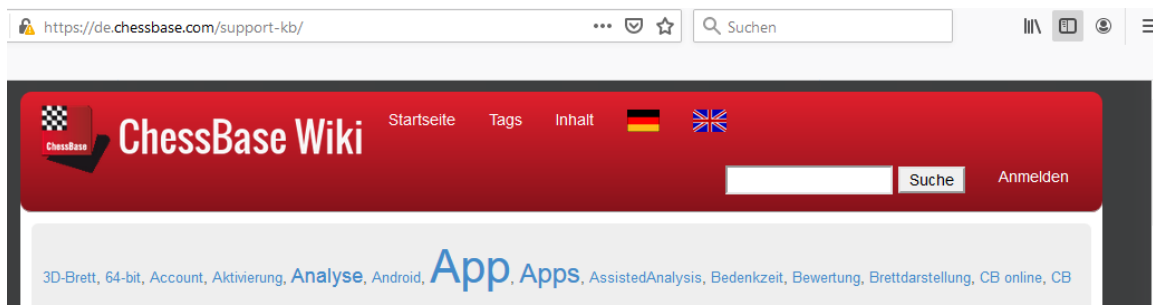
Aggiornamenti automatici quando rischiesti



Gli aggiornamenti per il programma vengono forniti continuamente

Il programma viene fornito con un file della guida. Quando sei nel programma, fai clic sul simbolo con un punto interrogativo nell'angolo in alto a destra dello schermo per aprire il file della guida. (oppure il classico **F1**)

Visita la [pagina di supporto](#) su www.chessbase.com per risposte alle domande frequenti (FAQ).



Controlla la [pagina di download](#) di www.chessbase.com per ulteriori risorse.

Scrivi una mail per il nostro [supporto](#) se vuoi risolvere un problema.

Controlla gli aggiornamenti del sistema.

Menu Help

Accede all'aiuto online.

2 Interfaccia utente

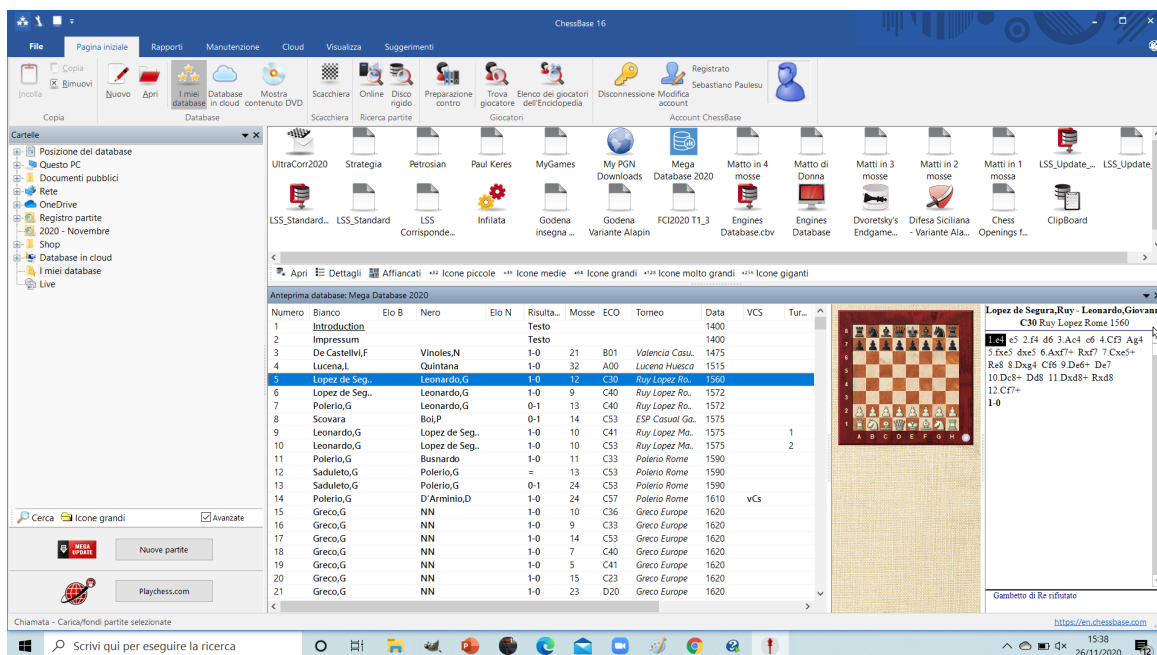
2.1 Finestre del programma

2.1.1 Finestra database

2.1.1.1 Finestra database

La finestra del database è il centro di controllo e la schermata iniziale di ChessBase. Da qui installi, accedi e gestisci i tuoi database.

Nella finestra del database si trova la finestra principale di ChessBase che appare sempre all'avvio del programma. Qui puoi aprire, sfogliare e in generale occuparti dei database. A sinistra trovi la finestra "Cartelle".



È possibile fare clic sul simbolo "+" per rivelare il contenuto di un'unità o di una directory. Se si fa clic sull'unità o sulla directory stessa, i database in esso contenuti vengono visualizzati nella finestra a destra. Se si fa clic su *Dettagli nel menu Visualizza* (o

nel menu di scelta rapida), i simboli del database vengono sostituiti con un nome file completo e una visualizzazione del percorso.

La finestra database ha un pannello in basso chiamato *Anteprimadatabase*. Se si clicca una volta su un simbolo database, il pannello mostra una [lista partite](#) del relativo database. Si può visualizzare o nascondere il pannello dalla finestra premendo **Ctrl-Alt-L**.

Con un doppio clic su un simbolo di database invece si apre una finestra dedicata che mostra la [finestra lista](#).

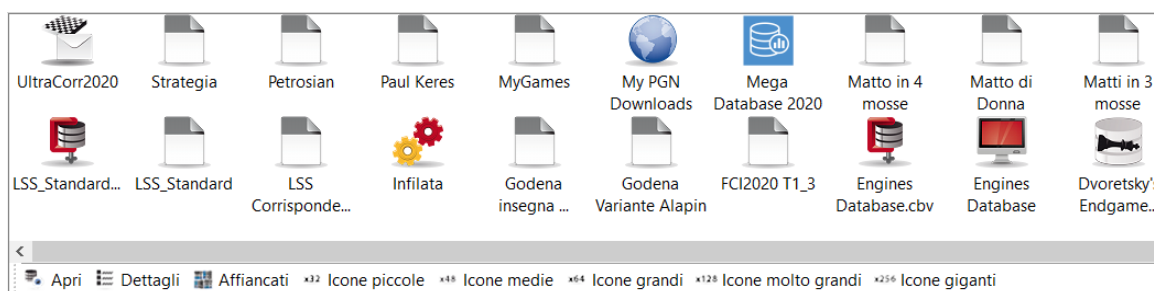
Per trovare la finestra del tuo database, premi **Alt-Tab per passare tra le applicazioni Windows in esecuzione e seleziona l'icona ChessBase**. Oppure fai clic sul pulsante **ChessBase nella barra delle applicazioni in basso sullo schermo**:

[Miei database](#) è una cartella speciale, contenente i collegamenti ai tuoi database preferiti. In pratica è la tua finestra "home" database. **Ctrl-F12 ti riporta sempre alla finestra Miei database**

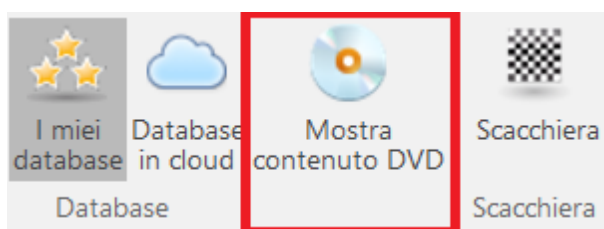
Nella finestra delle cartelle, puoi anche trovare [Game History](#) che contiene i tuoi lavori quotidiani con i database.

Icone grandi dei simboli database per alta risoluzione

Questo può essere selezionato utilizzando i pulsanti sotto il database explorer.



È anche possibile visualizzare i contenuti di un DVD con un solo clic.



2.1.1.2 Anteprima nella finestra database

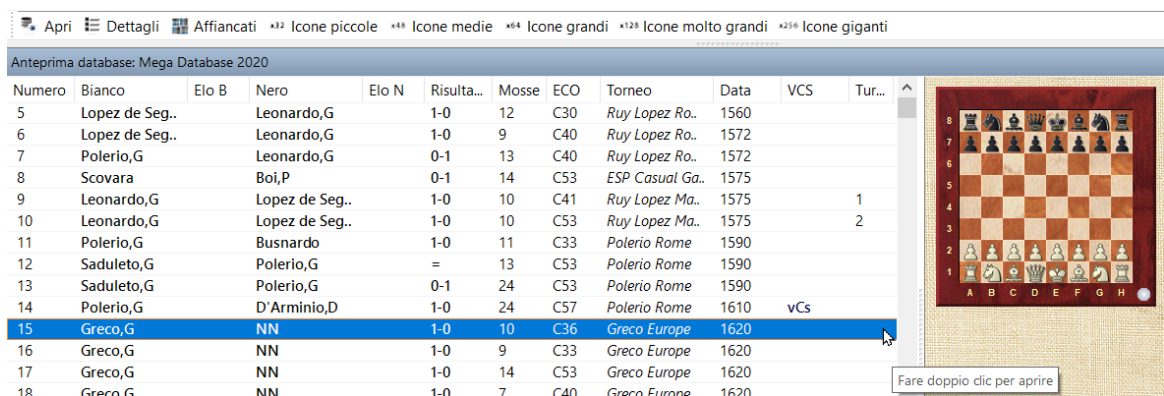
La [Finestra database](#) è fondamentale in ChessBase. Qui è dove si caricano e consultano i database installati sul tuo computer.

Una funzione davvero utile è l'*AnteprimaDatabase*.

Questa anteprima è attivabile dal nastro nel Menu *Visualizza* *Anteprima database*.



L'anteprima del database apre una finestra aggiuntiva, che contiene l'elenco delle partite del database selezionato.



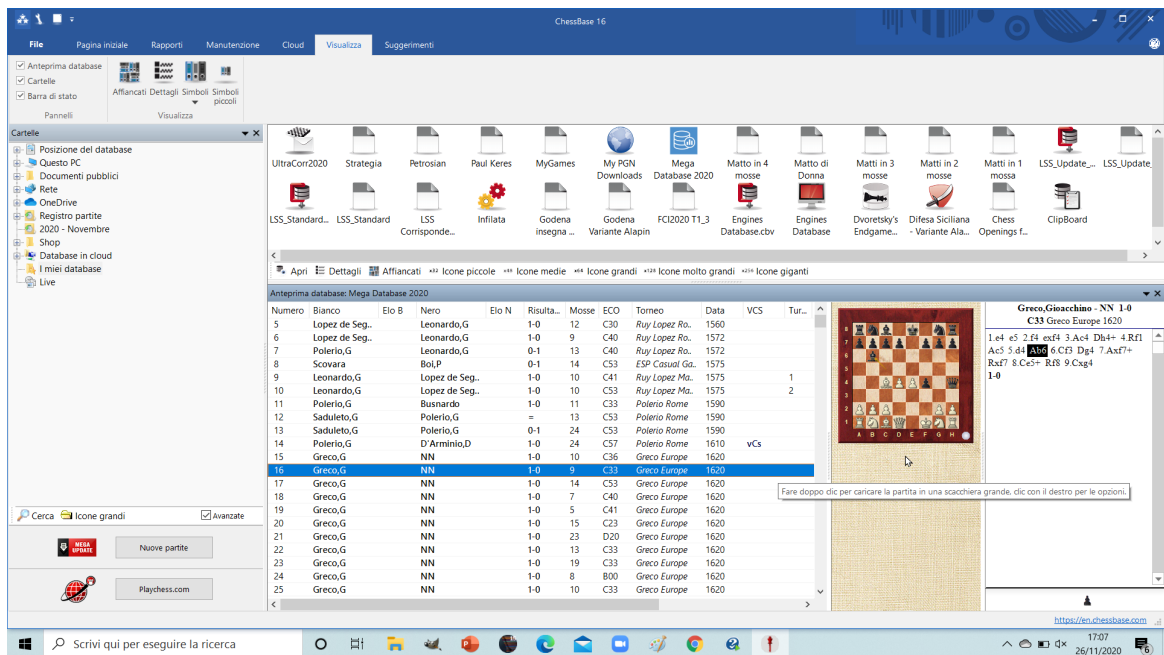
È inoltre possibile visualizzare una *scacchiera in miniatura nell'anteprima del database, facendo clic con il pulsante destro del mouse nella finestra e selezionando Formato lista - Scacchiera rapida. La notazione viene caricata automaticamente quando si seleziona una partita.*

Le partite possono essere sfogliate nella lista database usando le **frecche-cursore senza dover aprire una Finestra scacchiera**. Le frecce su e giù selezionano la partita, mentre le frecce destra e sinistra permettono un replay della stessa. Ma è anche possibile impostare le frecce replay sotto la scacchiera se lo preferite rivedere le partite con il mouse.



Cliccando col tasto destro sulla piccola scacchiera e selezionando l'opzione [Design scacchiera](#) si possono aggiungere i comandi di navigazione sotto la scacchiera stessa.

2.1.1.3 Doppio clic sulla scacchiera rapida



Facile caricamento di partite dalla scacchiera veloce (la scacchierina nelle liste delle partite).

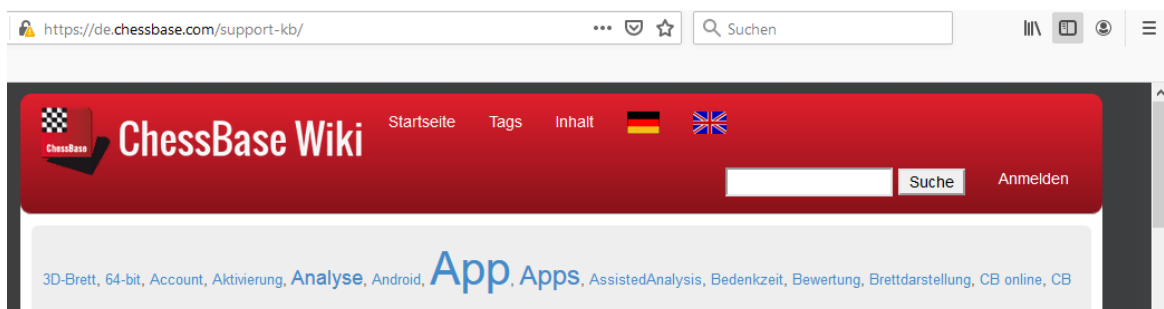
Facendo doppio clic su una mossa nella notazione, la partita viene caricata nella scacchiera normale in questo punto esatto.

2.1.1.4 Menu suggerimenti

Si può accedere a tutte le informazioni per l'utilizzo delle funzioni del programma o dare feedback utili agli sviluppatori grazie al menu Suggerimenti nella finestra dei database.

Qui puoi aprire l' Aiuto.

- Απριε ιλ Συμπορο Ωικι.



- Χονταττα Ασσιστενζα!

2.1.1.5 Utile scorciatoia Ctrl-F6

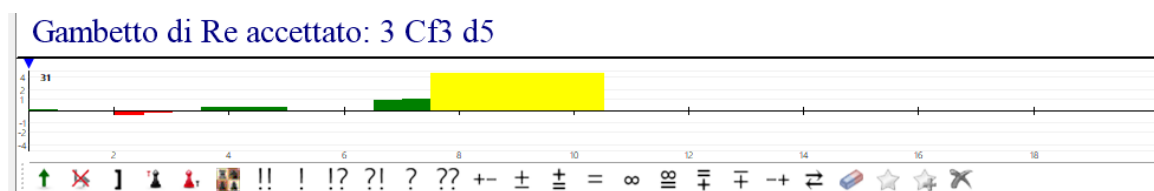
Quando hai aperto molte finestre mentre lavori con ChessBase, puoi passare da una finestra aperta all'altra di ChessBase con la combinazione di tasti (tasto di scelta rapida) **Ctrl-F6**. Questo è lo stesso tasto di scelta rapida di Microsoft Word.

Il vantaggio di questa soluzione rispetto al task manager è che qui si passa solo tra le finestre aperte nell'applicazione corrente (qui CB 16). Con il task manager vengono visualizzate tutte le finestre aperte: cambiare nella finestra voluta così sarebbe più laborioso.

2.1.2 Finestra scacchiera

2.1.2.1 Instant Analysis

Se carichi una partita dall'elenco delle partite nella finestra scacchiera, viene automaticamente generato un profilo di valutazione per quella partita.



Gli utenti di Fritz conoscono questa preziosa guida e aiuto. Con la sua valutazione di posizione il programma mostra in forma grafica l'andamento della partita, consentendo all'utente di vedere a colpo d'occhio il punto in cui la partita si è ribaltata in un modo o nell'altro.

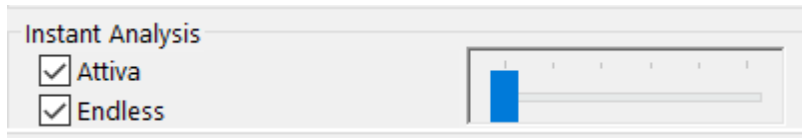
Il calcolo del *profilo di valutazione* avviene senza ritardi in background su computer veloci. In tal caso, subito dopo il caricamento di una partita è disponibile una guida preziosa e un aiuto per valutare la partita.

Fu inventato per i test sui motori di Fritz e in seguito divenne lo standard per visualizzare l'andamento di una partita di scacchi: il *profilo di valutazione*. ChessBase 15 introdusse l'Instant Analysis, che crea un profilo di valutazione per qualsiasi partita, durante il caricamento. Bastano pochi secondi utilizzando un core del processore e funziona senza problemi e senza modificare la notazione della partita. Risulta una guida molto utile per partite non annotate.

Naturalmente puoi fare clic sul grafico e la scacchiera salterà alla posizione corrispondente.

Ovviamente questa rapida analisi non può sostituire un'analisi approfondita, ma per una rapida occhiata alle partite, soprattutto alle partite non annotate - come già detto - è estremamente utile.

Se il programma viene installato su un computer lento o non si desidera impostare un'analisi rapida per il profilo di valutazione, è possibile disattivare la funzione nella finestra del database dal *File - Opzioni - Motori*.



Deseleziona la casella "Attiva" per disattivare l'Instant analysis.

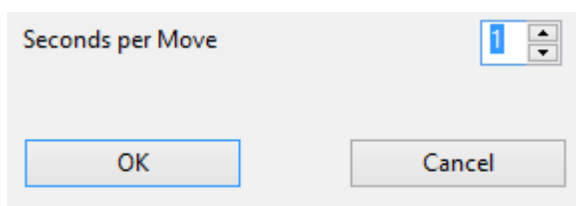
il parametro "Endless" crea una forma nascosta di "analisi permanente" da parte del motore che lavora in background. Il programma continua a calcolare la notazione della partita e aggiorna la visualizzazione del profilo di valutazione quando tale valutazione cambia.

Col tasto destro sul profilo di valutazione si apre questa finestra di dialogo.

"Instant analysis" avvia un ulteriore dialogo per impostare il tempo per l'analisi.



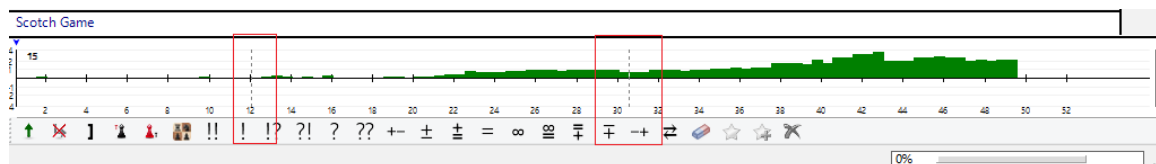
L'analisi vista nel profilo di valutazione continua a funzionare mentre stai giocando la partita. Qui è dove imposti il tempo di riflessione per mossa.



2.1.2.2 Transizioni nel profilo di valutazione

Se carichi una partita da una lista nella [finestra scacchiera](#), un profilo di valutazione viene creato automaticamente per la suddetta partita. Gli utenti di Fritz hanno familiarità con questa guida utile. Utilizzando la valutazione delle posizioni il programma mostra in forma grafica l'andamento della partita; con esso l'utente può individuare a colpo d'occhio il punto in cui "la partita ha oscillato in un modo o nell'altro".

In questa versione del programma il profilo di valutazione mostra le *transizioni*, il passaggio dall'apertura a al centro-partita e quindi al finale. La figura seguente mostra i tratteggi di queste transizioni nelle cornici rosse.



2.1.2.3 Nessun profilo di valutazione?

Questo problema può verificarsi quando si utilizza un notebook. Se il computer non è collegato alla rete ma funziona con le batterie, non viene generato alcun profilo.

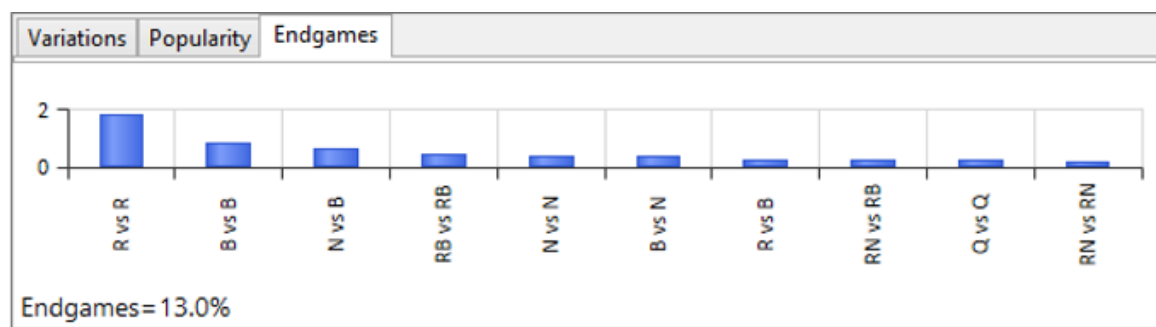
Quando il programma viene utilizzato scollegato dalla rete elettrica, vengono disattivate tutte quelle funzioni che potrebbero ridurre il tempo di autonomia del computer.

2.1.2.4 Endgame probabilities

Nella scheda [Riferimento](#) della *Notazione*, il programma mostra una anteprima dei finali più ricorrenti di una determinata variante di apertura che si sta studiando.

Quando si immette o si rivede una partita si può controllare la probabilità dei differenti tipi di [Finale](#) della corrente variante di apertura.

Questa informazione è mostrata con un clic sulla scheda **“Endgame”**.



La riga inferiore del grafico mostra i tipi di finali ricorrenti, l'asse di sinistra mostra la probabilità percentuale per le possibili configurazioni di finali.

La seguente immagine mostra la funzione su una linea principale della Variante di spinta della Difesa Francese dopo le mosse 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Nc6 5. Nf3 Qb6.

The screenshot displays the ChessBase interface. On the left is a chessboard with a red and white checkered pattern. The board shows a game in progress with various pieces placed. Below the board are navigation arrows. On the right, the 'Notation + Openings Book' window is open, showing a table of opening moves. Below the table is a bar chart titled 'Endgames' showing the percentage of games ending in different types of final positions.

Moves	Games	Score	Last pla...	Hot	Best players
6.a3	13514	55.3%	2016		Grischuk;Caruana;Morozevich;
6.Le2	6477	44.9%	2016		Harikrishna;Adams;Movsesian;
6.Ld3	5985	50.2%	2016		
6.b3	500	24.9%	2016		
6.Sa3	318	36.1%	2016		Volokitin;Efimenko
6.Db3	304	30.9%	2016		
6.Le3	199	15.3%	2016		
6.dxc5	188	47.8%	2016		
6.g3	120	36.6%	2016		
6.a4	115	36.7%	2016		
6.Sbd2	72	24.5%	2016		
6.Da4	49	16.5%	2016		
6.Dc2	27	15.1%	2015		

Below the table, the 'Endgames' section shows a bar chart with the following data:

Endgame Type	Percentage
R vs R	~1.8%
B vs B	~1.2%
N vs B	~1.0%
RB vs RB	~0.8%
N vs N	~0.7%
B vs N	~0.6%
R vs B	~0.5%
RN vs RB	~0.4%
Q vs Q	~0.3%
RN vs RN	~0.2%

Endgames = 13.0%

L'utente può qui vedere quali tipi di finali sono più ricorrenti in questa variante e si nota che è particolarmente frequente il finali di Torri oppure di Alfiere.

La funzione "Endgames" mostra quindi la percentuale di ogni tipo di finale risultante.

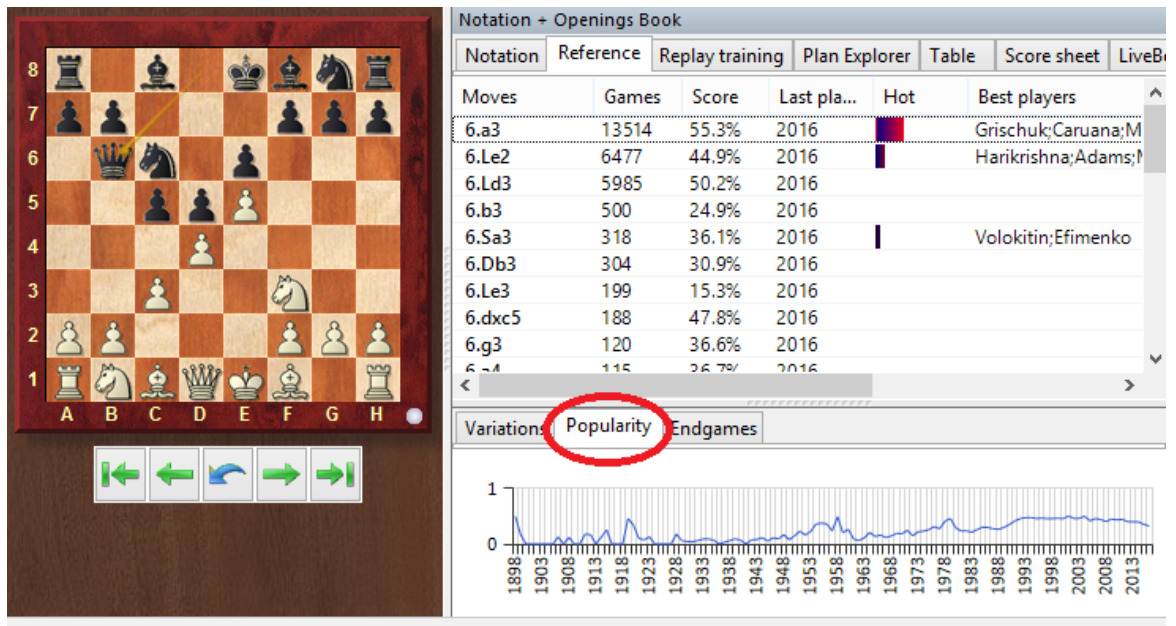
2.1.2.5 Popolarità

Per studiare le Aperture la scheda [Riferimento](#) è uno dei più importanti strumenti di ChessBase.

Quando si studiano le varianti di apertura il programma mette a disposizione rapidamente con le sue routine di ricerca ottimizzate dei grafici informativi per la valutazione dei vari seguiti. Anche nelle ricerche nelle prime fasi della partita, dove ovviamente vengono raccolti e valutati un numero estremamente elevato di partite, la funzione di ricerca produce molto rapidamente visualizzazioni significative di informazioni.

Le varianti alla moda mostrano la loro popolarità della variante di apertura corrente in ogni tempo. Questo può mostrarti come un'apertura si è evoluta storicamente.

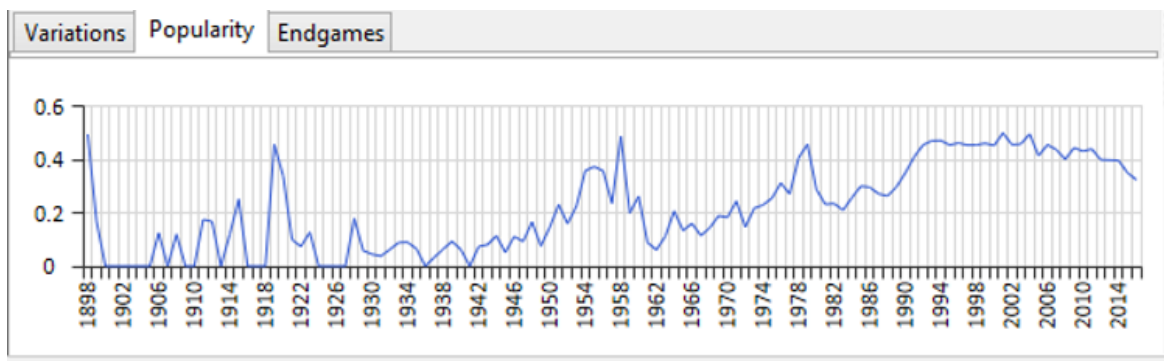
Di seguito abbiamo un esempio di un grafico per la variante di spinta della Difesa Francese. Ciò che è interessante qui è la visualizzazione della scheda *Popolarità*.



The screenshot shows the ChessBase 16 interface. On the left is a chessboard with a red circle highlighting the 'Popularity' tab in the 'Variations' section. Below the board are navigation arrows. On the right is a table titled 'Notation + Openings Book' with columns: Notation, Games, Score, Last pla..., Hot, and Best players. Below the table is a line graph showing the popularity of the selected move over time from 1898 to 2013.

Notation	Games	Score	Last pla...	Hot	Best players
6.a3	13514	55.3%	2016		Grischuk;Caruana;M
6.Le2	6477	44.9%	2016		Harikrishna;Adams;P
6.Ld3	5985	50.2%	2016		
6.b3	500	24.9%	2016		
6.Sa3	318	36.1%	2016		Volokitin;Efimenko
6.Db3	304	30.9%	2016		
6.Le3	199	15.3%	2016		
6.dxc5	188	47.8%	2016		
6.g3	120	36.6%	2016		
6...f4	115	26.7%	2016		

Qual è il significato dei valori del grafico?

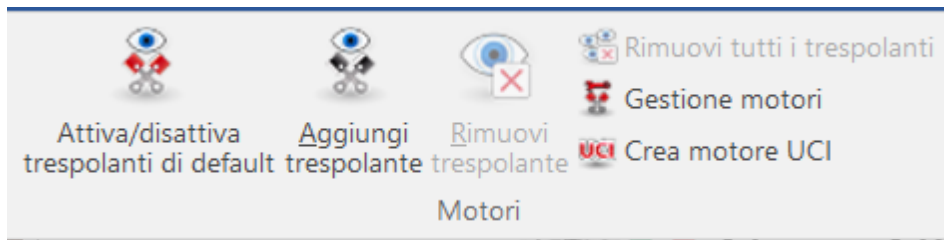


L'asse orizzontale rappresenta i vari anni; i valori sull'asse verticale sono percentuali. Si riferiscono a tutte le partite che soddisfano i criteri di ricerca.

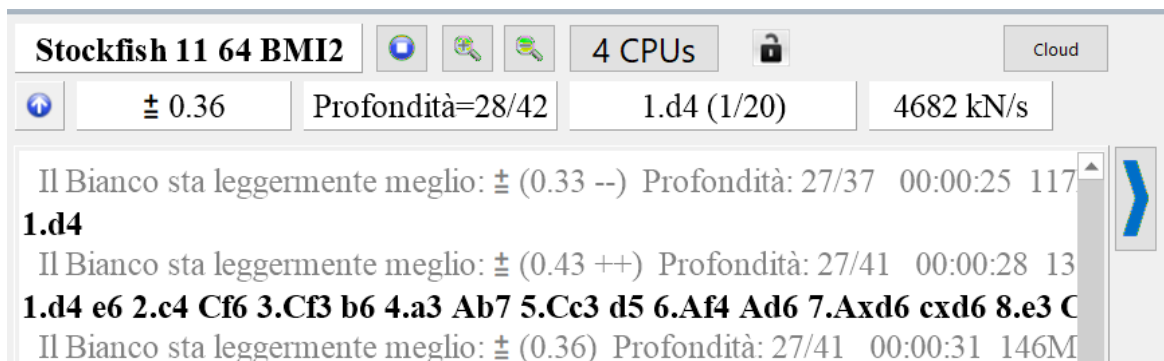
Nell'esempio visualizzato l'utente può vedere subito che la Variante di spinta veniva giocata frequentemente verso la fine del 1890.

2.1.2.6 Finestra motore

Finestre scacchiera: *Aggiungi motore predefinito (Alt-F2) – Aggiungi Trespolante (Ctrl-K)*



La finestra motore mostra l'avanzamento dell'[analisi del motore](#).



Questo è ciò che mostra la finestra del motore:

Riga in alto da sinistra a destra:

Nome del motore; stop motore; aggiungi (+) o diminuisci (-) il numero delle linee mostrate simultaneamente; il numero di CPU impegnate; il lucchetto che blocca l'analisi di una posizione; il bottone per analisi in cloud.

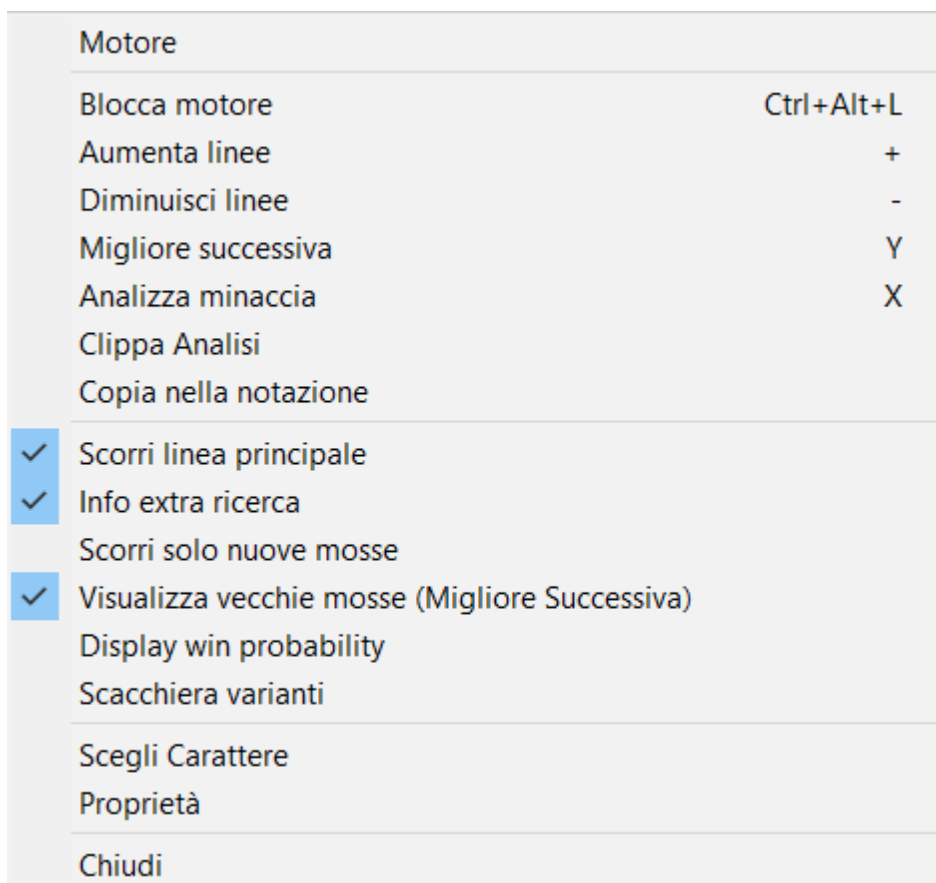
Seconda riga da sinistra a destra

Display Fail high/fail low (freccina blu); valutazione della posizione in centesimi di pedone (+ è vantaggio al Bianco, - per il Nero); Profondità di ricerca (tutte le mosse/selettive); la mossa corrente analizzata (numero x di y mosse legali); numero nodi di posizioni per secondo (in migliaia).

Quando le linee si colorassero di rosso vuol dire che il motore vede un peggioramento per chi deve muovere. Viceversa la variante si colore di verde quando l'analisi del motore è vantaggiosa per chi ha la mossa. La valutazione è in continua evoluzione ma in alto ci sarà sempre la migliore linea calcolata.

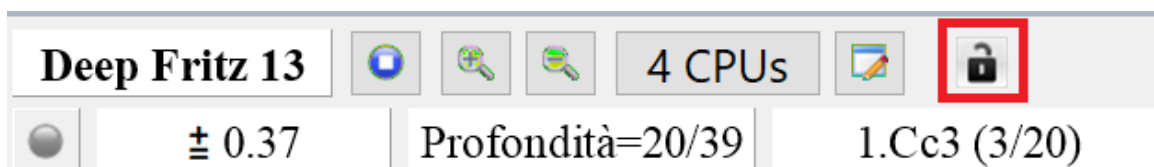
Funzioni nelle finestra motore

Con un clic del tasto destro nella finestra motore si apre un menu contestuale del motore di analisi.



Motore: Seleziona un [motore di analisi](#).

Blocca motore: Normalmente il motore segue le varianti sulla scacchiera, ma si può scegliere di bloccarlo su una mossa specifica ed esso continuerà ad analizzare indipendentemente dalle mosse giocate sulla scacchiera. La stessa funzione si attiva col lucchetto nella finestra motore.



Qui si può bloccare/sbloccare il motore con un clic.

Aumenta/Diminuisci numero di linee: Si può scegliere quante linee mostrare tra quelle calcolate nella posizione.

Migliore successiva: Questa funzione è valida solo per alcuni motori (es. Fritz). Il motore ignora la prima mossa e cerca la migliore alternativa (iniziando dalla successiva). (Scorciatoia: premere Y)

Analizza minaccia: Calcola le minacce del colore che ha appena mosso, come se dovesse muovere di nuovo. (Scorciatoia: premere X)

Clippa analisi: Copia l'intera analisi nella Clipboard di Windows, pronta per essere incollata in un editor di testo.

Copia in notazione: Copia le linee del motore nella notazione (Ctrl-Spazio).

Scorri linea principale: Nuove linee vengono aggiunte alla lista. Se è deselezionata l'opzione, le nuove linee sovrascrivono le precedenti.

Info Extra ricerca: Registra le valutazioni, la profondità e il nodi al secondo della linea principale analizzata.

Scorri solo nuove mosse: Nuove linee sono registrate solo se cambia la prima mossa.

Display win probability: Mostra le possibilità di vittoria in percentuale del colore analizzato.

Scacchiera varianti: Abilita una piccola scacchiera con cui rivedere le mosse della prima linea analizzata.

Scelta carattere: Seleziona il font e la grandezza del testo del display.

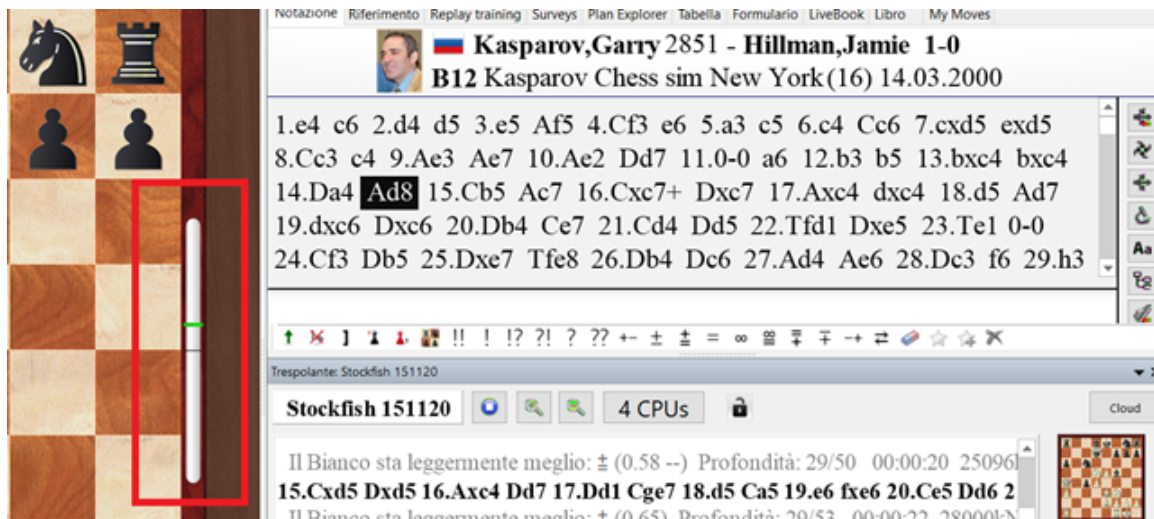
Proprietà: Consente di impostare i [parametri motore](#).

Chiudi: Chiude il motore e la relativa finestra.

2.1.2.7 Barra di valutazione

Quando si scorre e si analizza una partita con il supporto di un motore scacchistico, il programma offre utili indicazioni per la valutazione della posizione sulla scacchiera. Così facendo, il programma rende disponibili, oltre all'analisi rapida, ulteriori indicazioni basate sul motore.

Sul bordo destro della scacchiera si trova una barra di valutazione che mostra graficamente il vantaggio di un giocatore.



Grazie ad essa l'utente può individuare a colpo d'occhio se un lato ha una posizione vantaggiosa o se la posizione è pari.

Come si attiva e disattiva la barra di valutazione del motore?

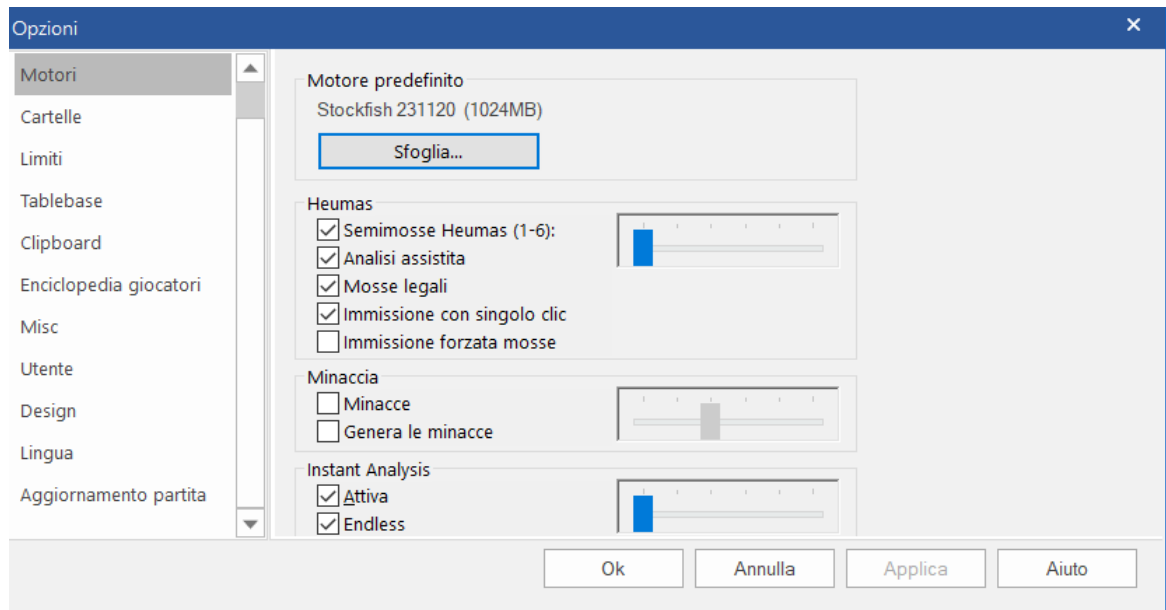
È possibile attivare la visualizzazione della barra di valutazione come segue. Fare clic con il tasto destro sulla scacchiera, quindi dal menu contestuale selezionare - "Design scacchiera".

Se si disattiva l'opzione "Valutazione", la barra di valutazione sul bordo della scacchiera viene disattivato.

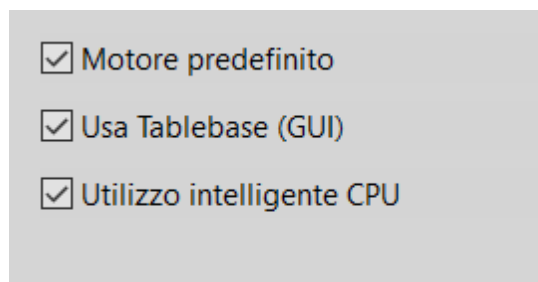
2.1.2.8 Selezionare il motore predefinito

Il motore predefinito è quello utilizzato per le analisi del motore nella finestra scacchiera quando si preme **Alt+F2**.

Menu *Opzioni - Motore*



Nella finestra di dialogo *Menu Opzioni Motore*, si può impostare il motore predefinito.



L'opzione carica *Motore* appare quando nella finestra scacchiera vuoi inserire un motore con *Aggiungi Trespolante*.

La lista contiene tutti i motori disponibili installati sul tuo computer.

Facciamo notare che se ci si connette ai [Motori in Cloud](#) sul server si possono anche utilizzare motori in cloud.

Quando si seleziona un motore dalla lista si può abilitarlo come motore predefinito spuntando l'opzione.

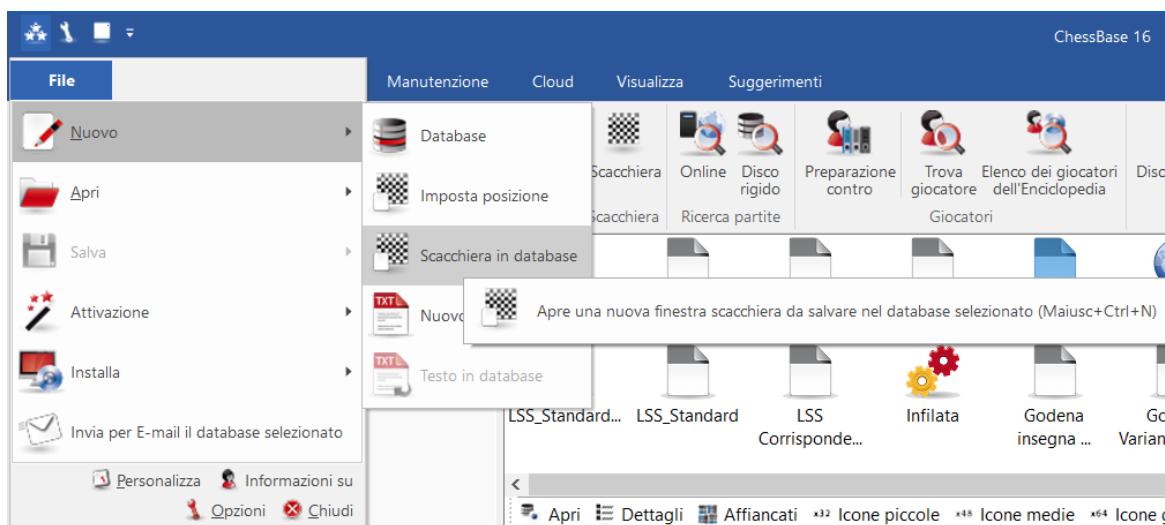
Vedi anche [Standard engine ...](#)

Nota : Se si seleziona un motore nell'elenco che non è il motore predefinito, il segno di spunta verrà rimosso dalla casella.

Consiglio: Il motore UCI può anche essere utilizzato di default per le analisi in Chessbase. ([UCI Engines](#))

2.1.2.9 Nuovo ... in un database selezionato

Finestra Database: *Menu File – Nuovo – Scacchiera in... / Posizione in... / Testo in...*



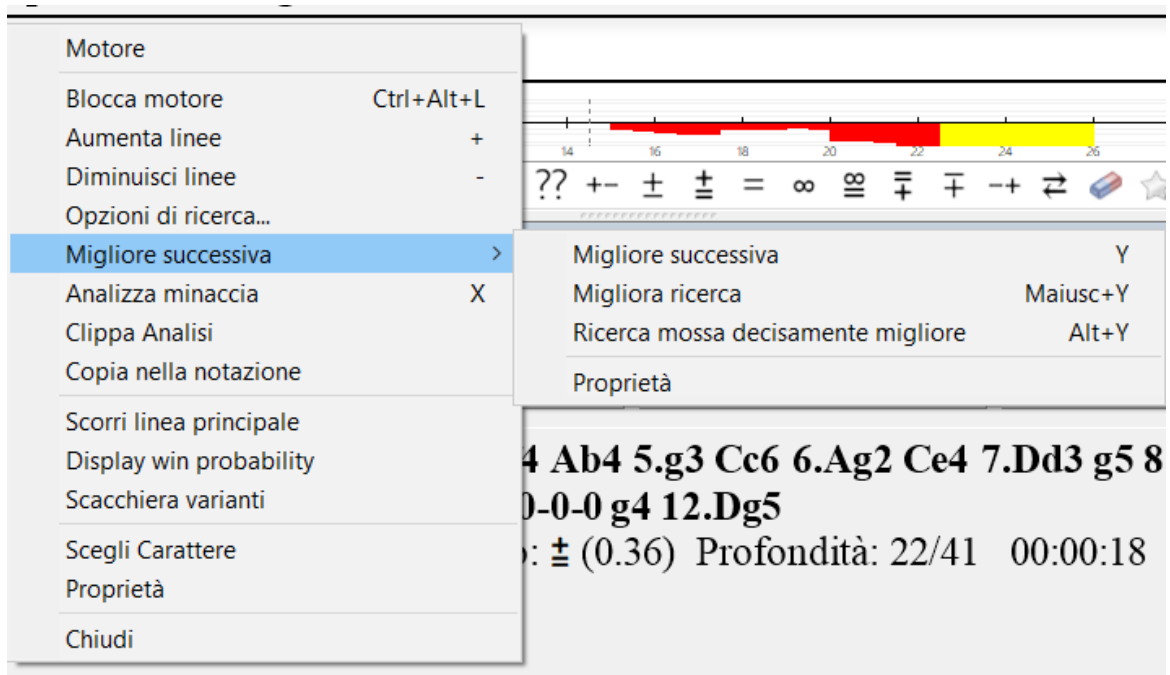
Questa successione di comandi da menu (**Maiusc+Ctrl+N da tastiera**) **crea una nuova scacchiera (posizione o testo) che sarà registrata nel database selezionato. Quando si salverà la posizione (Ctrl+S) essa sarà registrata esattamente nel database voluto. .**

Vedi anche: [Salva partita](#).

2.1.2.10 Informazioni avanzate motore

In modalita analisi di Chessbase il motore ([standard engine](#)) mostra molte informazioni nella finestra motore..

Cliccando sul tasto destro nella finestra motore si apre un menu contestuale.



Migliore successiva: calcola la seconda miglior mossa (come seguito alternativo). Mentre il motore sta calcolando questa informazione può essere richiesta rapidamente premendo il tasto Y.

All'inizio nella [finestra motore](#) la miglior continuazione sarà mostrata in lettere grigie.

Consiglio: Questa informazione è all'inizio della lista mostrata. Se non si riesce a vederla usare la barra di navigazione indietro all'inizio della lista.

Nota: La Migliore successiva è una opzione disponibile solo coi motori che analizzano una sola linea!

Scorri linea principale

in fondo alla finestra del motore la linea principale analizzata viene mostrata.

```
17...♙h6 18.♘hf3 ♖e8 19.g4 ♚(-0.39) ♗f4 20.♗e4 ♗xe4 21.♖xe4 ♗c1 22.♖xe8+ ♗xe8 23.♗c2
♗h6 24.♗g3 a6 25.♗g2 ♗e6 26.b3 a5
```

Il principale vantaggio di questa funzione è che le ulteriori varianti analizzate vengono aggiunte anche se non cambiano le prime mosse.

Premendo ripetutamente la **Y** sulla tastiera, aumenta il numero di continuazioni considerate nell'analisi dentro la linea mostrata.

2.1.2.11 Finestra Notazione

Finestra scacchiera: Visualizza Notazione (Ctrl-Alt-N)

In questa finestra potete vedere la [notazione partita](#) con tutte le varianti e i commenti che può avere.

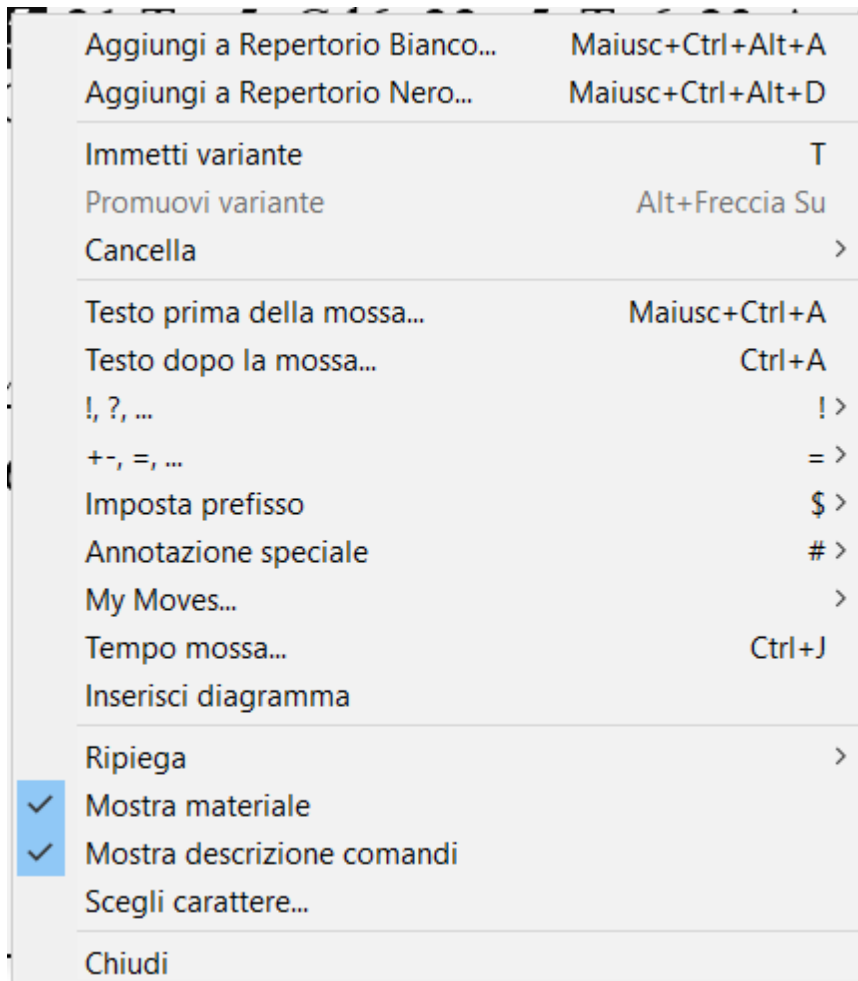
Le intestazioni dei giocatori sono mostrate in modo più flessibile in ChessBase.

Ora sono costituiti da tre righe e consentono la possibilità di visualizzare foto più grandi dall'enciclopedia del giocatore, specialmente quando si utilizzano monitor di definizione più alta.

Adesso ci sono molte più [informazioni](#) nella linea in alto della partita nella finestra scacchiera. Vicino al nome del giocatore c'è una bandiera con la foto del giocatore.

Nella finestra della scacchiera è presente una barra degli strumenti che contiene le funzioni più importanti per la modifica della notazione. Questi pulsanti consentono di inserire facilmente commenti o modificare la struttura della notazione. Il programma controlla prima per vedere se c'è del testo nella notazione della partita. Primariamente controlla la sezione "Tutto" prima di andare a controllare tutte le altre lingue per i commenti. Se non viene trovato alcun testo, viene utilizzata la lingua del programma predefinita come prima.

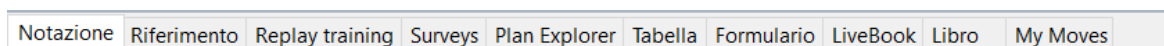
Cliccando col tasto destro nella finestra notazione si apre un menu contestuale con tutte le funzioni rilevanti per la notazione della partita.



Si può ripiegare e dispiegare ([fold or unfold](#)) le varianti, immetterne di nuove, promuoverle o cancellarle. Si può aggiungere un commento o segnalare una posizione come diagramma da stampare. "Materiale" mostra, in basso nella finestra, il materiale di differenza tra i due colori.

Si può anche cambiare il carattere e la grandezza del testo nella notazione.

Cliccando su qualsiasi mossa della notazione si aggiorna la scacchiera a quella esatta posizione. Con un doppio clic si apre una finestra per immettere un commento di testo nella partita.



In alto nella finestra notazione si possono trovare le seguenti schede:

- [Notazione](#)
- [Riferimento](#)
- [Replaytraining](#)
- [Surveys](#)
- Plan Explorer

[Tabella](#)
 Formulario
[LiveBook](#)
[Libro](#)
 My moves

2.1.2.12 Ordinamento e suggerimenti in notazione

Se fai un uso intensivo delle *Surveys di apertura*, il programma crea (in base alle tue impostazioni) alberi di varianti molto estesi, complessi e ben strutturati. Anche in presenza di annotazioni di partita molto intense può essere utile attivare o disattivare la visualizzazione di determinate informazioni.

Nella finestra di notazione direttamente accanto alla notazione ci sono ora i pulsanti per nascondere i rami completi.

Consiglio: Spostando il mouse sui singoli pulsanti la funzione viene visualizzata in formato testo.

The screenshot shows the ChessBase 16 interface. At the top, there is a menu bar with options: Surveys, Plan Explorer, Tabella, Formulario, LiveBook, Libro, and My Moves. Below the menu bar, the game record is displayed: **Ding, Liren 2805 - Caruana, Fabiano 2818 1-0** with a US flag icon and a profile picture of Fabiano Caruana. The event information is **D37 Sinquefield Cup 7th Saint Louis (9) 26.08.2019**. The main area shows the chess notation: **Ce4 14.Tac1 Tac8 15.Ce5 Cd6 16.Cxd6 Axd6 17.Dg4 cxd4 Cxf7 Axf4 20.Dxe6 Cc5 21.Ch6+ Rh8 ½-½ (23) [Carlsen, M I \(2746\) St Petersburg 2018](#) 22.Cf7+ Rg8 23.Ch6+ Rh8 [I \(2835\)-Nakamura, H \(2746\) St Petersburg 2018](#)]**. On the right side, there is a vertical toolbar with several icons. A tooltip is visible over one of the icons, containing the text: **Ripiega tutte le varianti nella notazione di una partita**.

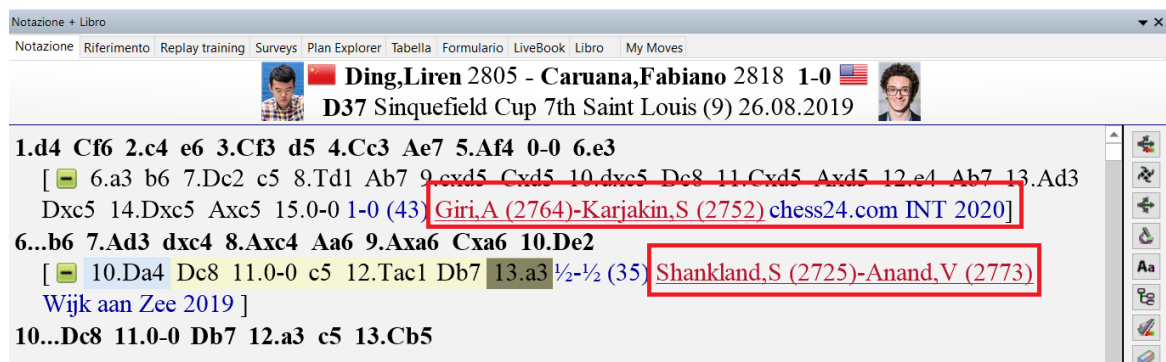
Sono disponibili le seguenti funzioni (dall'alto verso il basso):

- Alterna varianti Ripiega/Dispiega
- Ripiega tutte le varianti nella notazione partita

- Dispiega tutte le varianti nella notazione partita
- Ripiega tutte le varianti eccetto quella corrente
- Sceglie uno stile carattere e dimensione per la corrente notazione
- Alterna tra le differenti strutture di varianti
- Chiede domande di allenamento quando si rivede la partita
- Cancella tutte le varianti e i commenti

Consiglio: Se accidentalmente premete l'ultima opzione (Cancella tutte le varianti e i commenti) puoi sempre ripristinare tutto con la combinazione di tasti CTRL+Z.

Il programma crea riferimenti allei recenti partite significative. Vengono visualizzate nella notazione.



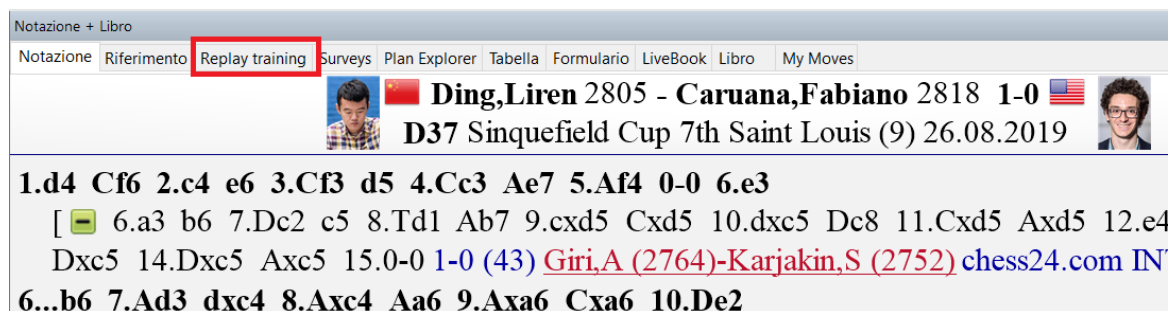
Un semplice clic sul link della partita di riferimento porta alla relativa partita del database online e si può scorrerla nella finestra scacchiera. Il database online è disponibile e sempre aggiornato.

Indipendentemente dal [database di riferimento](#) impostato l'accesso al [database online](#) assicura che nella partita corrente vengano prese in considerazione solo partite recenti..

Cliccare "Ripristina partita" nella finestra del database online (accessibile premendo il tasto **Invio**) permette di tornare alla notazione da cui si era partiti.

2.1.2.13 Replay Training

Nella finestra [notazione](#) puoi attivare la scheda "Replay Training".



Ti consente di disattivare la solita panoramica della notazione e di essere portato dal programma a elaborare tu stesso le continuazioni della partita. L'intenzione alla base di questa funzione è questa: seguendo la parola d'ordine "Imparare facendo", l'utente viene coinvolto più intensamente nel contenuto della partita e di conseguenza apprende in modo più efficiente.

Quando si gioca la partita, la procedura è generalmente sempre la stessa. L'utente naviga all'interno della notazione e fa uso dei numerosi modi in cui il programma può aiutare, ad es. *LiveBook*, *il profilo di valutazione* o *un motore di analisi*.

Lo svantaggio: molti utenti spesso non si addentrano abbastanza intensamente nel contenuto della partita e in tal caso l'effetto della formazione rimane minimo. In modalità allenamento il programma offre la possibilità di elaborare autonomamente i seguiti della partita e aiuta l'utente con discreti suggerimenti sulle possibili continuazioni.

Carica una partita nella finestra scacchiera e fai clic nella finestra della notazione sulla scheda "Replay Training".

Notazione + Libro

Notazione | Riferimento | Replay training | Surveys | Plan Explorer | Tabella | Formulario | LiveBook | Libro | My Moves

Fischer,Robert James 2785 - Spassky,Boris Vasilievich
D59 World-ch27 Fischer-Spassky +7-3=11 (6) 23.07.1972 [Nagesh Havanur]

Play White Play Black Hints Repertorio Talk


Move your knight.

You played the Fischer Mossa 17.Ab5-e2. The best engine move in this position.

La posizione è in parità. (Profondità=16)

Your Move:	Ab5-e2	Points=5/5	0.11
Game Move:	Ab5-e2		0.11
Engine Move:	Ab5-e2		0.11/14
Total Score:	5 points of 5 (=100%). Excellent!		

Tactical Moves:	0/0
Losing Mistakes:	0



In questa nuova finestra bisognerà indovinare le mosse giocate (si può scegliere solo quelle di un colore o di entrambi. Durante questa sessione ci sarà un motore in background che analizzerà la partita e che proporrà dei suggerimenti (anche diversi rispetto alla partita in esame).

Move your knight.

You played the Fischer Mossa 17.Ab5-e2. The best engine move in this position.

La posizione è in parità. (Profondità=16)

Your Move:	Ab5-e2	Points=5/5	0.11
Game Move:	Ab5-e2		0.11
Engine Move:	Ab5-e2		0.11/14
Total Score:	5 points of 5 (=100%). Excellent!		

I suggerimenti che vengono visualizzati danno indicazioni valide sulla migliore continuazione possibile, ma non sono mai categorici. Se la mossa della partita può essere trovata con un semplice calcolo, il programma la indica e non visualizza un suggerimento.

Se non si desidera ricevere un aiuto costante sotto forma di suggerimenti, disattivare l'impostazione per "Hints".

Se la continuazione scelta è giocabile, ma non identica alla mossa della partita, la mossa della partita viene eseguita automaticamente sulla scacchiera e puoi continuare con la partita.

Your knight is attacked.

You played 18.h2-h3. Your move is ok.
The game continued with 18.Cf3-d4 De7-f8.

Il Bianco ha un piccolo vantaggio. (Profondità=15)

Your Move:	h2-h3	Points=5/5	0.00
Game Move:	Cf3-d4		0.00
Engine Move:	h2-h3		0.00/17
Total Score:	10 points of 10 (=100%). Excellent!		

La finestra di dialogo della esercitazione mostra costantemente una valutazione. Sulla destra troverai una valutazione delle mosse dal motore scacchistico in esecuzione in background e il numero di punti che hai totalizzato.

In caso di errore la partita non prosegue e il programma propone un nuovo tentativo per elaborare una mossa corretta o la mossa della partita.

Your knight is attacked.

You played 19.g2-g4. This is not so good because of 19...c5xd4.
The best engine move is 3.2 pawns better. Please try again.

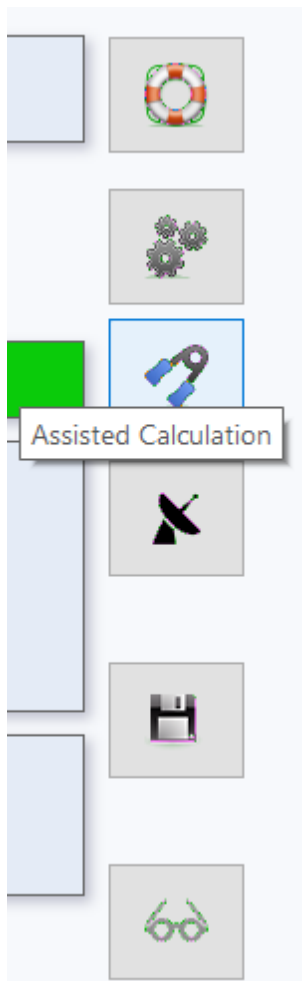
La posizione è in parità

Your Move:	g2-g4	Points=0/5, Mistrials=1	-3.01
Game Move:	---		
Engine Move:	---		
Total Score:	10 points of 15 (=67%). Satisfactory.		

Tactical Moves:	0/0
Losing Mistakes:	1

Questa "Funzione quiz" del programma ti incoraggia a lavorare più intensamente con le partite che hai caricato e ti consigliamo di fare un uso intensivo di questa opportunità!

Una componente fondamentale della forza pratica del gioco è la capacità di calcolare accuratamente le varianti senza vedere la scacchiera. È possibile attivare "Gioco alla cieca" con un clic sul pulsante per "Calcolo assistito".



Dopo l'attivazione dell'addestramento al calcolo, è possibile inserire ulteriori mosse sulla scacchiera ma la posizione effettiva sulla scacchiera rimane la stessa. Quindi l'utente vede le successive varianti nella notazione, ma non sulla scacchiera grafica.

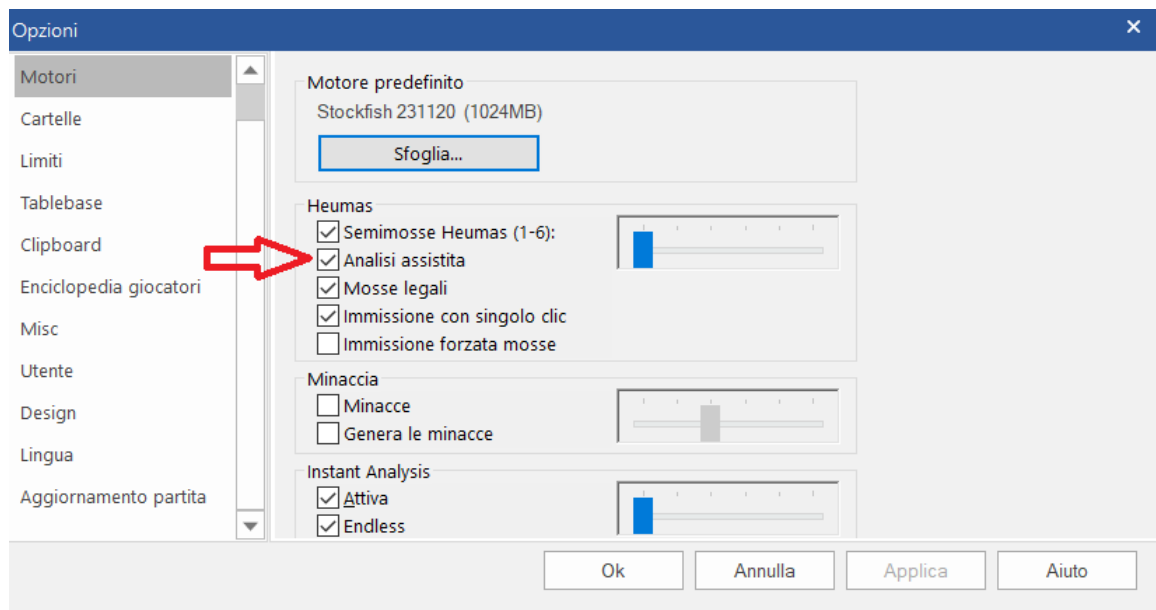
In questo modo, in qualsiasi momento all'interno delle fasi cruciali della partita puoi indirizzare in modo abbastanza specifico il tuo calcolo delle varianti. Con un clic all'interno della notazione puoi iniziare a elaborare varianti alternative in un luogo diverso e in questo modo puoi produrre alberi di varianti completi con deviazioni alternative.

Tenendo premuto il tasto destro del mouse è possibile controllare la posizione finale calcolata direttamente sulla scacchiera. Si consiglia in particolare di attivare questa funzione ogni volta che si raggiunge una fase altamente tattica della partita.

Man mano che si prova la funzione, si diventa rapidamente consapevoli della sua importanza per l'allenamento. Il programma supporta efficacemente il calcolo esatto delle varianti e con un clic destro indica più chiaramente la posizione finale delle varianti che hai calcolato. La funzione si concentra totalmente sul compito di calcolare una posizione in modo abbastanza specifico e visualizzare la posizione finale.

Prova anche l'aiuto disponibile tramite [Analisi assistita](#)

Suggerimento: Se in modalità allenamento non vengono visualizzati suggerimenti anche se la funzione è stata attivata, controllare nelle opzioni in *Motori* se *l'Analisi assistita* è attiva.



Se scegli la funzione "Analisi manuale", non ci saranno suggerimenti dal programma. Si immette - come al solito - le mosse della partita che si desidera sulla scacchiera.

Sotto la finestra di dialogo con la valutazione è presente la "Scacchiera radar".

Notazione + Libro

Notazione Riferimento Replay training Surveys Plan Explorer Tabella Formulario LiveBook Libro My Moves

Fischer, Robert James 2785 - Spassky, Boris Vasilievich

D59 World-ch27 Fischer-Spassky +7-3=11 (6) 23.07.1972 [Nagesh Havanur]

Play White Play Black Hints Repertorio Talk

Use the Radar Board to play the opening.

You played the Fischer Mossa 4.Cb1-c3. This move is theory.

Known Theory

Your Move:	Cb1-c3	Points=2/2	Theory
Game Move:	Cb1-c3		Theory
Engine Move:	---		
Total Score:	2 points of 2 (=100%).		

Tactical Moves:	0/0
Losing Mistakes:	0

La *scacchiera radar* offre una visualizzazione che mostra una posizione tre mosse (sei semi-mosse) prima della posizione effettivamente avutasi nella partita. Costituisce, insieme ai suggerimenti, una guida utile per capire quali mosse sono presenti nella partita.

L'utilizzo dell'anteprima della posizione non ti consente di individuare con assoluta chiarezza quale mossa è stata giocata specificamente nella partita, il che significa che sei sfidato a elaborare la mossa della partita da solo.

Viene mostrata la *Scacchiera Radar* se si sta scorrendo la teoria delle aperture ben conosciuta.

Per capire meglio le cose: la *Scacchiera Radar* è quindi una guida utile che ha senso anche in modalità "[Repertorio](#)" nel *replay training*.

Quando viene raggiunta la mossa finale all'interno della teoria, per la prima volta non viene visualizzata alcuna anteprima sulla *Scacchiera radar*.

In questo caso l'utente può attivare l'anteprima con un clic sul pulsante funzione. Si consiglia di non attivare la *Scacchiera Radar* dopo che si è fuori dalla teoria in modo che la "funzione Quiz" non diventi troppo semplice.

Pulsante Disco



Il pulsante col disco viene utilizzato per rilevare le modifiche apportate. Tutte le annotazioni esistenti vengono eliminate e il programma inserisce nella notazione i tuoi tentativi e le analisi errate, in modo che tu possa rivederli. Non viene salvato nel database, poiché per lo più vorrai solo dare una rapida occhiata a cosa è andato storto e non salvarlo per l'eternità.

Sommario

Nella modalità *quiz / replay training* si tratta di trovare i corretti seguiti della partita. Il programma ti supporta con suggerimenti e un clic sul relativo pulsante (**Salvagente**) fa apparire ulteriori suggerimenti.

In questa modalità il programma supporta solo la continuazione principale, le eventuali varianti disponibili vengono ignorate!

Nella fase di apertura, vale a dire entro i limiti della teoria consolidata, non ci sono suggerimenti. In questo caso può essere utile la *Scacchiera Radar*, che può essere accesa o spenta a piacere. La *Scacchiera Radar* offre un'anteprima della posizione sulla scheda tre mosse dopo; quindi l'anteprima ti aiuta a trovare la continuazione corretta.

Con un clic sulla scheda *Notazione* è possibile in qualsiasi momento accedere a una panoramica della partita e, se opportuno, passare ad un'altra posizione della partita stessa.

Le funzioni "Analisi manuale" e "Calcolo assistito" interrompono il *replay training*; un secondo clic riavvierà la sessione di allenamento.

Il Pulsante disco viene utilizzato per rilevare le modifiche apportate. Tutte le annotazioni esistenti vengono eliminate e il programma inserisce nella notazione i tuoi tentativi e le analisi errate, in modo che tu possa rivederli. Non viene salvato nel database, poiché per lo più vorrai solo dare una rapida occhiata a cosa è andato storto e non salvarlo per l'eternità.

2.1.2.14 Allenamento sul Repertorio

[Replay training](#) può essere usato per qualcosa di più di un semplice "quiz" per giocare attraverso le partite; è particolarmente adatto per esaminare e allenare le proprie varianti di apertura!

Se tu, come ti consigliamo vivamente di fare, hai avviato i tuoi database di repertorio e li utilizzi per organizzare il tuo "indice delle scelte di apertura", puoi farne uso all'interno del *Replay training*.

Per far questo, caricare una partita dal [database repertorio](#).

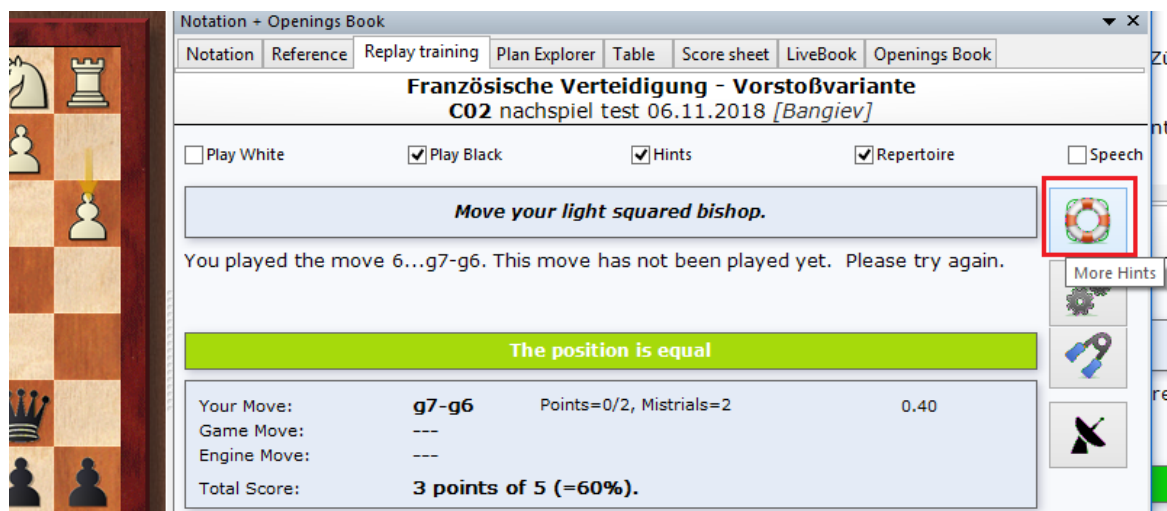
Adesso clicca per passare a *Replay Training* e attiva l'allenamento di repertorio con un click su "Repertorio" e stabilisci con che colore vuoi giocare, per esempio col "Nero".

Diversamente dal [Replay Trainings](#) senza l'opzione repertorio attivata il programma prende pure in considerazione varianti incluse nella partita in notazione, che è poi il caso delle partite molto dense di varianti di repertorio. Questa differenza è importante per la comprensione della funzione.

Nel Replay training senza l'opzione "Repertorio" attivata le varianti all'interno della notazione non vengono prese in considerazione, con "Repertorio" invece lo sono!

Se in una determinata posizione sono presenti più mosse alternative, il programma tiene conto del numero di mosse salvate e preferibilmente esegue mosse seguite da varianti più profonde.

Mentre stai vedendo la partita anche in questa modalità il programma è sempre pronto ad aiutarti con i consigli. Perciò visualizza "Suggerimenti" e in qualsiasi momento è possibile richiedere ulteriori consigli (*More Hints*) cliccando sul pulsante funzione a fianco della scacchiera.

More Hints

Questi sono relativamente semplici, ma non troppo banali. Si presume che l'utente sia disposto a cercare di trovare la mossa da solo.

Questo mette a tua disposizione un prezioso aiuto per rinfrescare e memorizzare la tua conoscenza delle varianti del tuo repertorio.

Passando alla [scheda notazione standard](#) l'utente può in qualsiasi momento selezionare una mossa o una variante per allenarsi più profondamente in una continuazione specifica. Il controllo / navigazione si ottiene semplicemente con un clic su "Notazione", così l'utente vedrà con uno sguardo esattamente dove si trova nel complesso delle varianti.

Notazione + Libro

Notazione Riferimento Replay training Surveys Plan Explorer Tabella Formulario LiveBook Libro My Moves

Fischer,Robert James 2785 - Spassky,Boris Vasilievich 1-0
D59 World-ch27 Fischer-Spassky +7-3=11 (6) 23.07.1972 [Nagesh Havanur]

5.Ag5 0-0 6.e3 h6 The Tartakower Variation also carries the names of Soviet masters, Makogonov and Bondarevsky who contributed to it. Under Bondarevsky, his mentor's influence Boris also used it, drawing his games in 1969 World Championship Match. **7.Ah4 b6 8.cxd5 Cxd5 9.Axe7 Dxe7 10.Cxd5 exd5 11.Tc1 Ae6 12.Da4 c5 13.Da3 Tc8 14.Ab5!?** Furman's novelty with which he beat Geller in Moscow 1970. The idea is to discourage...Nb8-d7 supporting c5.
 [14.Ae2 is standard.]
14...a6?
 [- If **14...Cd7** 15.Axd7 Axd7 16.dxc5 bxc5 17.0-0 followed by Rfd1 with pressure on Black's queenside pawns.]
 [- After his defeat to Furman Geller found **14...Db7!** 15.dxc5 bxc5 16.Txc5 Txc5 17.Dxc5 Ca6! an idea that he employed with success against Timman in Hilversum 1973. The game continued

Scegli la variante che desideri studiare e torna semplicemente al *replay training sul Repertorio*.

È quindi possibile continuare direttamente con la memorizzazione della variante.

Sotto la finestra di dialogo di valutazione troverai la "Scacchiera Radar", che ti dà come supporto un'anteprima della posizione dopo tre ulteriori mosse in partita. Una volta raggiunta la fine della Teoria, il programma non mostra più un'anteprima della posizione sulla Scacchiera Radar.

Play White
 Play Black
 Hints
 Repertoire
 Speed

End of Repertoire Line

End of Repertoire Line

White is better

Your Move:	Nb8-d7	Points=3/3	-1.01
Game Move:	Nb8-d7		-1.01
Engine Move:	---		
Total Score:	16 points of 20 (=80%). Good.		



Altrimenti l'utente può sempre alternare l'anteprima (sì o no) premendo il relativo pulsante. In ogni caso l'allenamento con le relative anteprime può continuare in maniera efficace.

Il sistema a punti sanziona (senza pietà) la competenza teorica dell'utente all'interno del proprio repertorio.

Play White
 Play Black
 Hints
 Repertorio
 Talk

Move a pawn on the king's side.

You played the move 30.Rg1-h1. This move has not been played yet. Please try again.

Il Bianco sta chiaramente meglio

Your Move:	Rg1-h1	Points=0/3, Mistrials=1	0.98
Game Move:	---		
Engine Move:	---		
Total Score:	42 points of 87 (=48%). Failed.		

Le valutazioni negative dovrebbero motivarti a studiare più da vicino le varianti nel tuo repertorio. Se disattivi i suggerimenti, fai molto affidamento sulle tue risorse. In alternativa, puoi semplicemente passare alla modalità "*Analisi manuale*".

In tal modo l'[Analisi assistita](#) ti offre semplicemente suggerimenti specifici su quale sia la migliore continuazione possibile!

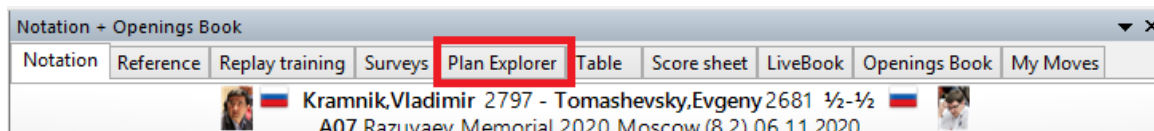
Se apporti modifiche alla notazione della partita, ad es. come risultato dell'analisi manuale, verrà visualizzata la finestra di dialogo di salvataggio. Qui, dopo la conferma, hai la possibilità di salvare le modifiche apportate per sostituirle.

2.1.2.15 Plan Explorer

Una buona conoscenza teorica unitamente all'apprendimento meccanico dei più importanti alberi di varianti sono indispensabili per ogni ambizioso giocatore di torneo.

Ma un aspetto dello studio delle aperture è frequentemente sottovalutato: per giocare bene un'apertura è estremamente importante conoscere le posizioni di mediogioco che ne derivano e soprattutto capire i piani posizionali appropriati per queste posizioni di mediogioco.

La guida è disponibile qui con *Plan Explorer* che elenca in una visualizzazione di tipo Windows Explorer i vari piani (includere le partite rilevanti in tal senso che impiegano ciascuna di esse).



La funzione si avvia con un clic sulla scheda "Plan Explorer" nella [finestra notazione](#).

Il seguente esempio mostra la funzione base in una posizione della Variante di spinta della Difesa Francese, una variante molto ricca di piani strategici.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Nc6 5. Nf3 Qb6 6. Be2 cxd4 7. cxd4 Nge7

Notazione + Libro


Notazione Riferimento Replay training Surveys Plan Explorer Tabella Formulario LiveBook Libro My Moves

e1-f1 (57)
 f1-g2 (10)
 b1-c3 (53)
 c3-a4 (42)
 a4-c3 (19)
 c3-a4 (4)
 e1-g1 (46)
 a2-a3 (40)
 a3-b4 (9)
 g2-g4 (34)
 h2-h4 (32)
 c1-d2 (31)
 d2-c3 (18)
 e2-d3 (30)
 b2-b3 (26)
 b2-b4 (22)

Numero di part...	Mossa 1	Mossa 2	Mossa 3	Mossa 4	Mossa 5
83	b1-a3	a3-c2			
43	b1-c3	c3-a4			
20	b1-c3	c3-a4	a4-c3		
19	c1-d2	d2-c3			
15	b1-a3	a3-c2	c2-b4		
13	e1-f1	f1-g2			
10	a2-a3	a3-b4			

Toggle Expand/Collapse Soglia

Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Anno
Thipsay,P	2486	Huzman,A	2597	0-1	2004
Benjamin,J	2590	Farago,I	2530	1/2-1/2	1999
Rojas Keim..	2423	Malakhatk..	2556	0-1	2006
Rojas Keim..	2357	Prasca Sos..	2442	0-1	2006
Llaneza Ve..	2438	Khamrakul..	2322	1-0	2007



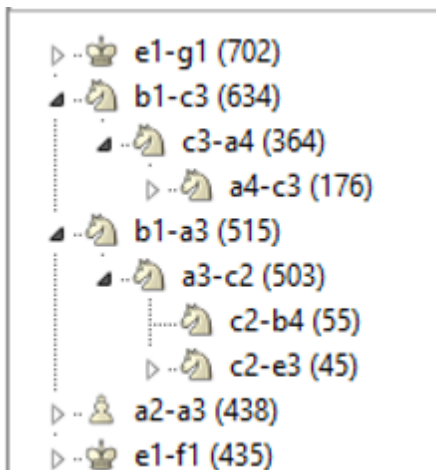
Plan Explorer elenca accanto alla scacchiera le possibili continuazioni per il Bianco la cui mossa è nella posizione visualizzata. L'ordinamento è determinato dal numero di partite prese in considerazione.

Il numero di partite è visualizzato tra parentesi accanto alla mossa.

- ▷ e1-g1 (702)
- ▷ b1-c3 (634)
- ▷ b1-a3 (515)
- ▷ a2-a3 (438)
- ▷ e1-f1 (435)
- ▷ b2-b3 (377)
- ▷ g2-g4 (321)
- ▷ c1-b2 (262)
- ▷ c1-d2 (249)
- ▷ d2-c3 (151)
- ▷ c1-e3 (248)
- ▷ e2-d3 (224)

Come in Windows Explorer, l'utente può vedere dal piccolo simbolo della freccia davanti a una voce che in questo caso c'è altro contenuto da vedere.

Un clic sulla freccia davanti a Nb1-c3 apre la sottostruttura:



Plan Explorer ora elenca le continuazioni plausibili per il Cavallo nella posizione visualizzata sul tabellone .

La vista Plan Explorer offre quindi ulteriore aiuto.

Sotto Plan Explorer troverai una [lista di partite](#). Qui il programma elenca partite in cui la ricerca di manovre ha trovato i motivi esposti. Troverai subito materiale da rivedere su come procedere e potrai dare un'occhiata a come altri giocatori hanno impiegato i piani tipici nelle loro partite.

Accanto alla visualizzazione della lista con le eventuali continuazioni troverete ulteriori utili informazioni integrative.

Notazione + Libro

Notazione Riferimento Replay training Surveys Plan Explorer Tabella Formulario LiveBook Libro My Moves

Numero di partite	Mossa 1	Mossa 2	Mossa 3	Mossa 4	Mossa 5
83	b1-a3	a3-c2			
43	b1-c3	c3-a4			
20	b1-c3	c3-a4	a4-c3		
19	c1-d2	d2-c3			
15	b1-a3	a3-c2	c2-b4		
13	e1-f1	f1-g2			
10	a2-a3	a3-b4			

Toggle Expand/Collapse Soglia

Plan Explorer crea un sistema a punti per quelle manovre che offrono le migliori prospettive di successo. Con esso l'utente riconosce rapidamente quali manovre sono particolarmente promettenti nella posizione della scacchiera attualmente visualizzata.

La funzione offre, ad esempio, suggerimenti utili su quali case per specifici pezzi sono meglio indicate all'interno di un sistema di gioco.

Qual è la migliore posizione della Torre? Dov'è il posto migliore, per me, per posizionare il Cavallo?

Sulla base delle partite valutate, il programma è in grado di dare risposte specifiche a queste domande.

Prendiamo ad esempio la variante di cambio nel Gambetto di Donna, che si verifica dopo le seguenti mosse.

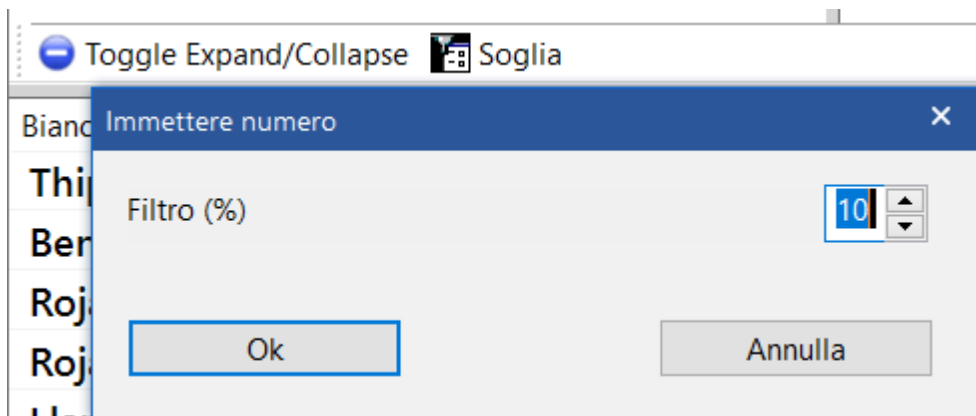
1. d4 d5 2. c4 e6 3. Nc3 Nf6 4. cxd5 exd5 5. Bg5 Be7 6. e3 O-O 7. Qc2 Nbd7 8. Bd3 Re8



La procedura standard per il Bianco consiste nell'attacco di minoranza per mezzo di b2-b4.

Nella posizione attuale questa mossa darebbe semplicemente via un pedone e per questo motivo non viene visualizzato né nella ricerca di [riferimento](#) né nel [LiveBook](#). *Plan Explorer mostra qui la procedura corretta perché si può immediatamente vedere dalla alta frequenza della mossa di pedone giocata, che nella posizione data è il modo giusto di procedere, posizionalmente e strategicamente giustificato.*

In *Plan Explorer* è possibile definire una Soglia per le manovre.



Ciò consente all'utente di definire quando un piano deve essere visualizzato in Explorer.

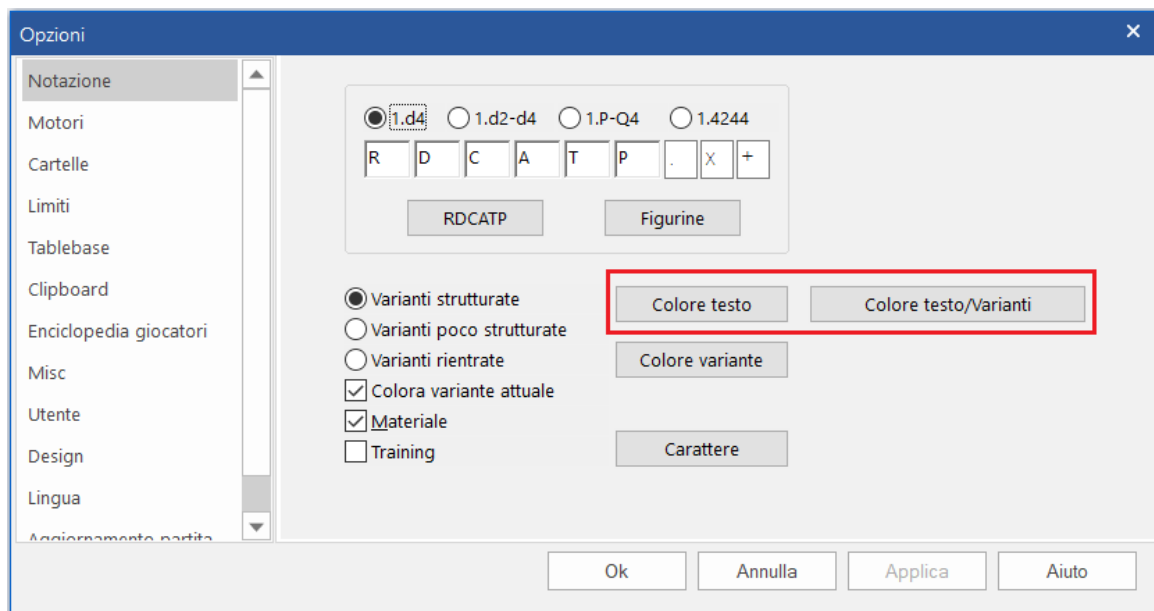
Il valore di riferimento è il piano giocato più di frequente.

2.1.2.16 Uso dei colori nelle varianti della notazione!

Le partite densamente annotate con varianti, come ad es. le analisi di apertura, sono strutturate molto più chiaramente da ChessBase 14 in poi, e molto più leggibili.

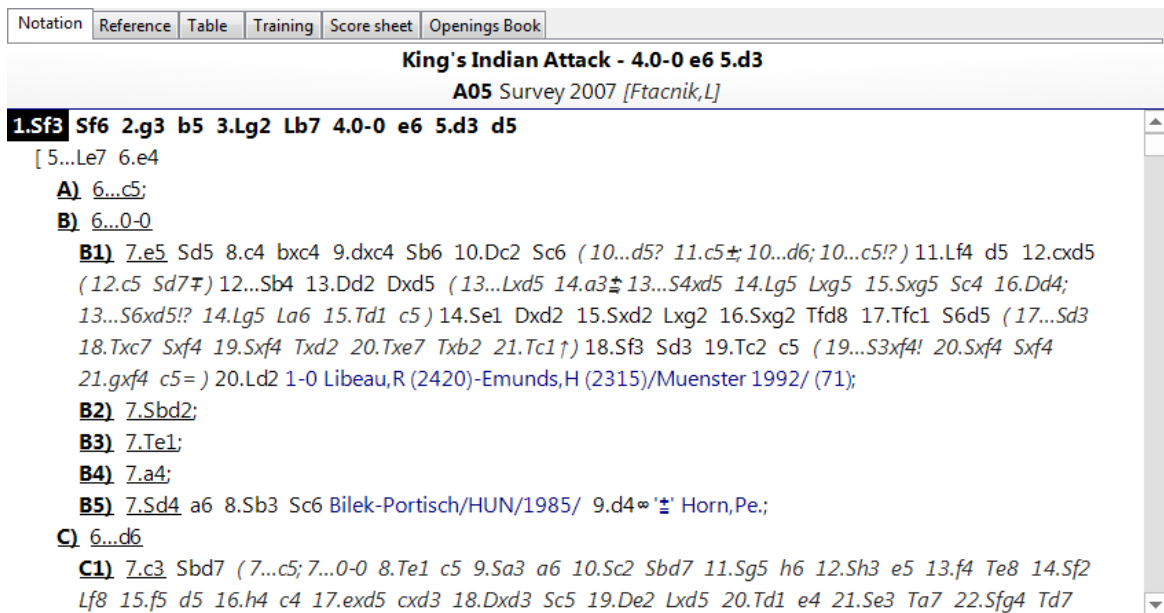
Il programma consente di orientarsi attraverso alberi di varianti profondamente strutturate; questo è possibile con il supporto dei colori.

Le impostazioni per farlo nella notazione si trovano nel *Menu File – Opzioni – Notazione*.

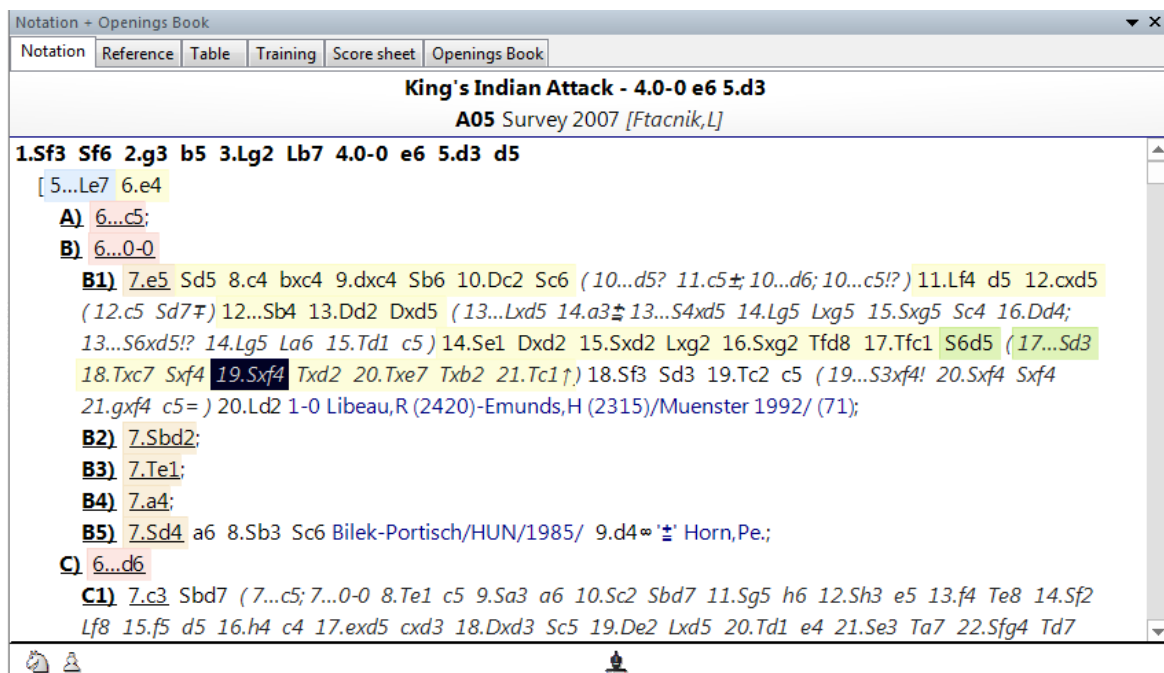


Qui abbiamo la dicitura "variante principale". È facile scoprire da soli come funziona provandolo.

Segue un esempio con l'impostazione "Varianti strutturate" ma senza che la variante principale sia evidenziata a colori.



Dopo che l'opzione è stata scelta le cose appaiono così:



Quando riguardi la partita, individua all'interno della notazione mosse alternative che sono allo stesso livello gerarchico perché sono evidenziate con lo stesso colore. Le alternative alla variante principale ti vengono indicate con il colore, così come l'ordine di mosse che porta alla posizione attuale e come potrebbe essere la continuazione.

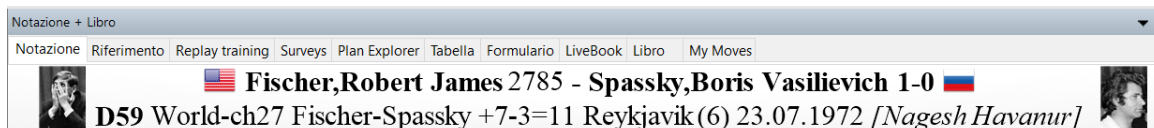
Come detto è facile imparare da soli la funzione del pulsante "Colore testo/Varianti" con

qualche prova. Nella tavolozza dei colori impostare il colore che si desidera utilizzare per il commento testuale all'interno delle varianti.

Puoi controllare immediatamente il risultato nella notazione della partita.

2.1.2.17 Intestazioni flessibili nella finestra notazione

Le intestazioni vengono visualizzate in modo più flessibile in ChessBase.



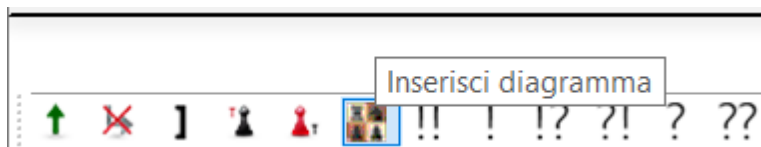
Ora sono costituiti da tre righe e consentono la possibilità di visualizzare foto più grandi dall'enciclopedia del giocatore, specialmente quando si utilizzano monitor di definizione più alta.

2.1.2.18 Diagrammi nella notazione

I diagrammi rappresentano una risorsa preziosa nell'annotazione di una partita. In generale, un diagramma è sempre inserito nella notazione ogni volta che una posizione che deve essere particolarmente evidenziata appare.

Un clic del mouse consente di posizionare un diagramma in qualsiasi punto desiderato della [notazione](#).

Ciò si ottiene tramite la barra degli strumenti di annotazione sotto la notazione.



Il risultato appare come segue.

15.dxc5 bxc5

[ 15...Txc5 16.0-0 leaves Black with an isolated d-pawn e5 to the White knight.]



16.0-0 Ta7? Now the rook and queen defend each other and]

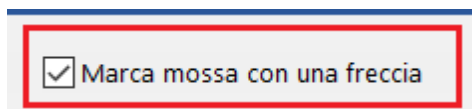
Consiglio: Si può sempre rimuovere l'ultimo diagramma creato premendo la combinazione di tasti CTRL-Z.

2.1.2.19 Marca mossa con una freccia gialla

Quando si carica una partita da un database e si rivede la mossa giocata per ultima (come nel caso dei nostri programmi scacchistici) essa viene evidenziata sulla scacchiera con una freccia gialla trasparente.

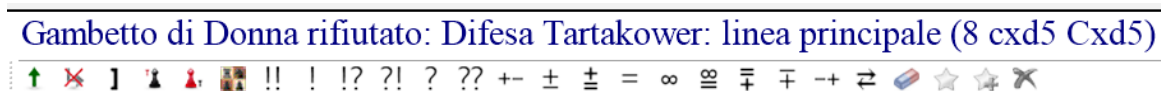


Questo consente con uno sguardo di vedere quale sia stata l'ultima mossa giocata, con grande aiuto per la vista. Se invece non volete vedere questa freccia si può disattivarla dal menu *File – Opzioni – Misc.* (**Ctrl+Alt+O**)



2.1.2.20 Mostra il nome dell'apertura

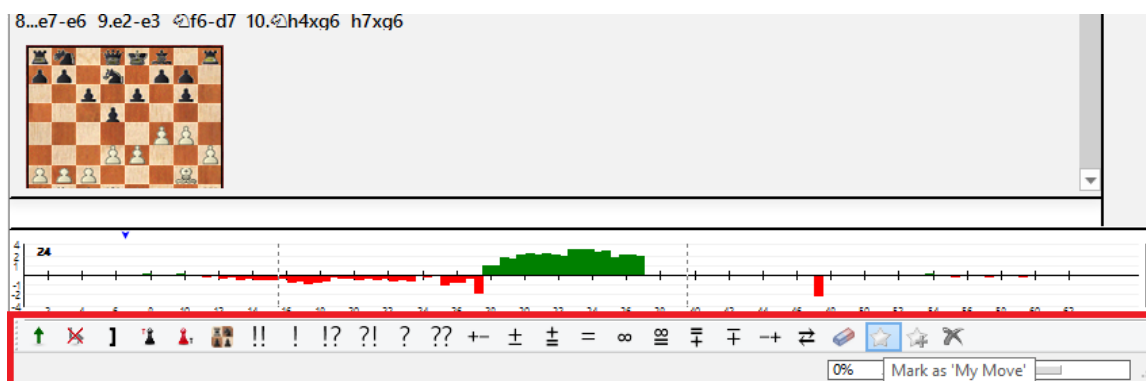
Dopo aver caricato una partita completa nella finestra scacchiera, l'apertura viene visualizzata per nome.



Troverai le informazioni immediatamente sopra la barra degli strumenti insieme alle funzioni necessarie per modificare la notazione.

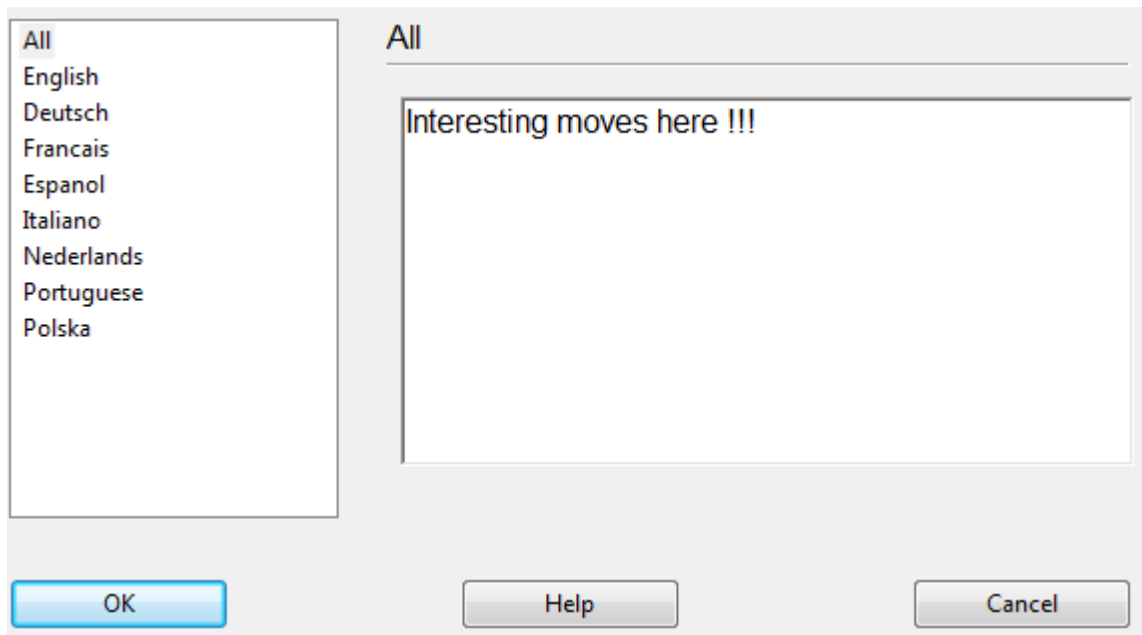
2.1.2.21 Barra degli strumenti di annotazione

Nella finestra della scacchiera è presente una barra degli strumenti che contiene le funzioni più importanti per la modifica della notazione.



Questi pulsanti permettono facilmente di inserire commenti con simboli internazionali e anche cambiare la struttura delle varianti in notazione.

Il programma controlla prima se c'è del testo nella notazione della partita. Controlla la sezione "All" (Tutte) prima di andare a controllare le altre lingue per i commenti. Se non viene trovato alcun testo, viene utilizzata la lingua del programma predefinita come prima.



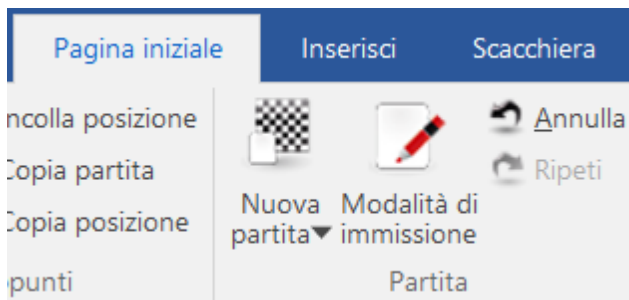
L'inserimento delle mosse è stato reso molto più semplice.

La finestra di dialogo della variante si apre meno spesso e se nella notazione viene inserita una mossa alternativa, di solito viene creata una variante senza che venga visualizzata una finestra di dialogo.

Se l'utente preme il tasto **MAIUSC** mentre inserisce la mossa alternativa, allora la vecchia variante viene sovrascritta senza che appaia la finestra di dialogo relativa.

Se invece - per evitare errori - si vuole la finestra di dialogo bisogna premere il tasto **CTRL**.

Consiglio: Dal menu Home → pulsante Annulla cancella l'ultima immissione.



Eventualmente è più veloce la combinazione di tasti **CTRL-Z**.

2.1.2.22 Scacchiera DGT

Finestra Scacchiera: Menu Scacchiera Scacchiera DGT

La scacchiera DGT è una scacchiera di legno a sensori.



Con essa è possibile collegarsi a ChessBase per l'immissione delle mosse.

La connessione della scacchiera DGT e l'installazione dei driver sono descritti nel manuale della DGT.

Sono disponibili diversi driver per le versioni a 32 bit e 64 bit dei nostri programmi. Puoi scaricare i driver appropriati dalla pagina di [supporto tecnico](#) del sito della DGT.

2.1.2.23 Imposta posizione usando la scacchiera DGT

La normale posizione iniziale degli scacchi viene rilevata automaticamente da Fritz o Chessbase.

Se hai una posizione diversa sulla scacchiera e vuoi che Chessbase / Fritz inizi da questa particolare posizione, devi sollevare entrambi i Re e rimetterli nella stessa posizione sulla scacchiera. Per determinare quale colore debba fare la prima mossa, rimetti il Re di quel colore come ultimo sulla scacchiera elettronica.

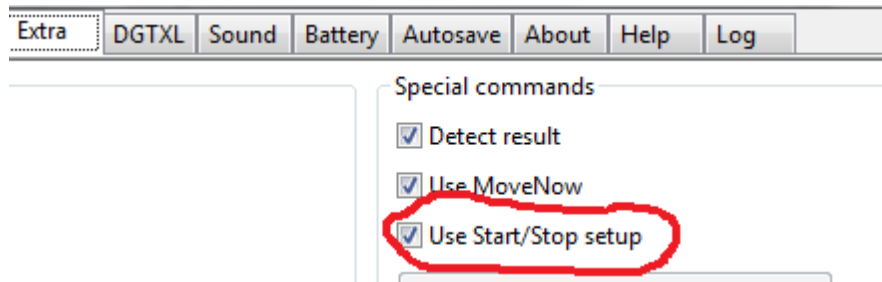
Esempio: Devi impostare una posizione sulla scacchiera elettronica e il Bianco deve muovere prima : solleva entrambi i Re, metti il Re nero sulla scacchiera elettronica e poi metti il Re bianco.

Se questo viene fatto correttamente, tutte le mosse giocate sulla scacchiera elettronica dovrebbero ora essere registrate correttamente dai nostri programmi.

Tieni presente che potrebbero esserci posizioni sulla scacchiera che non riconosceranno la tua mossa. Per esempio. il Re nero è sotto scacco e tu vuoi muovere una mossa diversa che non risolva lo scacco. Chessbase non mostra nulla in quel momento poiché la mossa è una mossa illegale.

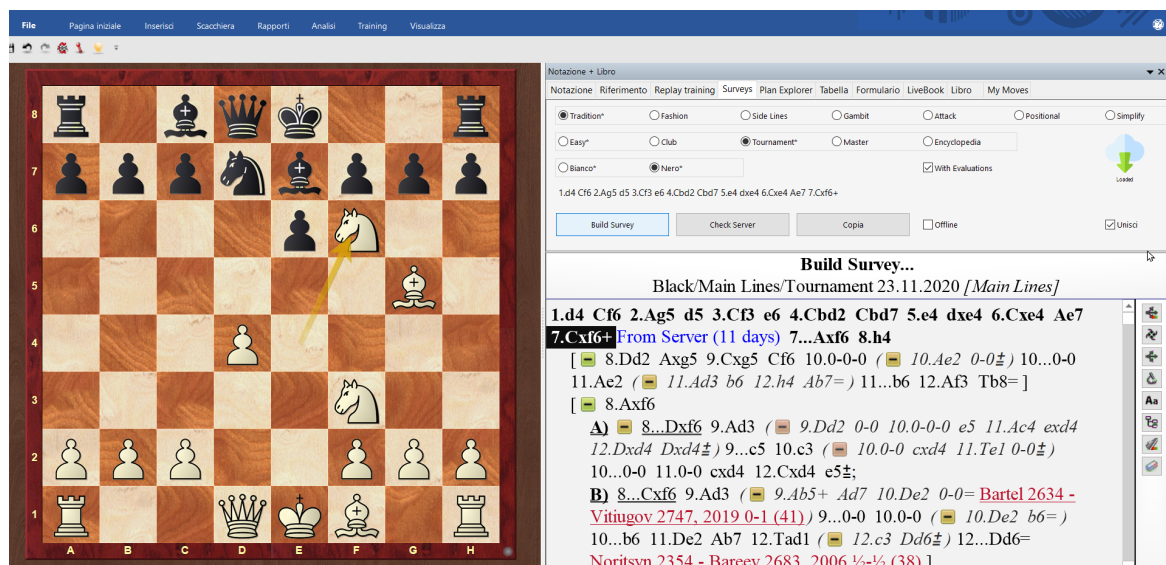
In Fritz puoi impostare una posizione allo stesso modo.

Nota importante: per fare questo lavoro devi abilitare "Start/Stop setup" nella scheda extra di RabbitPlugin.



2.1.2.24 Finestra scacchiera

Nella finestra della scacchiera puoi inserire e riprodurre le partite, analizzarle e annotarle, cercare materiale rilevante e in generale studiare gli scacchi.



La finestra scacchiera consiste nei seguenti "pannelli" che è possibile [ridisporre](#) oppure aprire o chiudere grazie al menu Visualizza.

Scacchiera

Viene utilizzata per seguire o per [immettere mosse](#). Per avviare la ricerca di una posizione, fare clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse. (**Maiusc+F7**)

Notazione (Ctrl+Alt+N)

La finestra contiene dieci schede: [notazione completa](#), [riferimento](#), [replay training](#), [Surveys](#), [Plan Explorer](#), [tabella](#), [formulario](#), [libro delle aperture](#) e [My moves](#).

Foto dei giocatori (Ctrl+Alt+B)

Se ChessBase può accedere all'[Enciclopedia dei giocatori](#) in questo pannello vengono visualizzate le foto dei giocatori, le bandiere delle rispettive nazioni, il loro nome e la loro età. Se si fa clic su un giocatore, viene visualizzata una scheda più dettagliata.

Extra Pannello libro (Ctrl+Maiusc+F12)

Questa finestra del libro delle aperture consente di confrontare le mosse contenute nella finestra della notazione con il libro delle aperture.

Migliori linee libro (Ctrl+Alt+Z)

Nel pannello [Migliori linee libro](#) vengono calcolate e visualizzate intere varianti tratte dal libro delle aperture.

Ricerca di riferimento (Ctrl+Maiusc+F7)

Il miglior modo per ricercare una posizione è l'utilizzo della scheda [Riferimento](#), accanto alla scheda Notazione. Se si desidera visualizzare il pannello Riferimento insieme alla notazione, basta aprire il relativo pannello extra.

LiveBook (Ctrl+Maiusc+F11)

Accede al [LiveBook](#).

Database di riferimento (Shift-R)

Mostra il [risultato della ricerca nel database di riferimento](#).

Database online (Ctrl+Alt+I)

Visualizza i risultati della [ricerca nel database online ChessBase](#) (tramite connessione a Internet).

Risultati ricerca

Presenta i [risultati della ricerca](#) relativi a qualsiasi tipo di ricerca. Nella lista di partite visualizzate si può utilizzare la tecnica del Drag & Drop (Trascina & Rilascia).

Chess Media System (Ctrl+Alt+V)

Apri la finestra video per la riproduzione di materiale [Chess Media](#).

Motori

Nel menu *Motore* è possibile attivare il [motore predefinito](#) (Alt-F2) oppure **selezionare uno dei motori di analisi attualmente installati**.

Piani

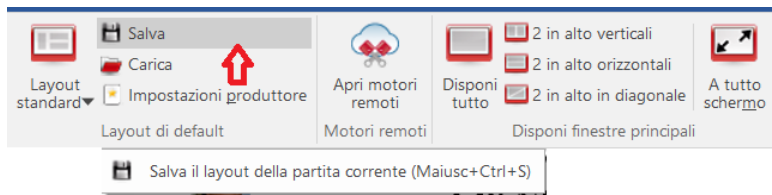
Plan Explorer mostra in modalità Windows Explorer i vari piani di gioco comprese nelle partite rilevanti in cui si sono utilizzati.

È possibile chiudere qualsiasi finestra facendo clic con il pulsante destro del mouse e selezionando *Chiudi oppure premendo di nuovo le scorciatoie da tastiera indicate sopra per ogni finestra*.

[Istruzioni per ridisporre i pannelli](#)

Caricare e salvare layout

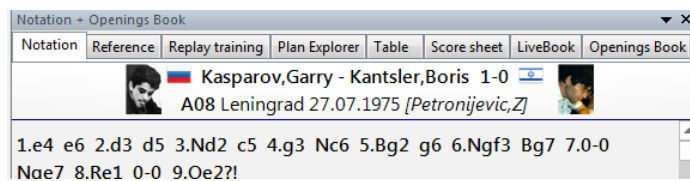
Nel menu *Visualizza* è possibile *caricare layout predefiniti per scopi diversi oppure salvare le proprie impostazioni per poterle riutilizzare in seguito*. Se sono attivi uno o più trespolti, viene memorizzata anche la relativa configurazione ed essi vengono caricati automaticamente quando si carica il layout.



2.1.2.25 Informazioni estese nella finestra Scacchiera

Ora ci sono molte più informazioni nella riga superiore di una partita nella finestra scacchiera.

Accanto al nome del giocatore vengono visualizzate una bandiera e una foto dell'anno della partita, se disponibile.



Facendo clic su questi elementi vengono visualizzate informazioni aggiuntive.

1. Un riquadro più ampio del giocatore.



2. Doppio clic sul nome mostra una [descrizione del giocatore](#).
3. Doppio clic sul torneo mostra il tabellone finale dei risultati. È inoltre possibile aprire una partita del suddetto torneo facendo clic sui dati incrociati del torneo sull'intestazione di partita nella finestra di notazione.

Per poter visualizzare le immagini e le bandiere è necessario aver installato l'Enciclopedia dei giocatori o consentire l'accesso al file [enciclopedia online](#).

2.1.2.26 Navigazione nelle partite grazie al cursore

ChessBase offre un modo intuitivo per spostarsi all'interno delle partite.

È possibile trascinare il dispositivo di scorrimento al di sotto della scacchiera oppure farci clic sopra, come in un lettore multimediale, per spostarsi molto rapidamente in qualunque punto di una partita. Ciò si rivela particolarmente utile nel caso di partite lunghe, [commentate](#).



È possibile visualizzare il dispositivo di scorrimento facendo clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse e scegliendo l'opzione [Design scacchiera - Cursore](#).

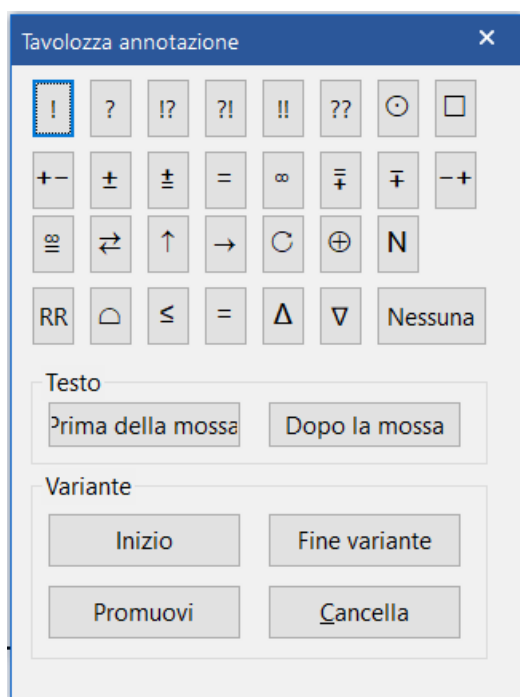
Se desideri navigare velocemente nella notazione di una partita, puoi farlo molto velocemente con la rotellina del mouse.

Puoi attivare questa funzione dal Menu *File – Opzioni - Misc. – Esegui mosse con la rotellina del mouse*

2.1.2.27 Tavolozza delle annotazioni

Finestra scacchiera: Inserisci - Annotazioni - Tavolozza annotazione (Ctrl-Alt-S)

Il programma dispone di una speciale tavolozza delle annotazioni che consente l'immissione di [simboli internazionali](#) con un semplice clic.



- La prima riga di simboli contiene valutazioni delle mosse (buona mossa, svista, ecc.) che vengono inserite dopo una mossa.
- Le due righe successive contengono soprattutto valutazioni posizionali (il Bianco sta meglio, posizione poco chiara). Anch'esse vengono inserite dopo una mossa.
- I simboli contenuti nella quarta riga (è meglio, con l'idea, ecc.) vengono inseriti automaticamente prima della mossa.
- L'opzione "*Nessuna*" rimuove qualsiasi simbolo associato con la mossa corrente.

Quando si posiziona il cursore su un simbolo, ne viene visualizzato il significato.

Testo prima / dopo la mossa

Utilizzare questo comando per inserire un [commento testuale](#) prima (**Ctrl+Maiusc+A**) o dopo (**Ctrl+A**) la mossa corrente.

Inizio variante

Ritira la mossa corrente e consente di aggiungere una linea alternativa (equivalente alla pressione del **tasto "T"**).

Promuovi variante

La variante corrente viene promossa al livello immediatamente superiore e la variante superiore diventa una sottovariante. Premendo **Ctrl+Z** si annulla questa azione

Cancella variante (Ctrl+Y)

Rimuove dalla partita la variante corrente e tutte le sottovarianti. Premendo **Ctrl+Z** si annulla questa azione.

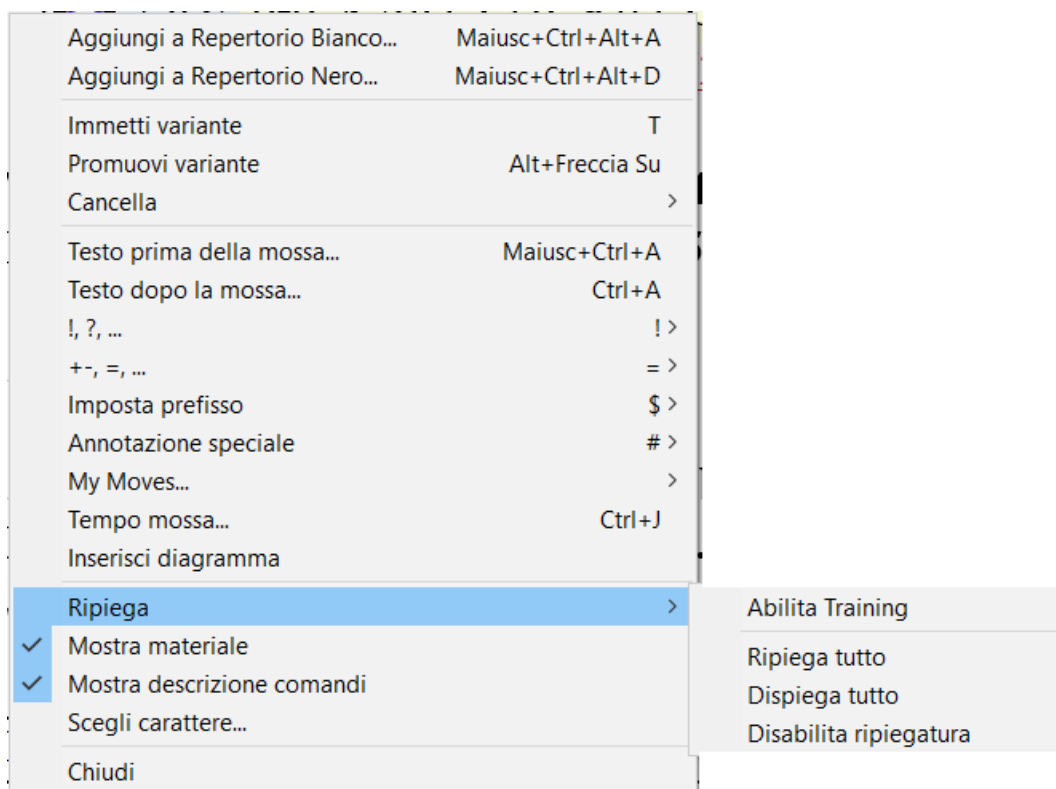
Fine variante

Termina la variante e salta alla linea principale, in modo che si possa continuare a inserire le mosse della linea principale.

Vedi anche le informazioni relative alla [Barra delle annotazioni](#)

2.1.2.28 Ripiegamento della notazione

Le analisi complesse e i grandi alberi di repertorio spesso sono costituiti da innumerevoli varianti nidificate in profondità. Per rendere la notazione più semplice da leggere ChessBase dispone di una funzione di ripiegamento. Essa viene attivata facendo clic sulla notazione con il pulsante destro del mouse.



Nel relativo menu è possibile selezionare quanto segue:

Ripiega tutto: la notazione visualizza solo le linee brevi. Nei punti in cui sono presenti linee secondarie appare il segno:

Fare clic su di esso per dispiegare le linee secondarie.

Dispiega tutto: tutte le varianti vengono dispiegate. Nel punto di inserimento della variante secondaria si trova il simbolo . Fare clic su di esso per ripiegare singole varianti.

Disabilita ripiegatura: questo comando disattiva completamente il ripiegamento. Tutti i pulsanti di ripiegamento scompaiono dalla notazione.

Alcune cose da tenere presenti:

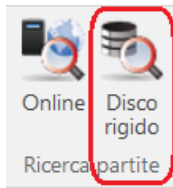
Quando si rigioca una partita "ripiegata", le varianti vengono visualizzate nella finestra delle varianti e se vengono selezionate sono dispiegate automaticamente.

Se si preme il tasto **Canc**, viene ripiegato il complesso di varianti correnti e si salta all'ultimo punto della variante, che viene visualizzato nel menu delle varianti.

Premendo "+" e "-" si ripiega e si dispiega la variante successiva (a meno che non sia in esecuzione un [motore di analisi](#)).

2.1.2.29 Finestra dei risultati delle ricerche

Finestra database: Pagina iniziale - Disco rigido



Questo vi permette di avviare una ricerca nel [database di riferimento](#) o nel database correntemente selezionato. Viene visualizzata la [maschera di ricerca](#) che consente di immettere i criteri di ricerca desiderati. I risultati vengono mostrati nel pannello "Risultato ricerca" della [finestra scacchiera](#).

Numero	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Mosse	Anno	Notazione	VCS	Valore teorico
1	Kasparov,G	2785	Lurie,M	2070	0-1	41	1996	1.c4 Cf6 2.Cc3 d5 3.cxd5 4.Cf3 g6 5.e4		

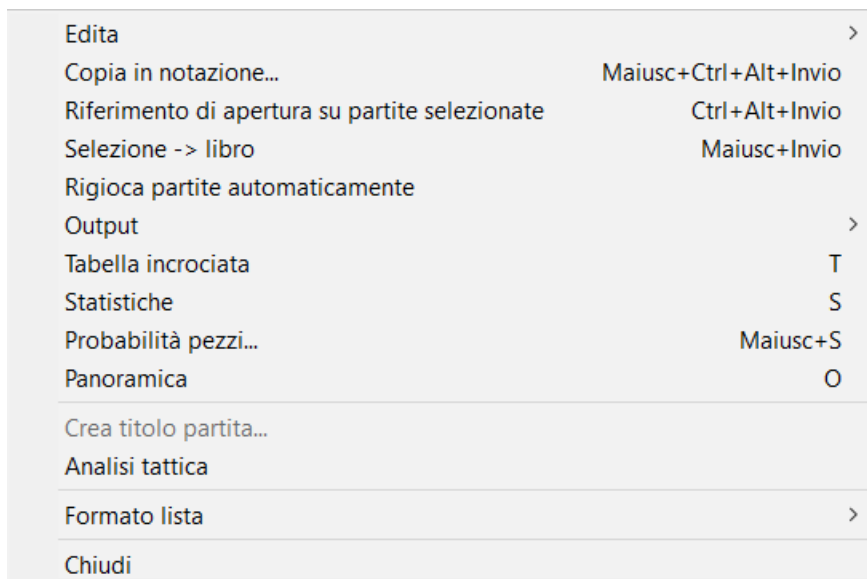
Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Viste	[%]	My Moves
4.g3	1499	64%	2467	2020-N..	=	75331	50	
4.Cf3	599	60%	2445	2020-N..	=	41130	27	
4.e4	85	48%	2394	2020-N..	=	14156	9	
4.d4	67	60%	2457	2020-N..	±	12283	8	
4.Db3	9	78%	2459	2020-A..	=	1528	1	
4.Da4+	5	40%	2393	2020-M..	=	785	1	
4.Dc2	3	83%	2526	2019	=	336	0	
4.e3	3	50%	2320	2019	=	882	1	



Facendo clic su una partita ne viene mostrata la notazione. La scacchiera mostra la posizione che risponde ai criteri di ricerca.



Facendo clic col destro sulla finestra Risultato ricerca, avrete accesso molte diverse operazioni, così come nella [finestra lista](#).

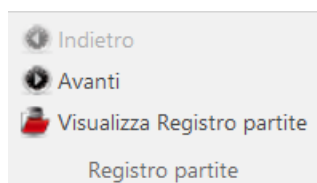


I quattro **tasti freccia** possono essere usati per spostarsi lungo la maschera di ricerca. Usare le frecce su/giù per selezionare una partita dalla lista e il cursore destro/sinistro per vedere le mosse. I tasti Pag su/giù consentono di far scorrere l'intera pagina.

2.1.2.30 Registro partite nella finestra scacchiera

Oltre che dalla [finestra database](#), è anche possibile accedere alle partite caricate durante la sessione corrente dalla [finestra scacchiera](#).

Basta utilizzare la sezione *Registro partite del nastro Pagina iniziale*.



Le due frecce, **Indietro** e **Avanti**, consentono di scorrere le partite caricate durante la sessione. Esse vengono caricate direttamente nella [finestra notazione](#).

Se si fa clic sulla piccola freccia a destra di "Registro partite", il programma apre una lista di partite che contiene tutte le partite caricate durante la sessione corrente.

The screenshot shows the Komodo chess software interface. At the top, there's a menu bar with options like 'File', 'Pagina iniziale', 'Analisi', 'Partite', 'Giocatori', 'Chiavi apertura', and 'Visualizza'. Below the menu is a toolbar with various icons for file operations, analysis, and game management. The main area displays a tournament table with columns for 'Numero', 'Bianco', 'Nero', 'Risultato', 'Mosse', 'ECO', 'Torneo', 'Data', 'VCS', 'Turno', 'Medaglie', 'Commenta...', 'Parti...', and 'Valor'. The table lists several games, including one between Kasparov, G. and Lurie, M. with a score of 0-1. To the right of the table is a chessboard showing a game in progress.

Numero	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato	Mosse	ECO	Torneo	Data	VCS	Turno	Medaglie	Commenta...	Parti...	Valor
1	Kasparov,G	2785	Lurie,M	2070	0-1	41	A16	Jerusalem sim	15.10.1996						
2	Karpov,A		Kasparov,G		1-0	45	B92	Team GM/You...	1975						
3	Kasparov,G		Smyslov,V		0-1	30	C60	Team GM/You...	1975						
4	Vladimirov,Y		Kasparov,G		1/2-1/2	30	E18	URS U18-ch VL	07.01.1975	vcs	5				
5	Dvoirs,S		Kasparov,G		1/2-1/2	45	B89	URS U18-ch VL	11.01.1975	vcs	8				

2.1.2.31 Aggiunta di un motore di analisi

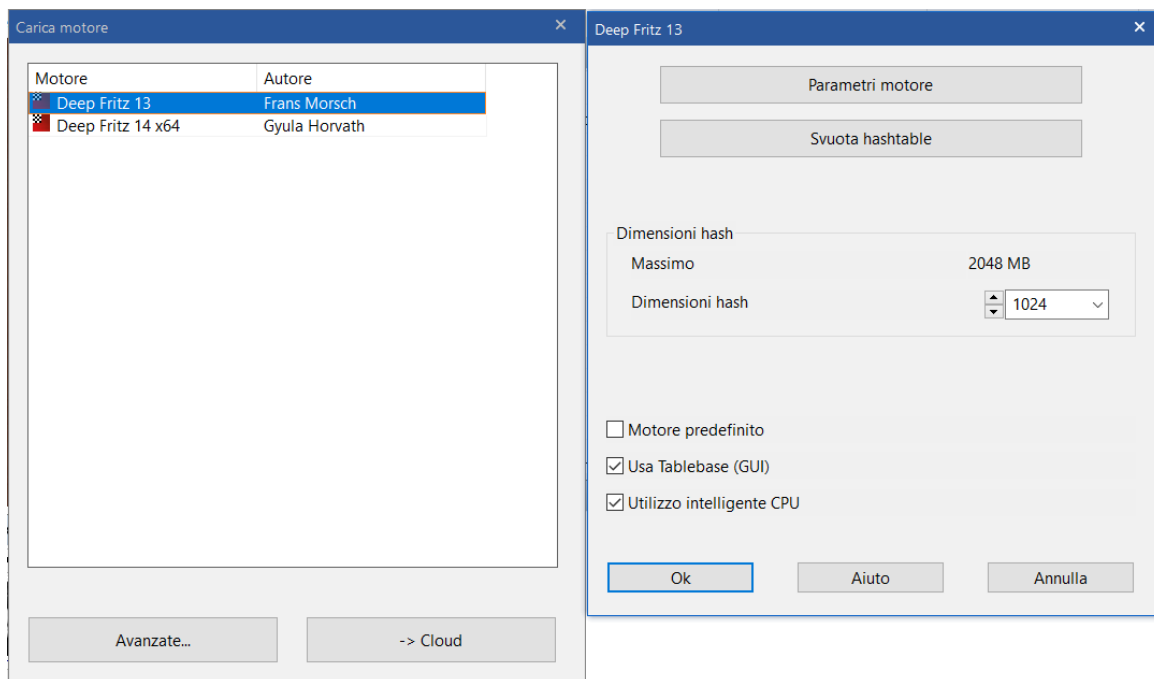
Finestra scacchiera: Motori – Aggiungi trespolante

The screenshot shows the 'Motori' dialog box in Komodo chess software. It contains several icons and text labels for managing analysis engines. The labels are: 'Attiva/disattiva trespolanti di default', 'Aggiungi trespolante', 'Rimuovi trespolante', 'Rimuovi tutti i trespolanti', 'Gestione motori', and 'Crea motore UCI'. The word 'Motori' is centered at the bottom of the dialog.

The screenshot shows the Komodo chess engine interface. At the top, it displays 'Komodo 12.1.1 64-bit' and '2 CPUs'. Below that, search statistics are shown: '± (1.43)', 'Tiefe=24', '36.e4 (1/24)', and '1281 kN/s'. A large text area shows a chess move list: '36.e4 a4 37.Kd3 g5 38.e5 gxh4 39.d5 b4 40.Kc4 a3 41.Kxb4 Rd7 42.bxa3 Rxd5 43.Re1 Kc7 44.Re4 h3 45.e6 Kd8 46.e7+ Ke8 47.Re2 Rd1 48.a4 Rd4+ 49.Kb5 Rf4'. Below the move list, it says 'Weiß steht deutlich besser: ± (1.43) Tiefe: 23 00:00:23 29906kN, tb=28340'. A blue arrow icon is visible on the right side of the interface.

Il trespolante è un motore di analisi che valuta la posizione sulla scacchiera. È possibile aprire più di un trespolante contemporaneamente, anche se la qualità dei calcoli si deteriorerà, perché i motori condivideranno la potenza del processore.

La finestra di dialogo consente di selezionare i motori (se sul sistema non è stato installato nessun [motore scacchistico di gioco](#) invece della lunga lista riportata sopra si vedranno solo due motori). Prima di fare clic su OK, è possibile impostare i [Parametri motore](#) e le [Dimensioni hash table](#).



Dopo la selezione di un motore, viene visualizzata una nuova [finestra motori](#) grazie alla quale è possibile analizzare la posizione sulla scacchiera con il programma selezionato.

È possibile memorizzare la configurazione (e il layout della finestra) di uno o due (o anche più, sui computer più veloci!) trespolti. Utilizzare il menu *Visualizza - Carica per ripristinare il layout desiderato, compresi i trespolti*.

La lista contiene tutti i [motori](#) che avete installato sui vostri computer.

Si noti che se si è connessi al [server motori Cloud](#) si può anche usare un motore online.

Parametri motore: Molti motori hanno opzioni che influiscono sul modo in cui giocano.

Svuota Hashtable: Questo resetta le hashtables, cancellando i risultati che potrebbero essere contenuti da valutazioni precedenti. Utile soprattutto per esperti.

Dimensioni delle Hashtable: Questo indica al motore quanta memoria temporanea ha per memorizzare le analisi.

Usa Tablebases: Se le [tablebases](#) per i finali sono state installate (e settate), il programma può giocare le migliori mosse direttamente dalle tablebases eventualmente senza l'uso del motore, se si è raggiunta una posizione con un numero limitato di unità sulla scacchiera.

Utilizzo intelligente CPU

Un motore profondo si avvia su un computer con hyperthreading (i7 4 Core + 4 Hyperthreading) con solo 4 thread / processori. Su un computer senza hyperthreading (i5, AMD) inizia con n-1 thread / processori. Se questa opzione è disattivata, funziona come nelle versioni precedenti.

Eccezione: L'utente ha definito esplicitamente il numero di thread / processori, ad

esempio definendo un motore UCI.

Cloud carica la finestra principale di Motore in Cloud in modo da poter caricare i motori dal cloud.

Se si seleziona un motore nell'elenco che è stato definito come non standard, il segno di spunta prima del nome del motore viene rimosso.

Nota: Motore UCI può anche essere utilizzato come motore standard in ChessBase.

Selezione del motore predefinito

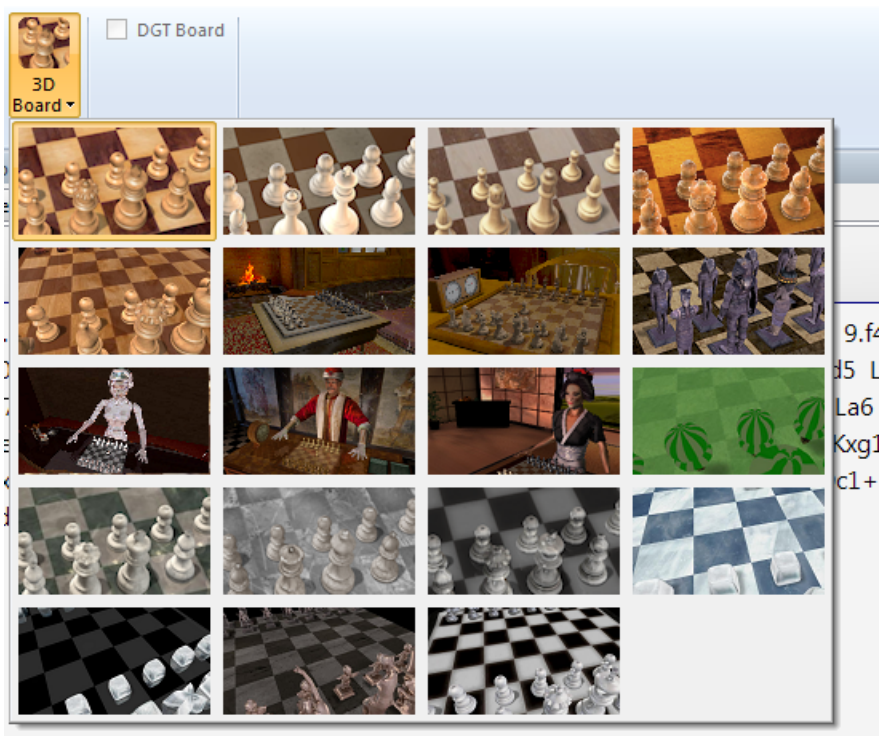
Il motore predefinito è il motore che viene utilizzato come motore di analisi nella finestra scacchiera con i tasti **Alt-F2**. Nella finestra di dialogo "Carica motore" è possibile selezionare il motore predefinito.

Motore predefinito

Selezionare uno dei motori in elenco e spuntare la casella di controllo Motore predefinito. Se si seleziona un motore della lista che non è il motore predefinito, il segno di spunta verrà rimosso dalla casella.

2.1.2.32 Scacchiera 3D effettiva

Finestra scacchiera: Scacchiera - Scacchiera 3D



Per impostare la scacchiera 3D, fare clic su [Impostazioni](#). È possibile spostare la scacchiera facendo clic sul margine con il pulsante destro del mouse e poi spostando il mouse senza tenere premuto il pulsante. Fare di nuovo clic per sganciare il mouse dalla tastiera.

Navigazione con la tastiera:

.: rotazione a destra
,: rotazione a sinistra
9: sposta a sinistra il punto di visualizzazione
0: sposta a destra il punto di visualizzazione
v: sposta la scacchiera verso l'alto
z: sposta la scacchiera verso il basso
i: avvicina la scacchiera

Nota: esiste anche un tasto che consente di allontanare la scacchiera, ma è stato assegnato al comando "Visione d'insieme". Se si cambia la scorciatoia da tastiera per il comando "Visione d'insieme", ad esempio con i tasti **MAIUSC-O**, tramite l'opzione: Menu applicazione - Personalizza, il tasto "o" tornerà a servire per lo spostamento della scacchiera.

Per poter utilizzare la scacchiera 3D è necessario aver installato il software [DirectX](#). Per poter ottenere un funzionamento efficace durante il gioco, è anche necessario disporre di una scheda grafica veloce.

2.1.2.33 Scacchiera Ray Traced

Con le ultime versioni del programma si può utilizzare la nuova [Vista 3D](#) della scacchiera grafica.



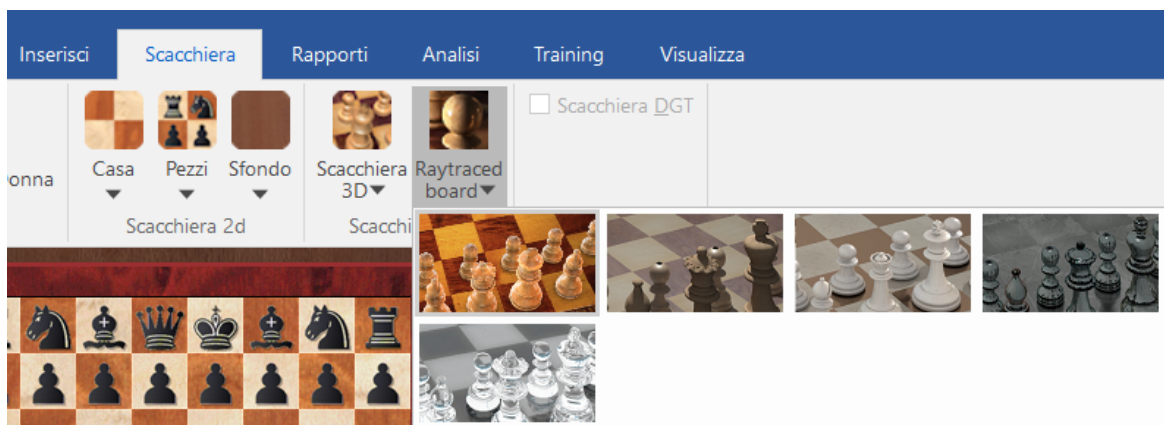
Raytracing viene utilizzato soprattutto per la computer grafica 3D e per la rappresentazione più realistica possibile di viste 3D.

Il calcolo delle rappresentazioni grafiche è impegnativo e presuppone una configurazione del computer ad alte prestazioni. Il risultato di questa tecnologia è molto attraente con ombre e riflessi perfettamente calcolati che rendono queste viste

molto realistiche.

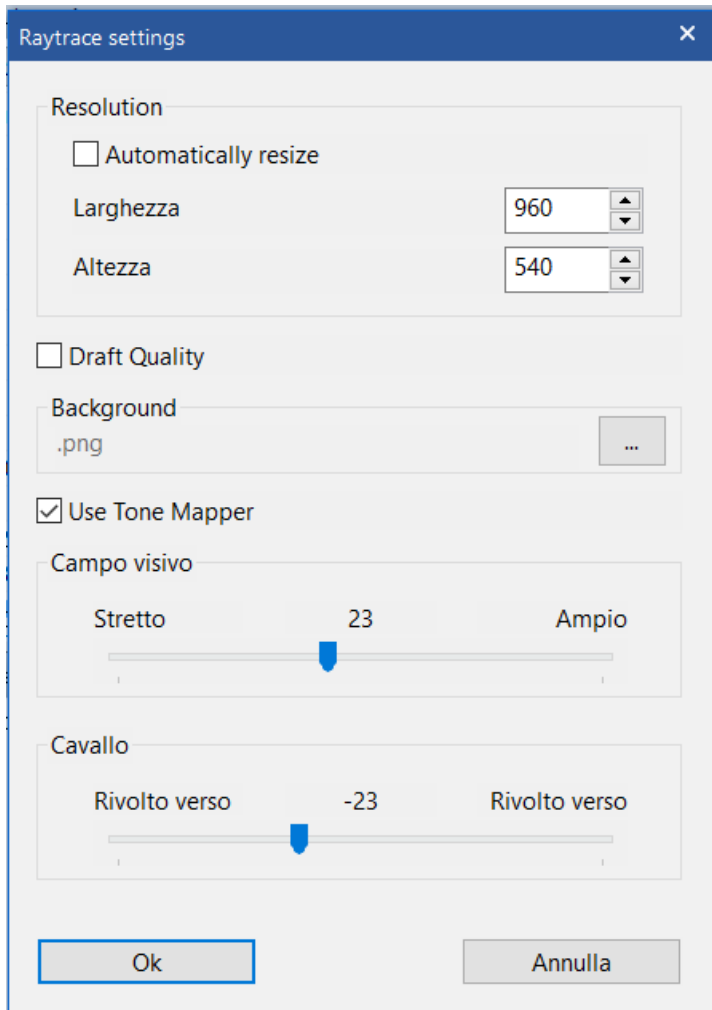


Le viste 3D sono disponibili in *Scacchiera - Raytraced Board*. È qui che puoi caricare lo stile che desideri.



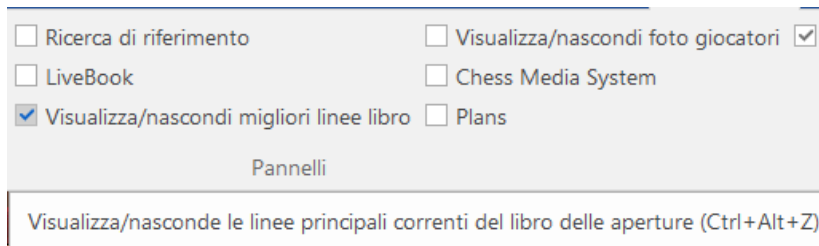
È inoltre possibile utilizzare la grafica per i documenti relativi agli scacchi. Tramite *Pagina Iniziale - Copiaposizione* la grafica viene copiata negli appunti di Windows.

Sotto la scacchiera 3D troverai il pulsante *Impostazioni*. Un clic avvia la finestra di dialogo delle impostazioni.



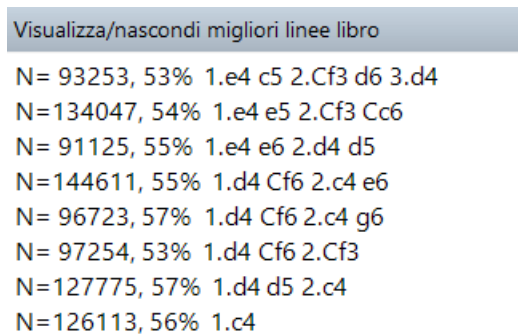
2.1.2.34 Finestra analisi libro

Finestra scacchiera: Visualizza - Migliori linee libro



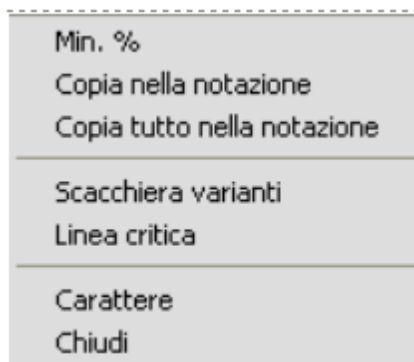
Il [libro delle aperture](#) consente di visualizzare tutte le mosse giocate in una data posizione, con annesse statistiche, nella [finestra libro](#). Molto spesso è più istruttivo visualizzare le varianti complete. Esse vengono visualizzate nella finestra d'analisi libro. Prima di poterlo utilizzare, è necessario aprire un libro o generarne uno fondendo partite in un libro temporaneo (selezionare tutte le partite di una determinata variante di apertura e premere Maiusc-Invio).

Ecco come appare la finestra di analisi libro:



Accanto a ogni variante viene visualizzato il numero di partite ("N=") e la percentuale dei successi dal punto di vista del Bianco. Se si fa doppio clic su una linea, si salta alla fine della variante e la si inserisce nella notazione della partita.

Se si fa clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra d'analisi libro, viene visualizzato un menu con le opzioni seguenti:



**Min %**

Vengono visualizzate solo varianti con un minimo di n% di partite (viene richiesto di immettere un numero).

**Copia nella notazione**

Copia tutta la variante sulla quale si è fatto clic con il pulsante destro del mouse nella notazione della partita corrente.

**Copia tutto nella notazione**

Copia tutte le varianti visualizzate nella notazione della partita corrente.

**Scacchiera varianti**

Apri una piccola scacchiera che consente di visualizzare la variante evidenziata.

**Linea critica**

La linea critica è quella nella quale sia il Bianco che il Nero eseguono le mosse statisticamente più promettenti. Viene visualizzata in rosso in fondo alla finestra d'analisi libro.

**Carattere**

È possibile impostare il carattere con un corpo diverso da quello della finestra principale della notazione.

**Chiudi**


Chiude la finestra d'analisi libro




2.1.2.35 Finestra libro delle aperture

Finestra scacchiera: Notazione - Libro

Menu Visualizza - Extra pannello libro

La finestra libro visualizza le mosse e le statistiche di un "albero" di apertura.

Notazione + Libro									
Notazione	Riferimento	Replay training	Surveys	Plan Explorer	Tabella	Formulario	LiveBook	Libro	My Moves
									
PowerBook2020									
		N	%	Av	Perf				
		1784750	54.7	2435	2467				
1.e4		779903	54.0	2427	2461				
1.d4		654400	55.4	2442	2475				
1.Cf3		193304	55.2	2442	2469				
1.c4		126113	55.8	2445	2470				
1.g3		15566	55.0	2423	2445				
1.b3		6936	51.5	2421	2431				
1.f4		3988	47.1	2379	2377				
1.Cc3		1941	49.4	2382	2397				
1.b4		844	47.3	2371	2374				
1.e3		500	45.2	2377	2367				
1.d3		479	50.2	2358	2384				
1.a3		330	48.3	2387	2392				
1.c3		166	51.2	2397	2407				
1.g4		117	39.7	2394	2340				
1.h3		81	37.7	2347	2333				
1.h4		36	44.4	2362	2395				
1.Ch3		21	57.1	2414	2468				
1.a4		11	45.5	2417	2409				

	1-0: 265727 = 34%	N = 779903 (780034)
	1/2: 311233 = 40%	2427-2461 (773921)
	0-1: 202943 = 26%	2433-2400 (773929)

Nella finestra libro troviamo visualizzati gli elementi seguenti:



N: Numero delle partite. In cima viene visualizzato il numero totale di partite nelle quali si è raggiunta la posizione corrente della scacchiera. Nella colonna viene visualizzato il numero di partite nelle quali è stata giocata ogni mossa.



%: la percentuale di successi ottenuti con la mossa viene sempre fornita dal punto di vista del colore che ha la mossa. Se il numero di partite è basso, la percentuale viene visualizzata in grigio perché non ha grande peso statistico.



Av (Average = Media): media Elo dei giocatori che hanno giocato la mossa in questione. Se solo una piccola percentuale dei giocatori è dotata di un rating Elo, il numero viene visualizzato in grigio.



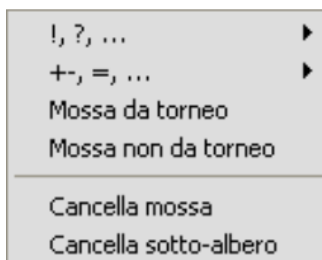
Perf: la performance Elo della mossa è il rating che un giocatore avrebbe ottenuto in un torneo fittizio giocando la mossa in tutte le partite.



Statistiche: Per ogni mossa evidenziata, il programma visualizza, in fondo, il numero esatto di partite vinte, pareggiate o perse. Il grafico a barre sulla sinistra rende semplice la visualizzazione delle informazioni in un colpo d'occhio. Sulla destra viene visualizzato il numero totale di partite nelle quali è stata eseguita la mossa, più il rating medio dei giocatori

Se si fa clic con il pulsante destro del mouse su un'area vuota della finestra dell'albero, viene visualizzato un menu dal quale è possibile eseguire un ordinamento della lista (è anche possibile fare clic sulle intestazioni di colonna), ricercare partite in cui si è verificata la posizione corrente, impostare il corpo del carattere, eliminare l'intero albero, ecc. L'opzione [Proprietà](#) consente di attivare e disattivare la visualizzazione delle retromosse e delle trasposizioni non giocate

È possibile sfogliare il libro utilizzando i **tasti freccia** o **facendo clic sulle mosse**.



Se si fa clic su una mossa con il pulsante destro del mouse, si apre un menu grazie al quale è possibile annotare le mosse dell'albero.

"Mossa da torneo" determina se Fritz e gli altri programmi ChessBase devono prendere in considerazione questa mossa in modalità torneo oppure no.

Le mosse sconvenienti vengono visualizzate in rosso

2.1.2.36 Dimensione massima dell'albero delle posizioni

Il programma riproduce le prime mosse di una partita del "[Libro di Aperture](#)" che viene fornito con esso. Si tratta di una cartella di circa un milione di posizioni di apertura in cui il programma rileva la frequenza con cui sono state eseguite mosse di apertura specifiche e quanto sono promettenti.

Inoltre, il programma può anche memorizzare nel file le proprie esperienze con le varianti di apertura: impara dai suoi successi e dalle sue sconfitte.

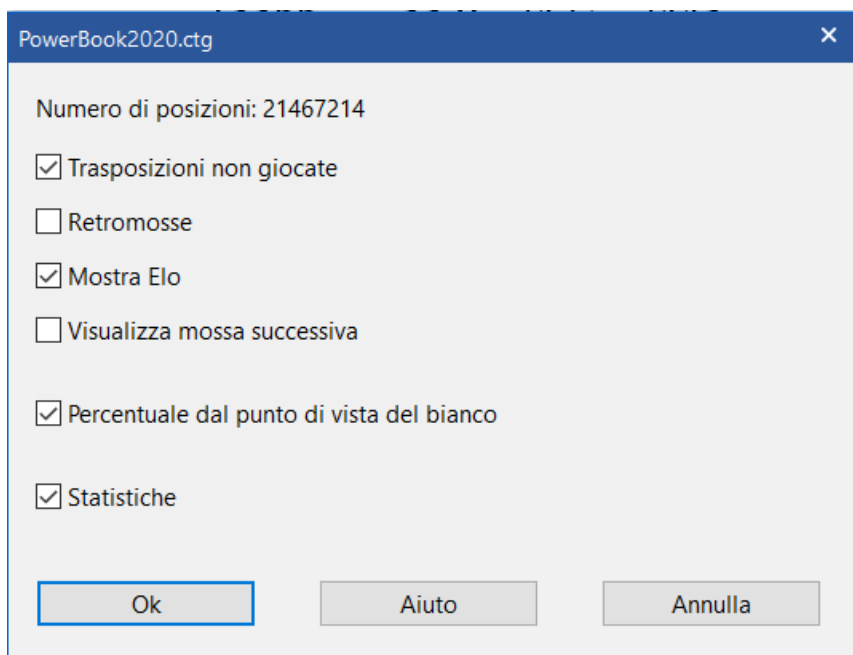
Nel programma il libro delle aperture è anche chiamato "albero delle posizioni" (albero delle varianti). I file che lo compongono sono piuttosto grandi: il programma richiede ca. 70 byte per posizione.

Domanda: A parte le risorse hardware, c'è qualche limitazione alla dimensione dell'albero delle posizioni? In caso affermativo, cosa succede quando viene raggiunto?

Risposta: Al momento il limite per la dimensione dell'albero è di 16 TB. Finora nessun utente è riuscito a generare un albero di posizioni di quella dimensione. Teoricamente non succede nulla se il limite viene superato, ma questo non è stato ancora testato nella pratica.

2.1.2.37 Visualizzazione estesa del libro delle aperture

Nelle [opzioni del libro](#) è possibile utilizzare il comando "*Visualizza mossa successiva*" per attivare la visualizzazione di informazioni sotto forma di tabella. In questo modo è più semplice vedere le continuazioni e le statistiche memorizzate nell'albero delle posizioni.



Notazione + Libro

Notazione Riferimento Tabella Training Formulario Libro

Fritz12.ctg

	N	%	Av	Perf
	6439	57.9	2568	2625
4.Nxd4	6447	57.9%		
4...Nc6	3254	57.4%		
4...a6	2319	59.2%		
4...Nf6	1623	55.9%		
4...Qb6!?	44			
4.c3?	4	25.0%		
4...dxc3	4	25.0%		
4...Ne7?	3	83.3%		
4...a6?	2	0.0%		
4...Nc6?	2			
4.Bc4?	0			
4...Nc6	1	0.0%		
4...Bb4+	0			
4...b5	0			
4.Qxd4?	0			
4...Nc6	0			
4.Bg5?	0			
4...Nf6	4	37.5%		

1-0: 2455 = 38% N = 6447 (8223)
 1/2: 2560 = 40% 2568-2626 (6525)
 0-1: 1432 = 22% 2570-2513 (6524)

All'interno di ogni casella viene visualizzata una mossa, il numero delle partite nelle quali la mossa è stata giocata e la percentuale dei successi ottenuti.

Se la percentuale è visualizzata in grigio, significa che non sono state giocate abbastanza partite per l'elaborazione di una statistica significativa.

Suggerimento: le mosse successive vengono visualizzate una dopo l'altra. Facendo clic sulla mossa seguente, entrambe le mosse vengono eseguite sulla scacchiera. Si può fare un piccolo test a partire dalla posizione iniziale. Fare clic su una mossa che segue 1.e4, ad esempio su 1...c5, nel libro delle aperture di Fritz.

2.1.2.38 Statistiche differenti mostrate nel Libro di Aperture

Il programma ha accesso ad un [Libro di aperture](#) in cui vengono salvate una serie di mosse comprovate di apertura.

Un libro di apertura di ChessBase è un database che contiene esclusivamente posizioni. Per questo motivo il formato del libro di apertura viene anche definito albero posizionale.

Un albero posizionale offre i seguenti vantaggi quando si studiano le aperture:

Per ogni posizione casuale sulla scacchiera si riceve una panoramica di tutte le mosse giocate, comprese le statistiche dettagliate.

Questo concetto consente il riconoscimento affidabile delle trasposizioni di mosse. Alcuni utenti sono irritati dalla nuova versione perché vengono visualizzate varie informazioni statistiche.

Ecco un esempio:

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. d4 exd4 4. Nxd4 Bb4+ 5. c3 Bc5 6. Be3 Bb6 7. Nf5

	N	%
Mega 2300	280	53.8
7.Nf5	118	60.6

	N	%
Mega 2300	118	60.6
7...Bxe3	69	59.4
7...g6	47	60.6
7...Qf6	2	100.0

	N	%
Mega 2300 clg	280	53.8
7.Nf5	118	60.6

	N	%
Mega 2300 clg	118	39.4
7...Bxe3	69	40.6
7...g6	47	39.4
7...Qf6	2	0.0

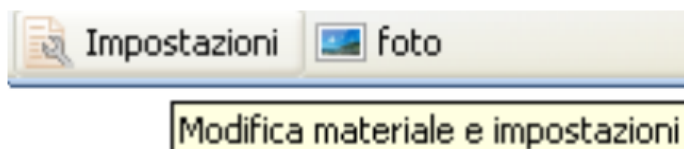
Il diagramma mostra le varie valutazioni di posizione tra ChessBase 9 e la versione corrente di ChessBase.

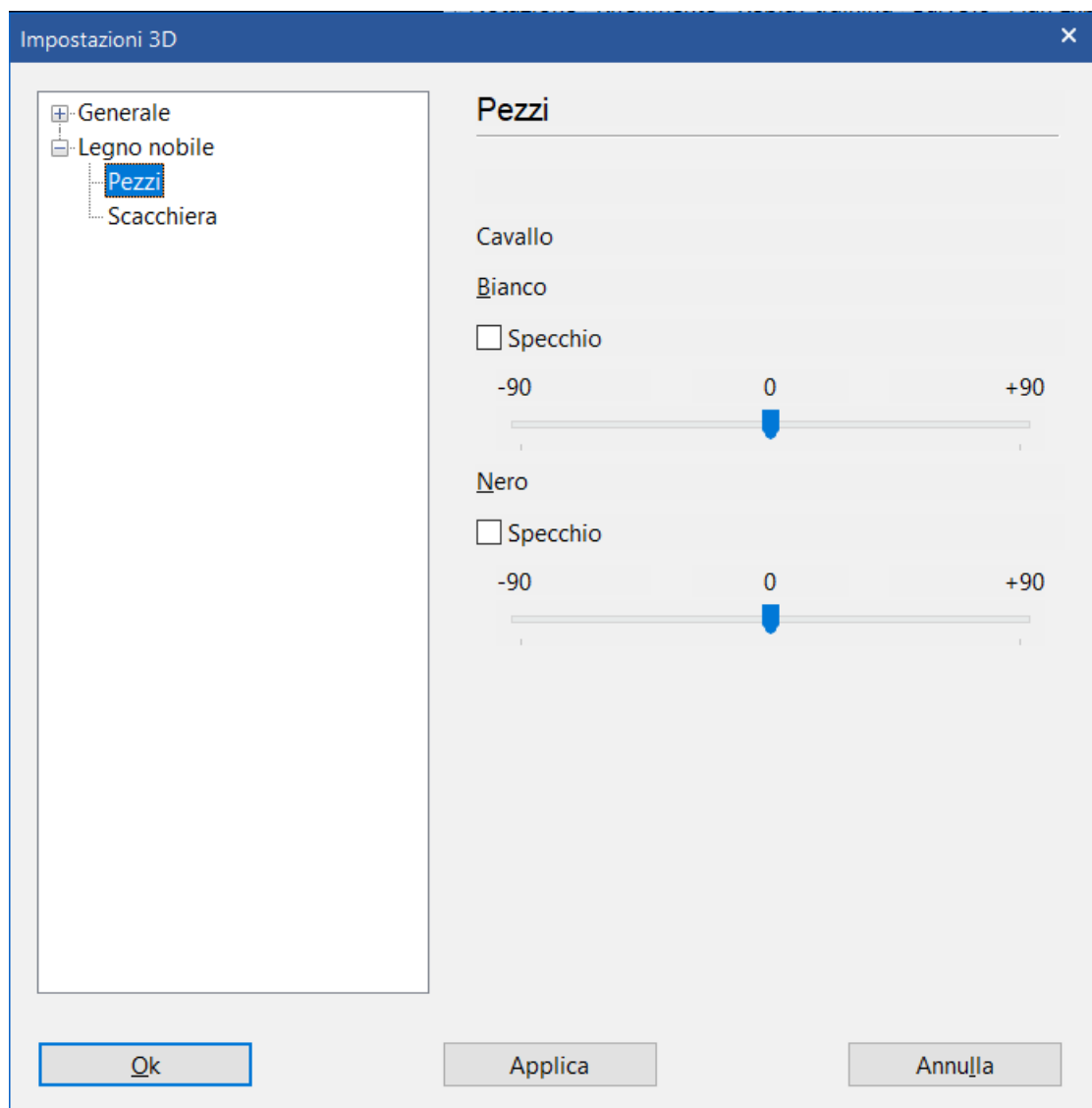
Qual è il motivo di queste differenze?

ChessBase mostra sempre tutti i risultati e le valutazioni dal punto di vista del bianco. Questa è la differenza fondamentale rispetto alle versioni precedenti. Il punto di vista dal lato del bianco ha più senso quando si analizza una posizione con un motore scacchistico.

2.1.2.39 Impostazioni della scacchiera 3D

Per configurare la scacchiera 3D realistica, basata su [DirectX](#), fare clic su *Impostazioni*, nella barra degli strumenti sotto la scacchiera:





Generale

Mostra informazioni tecniche sulla propria scheda grafica e sul sistema. Queste informazioni possono essere importanti se si riscontrano problemi con la scacchiera 3D. È possibile misurare le prestazioni dell'hardware. Una buona scheda grafica dovrebbe fornire una velocità di 25 fotogrammi al secondo con la scacchiera Moderna.

Pezzi

Consente di regolare l'orientamento del Cavallo.

Scacchiera

Consente di impostare vari aspetti della scacchiera, come texture, campo visivo, dimensione della casa, ecc. Se si dispone di un computer e di una scheda grafica abbastanza veloci, per una migliore qualità, provare a usare l'alta risoluzione (risoluzione di texture).

Il dispositivo di scorrimento Animazione determina la velocità di animazione delle mosse. Se si dispone di un'ottima scheda grafica, provare a spostare il dispositivo di

scorrimento verso destra

Opzioni rendering

Imposta il tipo di ombreggiatura. Si raccomanda l'ombreggiatura con rendering, un buon compromesso tra velocità ed estetica. Si possono fare esperimenti con i diversi riflessi, sebbene in genere i valori predefiniti forniscano i risultati migliori.

Materiale

Seleziona il materiale della tua tavola. ChessBase viene fornito con il set di pezzi in legno "Modern". *Se hai una macchina e un adattatore grafico ragionevolmente veloci, prova a utilizzare la risoluzione più alta (risoluzione texture) per la migliore qualità.*

Effetti

Imposta il tipo di ombra. Per default è consigliato un compromesso tra velocità ed estetica. È possibile sperimentare le diverse opzioni, sebbene di solito i valori predefiniti producano i migliori risultati.

Lo slider di Animazione determina la velocità dei movimenti animati. Se hai una scheda grafica potente, prova a spostare il dispositivo di scorrimento verso destra.

Geometria e proporzioni

La dimensione della casella determina il rapporto tra la scacchiera e l'altezza del Re. Una piccola casella crea una scacchiera un po' affollata. *"Cavallo" controlla l'orientamento delle teste del Cavallo.*

Gamma

I valori gamma controllano l'intensità del colore del monitor. Questo è visibile solo in modalità Extreme 3D.

Info

Mostra le informazioni tecniche sull'adattatore grafico. Questo è importante se si verificano problemi con la scheda 3D. Puoi misurare le prestazioni del tuo hardware. Una scheda decente dovrebbe produrre un frame rate di 25 frame al secondo con la scheda Modern.

2.1.2.40 Panoramica della partita

Facendo clic su una partita con il pulsante destro del mouse e selezionando *Panoramica* (o premendo **O**) viene visualizzata una visione d'insieme della partita in diversi diagrammi.



Il numero di mosse tra un diagramma e l'altro è lo stesso. È possibile fare clic su ognuna delle scacchiere per caricare la partita e passare alla posizione corrispondente della notazione..

Il pulsante **Scacchiera**, che si trova in fondo a destra, cambia la dimensione delle scacchiere.

2.1.2.41 Notazione tipo formulario

Fare clic sul *formulario* nel pannello delle annotazioni della finestra della scacchiera per vedere la notazione del formulario.

Notazione + Libro									
Notazione	Riferimento	Replay training	Surveys	Plan Explorer	Tabella	Formulario	LiveBook	My Moves	Libro
<input type="checkbox"/>	Pogonina,Natalija (2462)			<input checked="" type="checkbox"/>	Kosintseva,Tatiana (2492)				
Torneo <u>RUS-ch (Women) 57th</u>									
Turno <u>11</u>		Data <u>30.12.2007</u>				Risultato <u>0-1</u>			
ECO <u>B83: Siciliana Scheveningen: 6 Ae2, linee senza ...a6</u>									
1	<u>e4</u>	<u>c5</u>	21	<u>Rh1</u>	<u>Cc5</u>	41			61
2	<u>Cf3</u>	<u>d6</u>	22	<u>De3</u>	<u>a5</u>	42			62
3	<u>d4</u>	<u>cxd4</u>	23	<u>Tab1</u>	<u>Cd7</u>	43			63
4	<u>Cxd4</u>	<u>Cf6</u>	24	<u>c4</u>	<u>Cc5</u>	44			64
5	<u>Cc3</u>	<u>Cc6</u>	25	<u>Ac3</u>	<u>Tcb8</u>	45			65
6	<u>Ag5</u>	<u>e6</u>	26	<u>e5</u>	<u>Axf3</u>	46			66
7	<u>Ae2</u>	<u>Ae7</u>	27	<u>Txf3</u>	<u>d5</u>	47			67
8	<u>0-0</u>	<u>a6</u>	28	<u>Ad4</u>	<u>Dc6</u>	48			68
9	<u>a4</u>	<u>0-0</u>	29	<u>cxd5</u>	<u>Dxd5</u>	49			69
10	<u>Ae3</u>	<u>Ad7</u>	30	<u>f5</u>	<u>a4</u>	50			70
11	<u>f4</u>	<u>Cxd4</u>	31	<u>Axc5</u>	<u>Axc5</u>	51			71
12	<u>Dxd4</u>	<u>Ac6</u>	32	<u>Dg5</u>	<u>Dxe5</u>	52			72
13	<u>a5</u>	<u>Dc7</u>	33	<u>Dg4</u>	<u>Tb4</u>	53			73
14	<u>Af3</u>	<u>Cd7</u>	34	<u>Dh3</u>	<u>a3</u>	54			74
15	<u>Dd2</u>	<u>b5</u>	35	<u>fxe6</u>	<u>fxe6</u>	55			75
16	<u>axb6</u>	<u>Cxb6</u>	36	<u>Ch5</u>	<u>a2</u>	56			76
17	<u>b3</u>	<u>Tfc8</u>	37			57			77
18	<u>Ce2</u>	<u>Db7</u>	38			58			78
19	<u>Cg3</u>	<u>Cd7</u>	39			59			79
20	<u>Ad4</u>	<u>Af8</u>	40			60			80

Questo è nello stile di un formulario scritto a mano utilizzato negli scacchi a tavolino.

Si può anche stamparlo dal **Menu File** **Stampa** **Formulario** (utile anche per stampare formulari vuoti per una partita veloce a casa).

2.1.2.42 Notazione in formato tabella

Facendo clic sulla scheda *Tabella* nella finestra notazione si converte la notazione in formato tabella.

La notazione a tabella è utile in partite con linee di apertura molto dense. È bene usarla anche se [si fonde](#) un certo numero di partite di una particolare variante.

Notazione + Libro																						
Notazione	Riferimento	Replay training	Surveys	Plan Explorer	Tabella	Formulario	LiveBook	My Moves	Libro													
B83	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	e4	Cf3	d4	Cxd4	Cc3	Ag5	Ae2	0-0	a4	Ae3	f4	Dxd4	a5	Af3	Dd2	axb6	b3	Ce2	Cg3	Ad4	Rh1	De3
	c5	d6	cxd4	Cf6	Cc6	e6	Ae7	a6	0-0	Ad7	Cxd4	Ac6	Dc7	Cd7	b5	Cxb6	Tfc8	Db7	Cd7	Af8	Cc5	a5

In fondo alla notazione tabella si trova un'ulteriore finestra a "piè di pagina". Cliccando su una mossa nella tabella, il resto della partita e tutte le varianti sono mostrate qui. Se per navigare si utilizzano i tasti freccia, il cursore salterà nel piè di pagina quando si arriva al margine destro della tabella.

È possibile modificare in modo indipendente i caratteri di entrambe le sezioni della notazione.

Stampa

Usando la funzione [stampa repertorio](#) si produrrà una stampa molto simile alla notazione in formato tabella.

2.1.2.43 Passaggio a Fritz

Finestra scacchiera: *Menu applicazione - Passa a Fritz*



Passa a Fritz

Con questo comando viene avviato il programma scacchistico Fritz e vi viene trasferita la partita completa. Fritz è dotato di funzioni di analisi come l'annotazione in linguaggio comune, il controllo delle sviste, l'analisi delle partite per corrispondenza, ecc. Oppure è anche possibile giocare la partita contro Fritz.

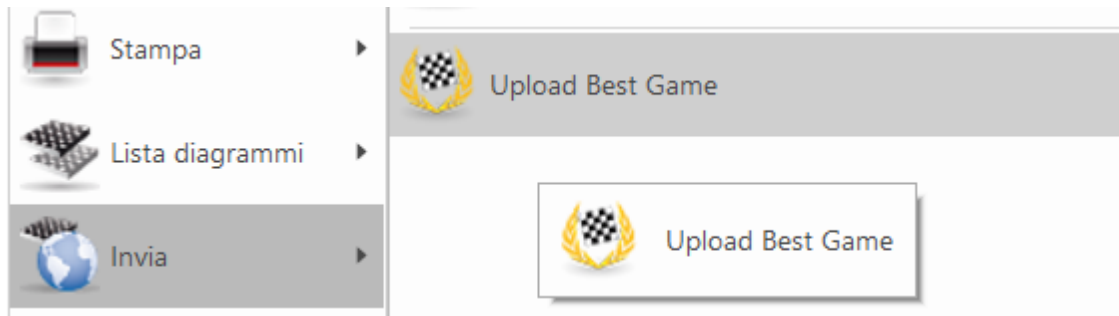
Per poter utilizzare questa funzione è necessaria una copia di Fritz, Hiarcs, Junior o Shredder. Nei programmi citati il comando corrispondente è *Menu applicazione - Vai a Chessbase*.

2.1.2.44 Best game

Hai giocato una partita particolarmente bella e pensi che questa partita debba essere messa a disposizione di un pubblico più ampio?

ChessBase offre un'interessante funzione per inviare una partita selezionata alla redazione del [Mega Database](#), riconosciuto come database di riferimento standard. Carica la tua partita nella finestra della scacchiera.

Quindi tramite la voce di menu *File - Invia- Upload Best Game effettuare l'upload*.



Così viene visualizzata una finestra di dialogo in cui è possibile controllare, correggere e quindi inviare i dati.

Invia quindi subito la partita alla redazione di Mega.

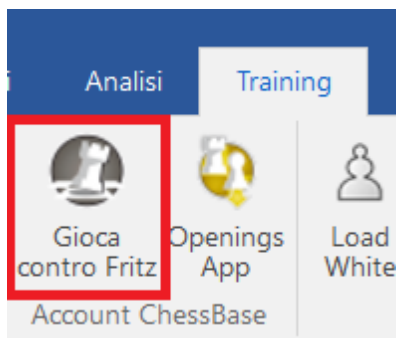
2.1.2.45 Inviare partite alla app web di Fritz

Hai diverse possibilità per testare in modo pratico contro un programma di scacchi una partita che hai caricato.

Nella finestra della scacchiera [Menu File – Passa a Fritz](#) ti permette di analizzare o continuare a giocare la partita con Fritz.

All'interno di CB16 è integrato il collegamento diretto alle nostre app web. Un esempio è la possibilità di inviare una partita che è stata caricata nella versione online di Fritz.

Menu Training – Gioca contro Fritz



Assicurati di aver effettuato l'accesso alla finestra del database con il nome del tuo account ChessBase! Se il trasferimento non funziona con il tuo nome utente, prima di continuare la partita inserisci il tuo nome utente e il livello Giocatore di Club.

Ora puoi continuare la tua partita contro la versione online.

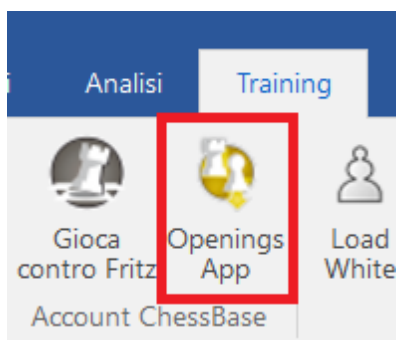
Perché mai trasferire la partita alla versione online quando è possibile utilizzare il fortissimo Fritz memorizzato sul proprio hard disk?

Andare sul "Fritz online" ha senso soprattutto se si tiene conto della funzione di "Addestramento al calcolo".

Con l'addestramento al calcolo è sufficiente inserire la variante tramite la scacchiera mentre la posizione dalla partita reale rimane invariata. Inoltre all'interno della notazione si ottengono informazioni su come il programma valuta la posizione. Clicca di nuovo su "Addestramento al calcolo" e torni subito alla partita e puoi semplicemente continuare da dove eri rimasto. Con questa funzione il programma offre un valido supporto per l'apprendimento di come calcolare accuratamente le varianti, una delle premesse più importanti per il successo negli scacchi competitivi!

2.1.2.46 Passaggio alla openings app

Nella finestra della scacchiera ChessBase è possibile trasferire direttamente sull'app delle aperture e delle partite interessanti rilevanti per il proprio repertorio di apertura.



Menu Training – Openings App.

Questa opzione trasferisce l'intera partita direttamente alla openings app. Qui puoi continuare a lavorare sulla partita, ad es. contrassegnare le singole mosse come rilevanti per il tuo [Repertorio](#).

2.1.3 Finestra lista

2.1.3.1 La finestra lista

Facendo doppio clic su un [simbolo di database](#) viene aperta una finestra lista. È anche possibile fare clic sul simbolo e premere **Invio**.

The screenshot shows the main interface of ChessBase 2020. At the top, there is a menu bar with options: File, Pagina iniziale, Analisi, Partite, Giocatori, Chiavi apertura, and Visualizza. Below the menu is a toolbar with various icons for file operations (Cancella, Copia, Incolla), search (Scacchiera, Filtra lista), editing (Edita dati partita), and analysis (Mappa mondo, Aperture, Temi generali, Tattica, Strategia, Finali). The main area is a table of chess games with columns for Numero, Bianco, Nero, Commentatori, Fonti, A squadre, Titolo partita, Mappamondo, Aperture, Temi generali, Tattica, Strategia, Finali, Data, VCS, and Turno. To the right of the table is a chessboard showing a game in progress.

Numero	Bianco	Nero	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamondo	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali	Data	VCS	Turno
3290.	Ciocaltea,V	Unzicker,W											16.06.1974	vcs	2
3290.	Dueball,J	Partos,C											16.06.1974	VCS	2
3290.	Pavlov,M	Kestler,H											16.06.1974		2
3290.	Schmid,L	Gheorghiu,F											16.06.1974	vcS	2
3290.	Csom,J	Cardoso,R											16.06.1974		2
3290.	Naranja,R	Forintos,G											16.06.1974		2
3290.	Sax,G	Bordonada,G											16.06.1974		2
3290.	Torre,E	Portisch,L											16.06.1974		2
3290.	Browne,W	Sosonko,G											16.06.1974	VS	2
3290.	Lombardy,W	Enklaar,B											16.06.1974		2
3290.	Ree,H	Reshevsky,S											16.06.1974		2
3290.	Timman,J	Byrne,R											16.06.1974		2
3290.	Gilgoric,S	Pomar Salamanca,A											16.06.1974		2
3290.	Ivkov,B	Calvo Minquez,R											16.06.1974		2

La finestra lista contiene nella parte superiore un certo numero di schede che consentono l'accesso a diversi indici delle partite del database.

La scheda "Partite" consente di visualizzare la [lista partite](#) con tutte le voci nell'ordine in cui sono memorizzate fisicamente nel database. È possibile scorrere la lista verso l'alto e verso il basso, filtrarla o ordinarla.

Gli altri indici sono descritti nelle rispettive sezioni:

[Testo predefinito](#)

[Indice dei giocatori](#)

[Indice dei tornei](#)

[Commentatori](#)

[Indice delle fonti](#)

[Squadre](#)

[Titolo partita](#) Un nuovo indice

Mappamondo

[Chiave di apertura](#)

[Chiavi tematiche](#) per tattica, strategia, finali e temi generali.

Nota: Le Chiavi tematiche sono disponibili solo come optional. Ricercare per [Finali simili](#) o [strutture simili](#) è molto più preciso e consente risultati ancora più rispondenti.

I nastri

The screenshot shows the ribbon menu of ChessBase 2020. The ribbon is divided into several tabs: File, Pagina iniziale, Analisi, Partite, Giocatori, Chiavi apertura, and Visualizza. Each tab contains various icons and buttons for performing actions. For example, the 'File' tab includes icons for 'Cancella', 'Copia', and 'Incolla'. The 'Partite' tab includes icons for 'Dati completi partita', 'Segoe UI', and 'Prima mossa'. The 'Giocatori' tab includes icons for 'Scacchiera' and 'Filtro'. The 'Chiavi apertura' tab includes icons for 'Mappa mondo', 'Aperture', and 'Temi generali'. The 'Visualizza' tab includes icons for 'Tabella incrociata', 'Torneo successivo', and 'Attiva/Disattiva Fritztrainer'.

I nastri che si trovano in cima alla finestra lista forniscono l'accesso diretto a un certo numero di funzioni utili. Se si sposta il mouse su un pulsante, dopo uno o due secondi appare una descrizione della funzione. Le funzioni sono le seguenti:

Copia le partite selezionate, cioè le evidenzia per la copia
 Incolla le partite evidenziate per la copia

Filtra le partite, cioè utilizza la [maschera di ricerca](#) per visualizzare partite specifiche

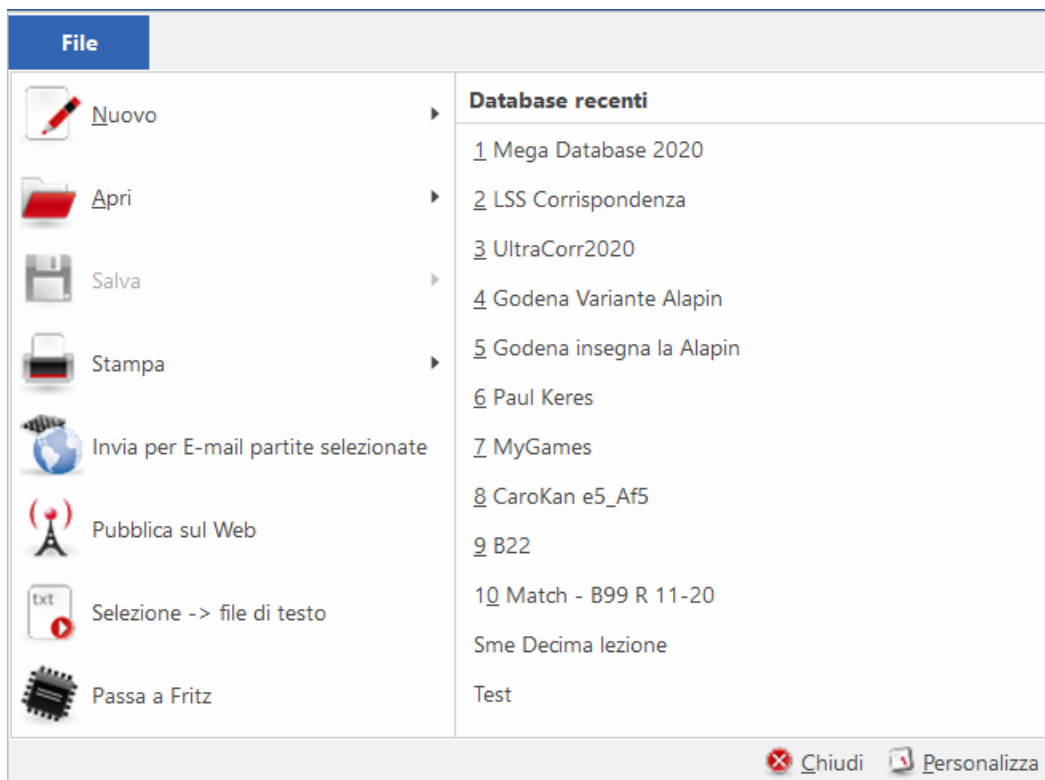
Modifica i dati delle partite selezionate

Comprime il database in un singolo file per eseguire un backup

Genera una [tabella di torneo](#)

Mostra le statistiche relative alle partite selezionate

Nel *Menu applicazione* vengono visualizzati i database aperti più di recente.




Da qui è possibile passare direttamente a uno dei database aperti per ultimi.

2.1.3.2 Testo predefinito

Se un database contiene [testo di database](#) come prima voce, è possibile aprirlo facendo clic sulla scheda "Testo" nella [finestra lista database](#):

The Albin Counter-Gambit Training

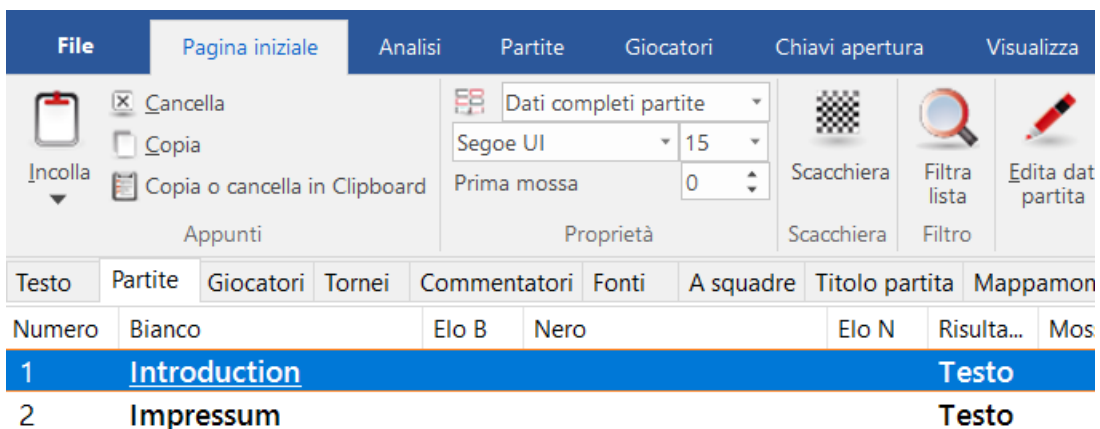


This training section provides games featuring ideas and plans typical for the Albin Counter-Gambit which should be looked at both from White's and from Black's point of view. The entire training includes the solving of concrete game positions to improve your understanding of typical ideas and plans.

The following games are proposed for training:

Games featuring typical manoeuvres for Black in the Albin Counter-Gambit:

In questo elaboratore di testo non esiste nessun selettore di lingua: il testo viene mostrato nella lingua del programma. Per passare a eventuali altre lingue, caricare il testo del database facendo doppio clic sulla voce corrispondente nella lista partite:



Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamon
1	Introduction							Testo
2	Impressum							Testo

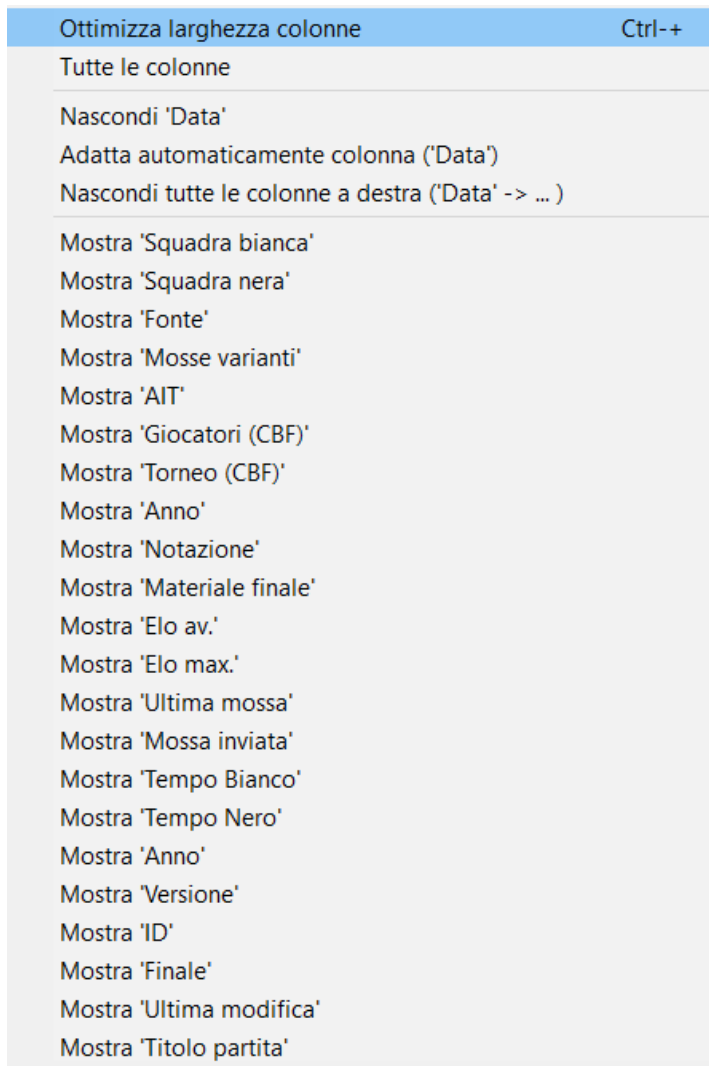
2.1.3.3 Lista partite

Naturalmente la *lista partite* è il tipo di finestra più frequentemente usata in ChessBase. Va usata per scorrere il database, il risultato della ricerca, i contenuti delle chiavi di apertura, le partite di un giocatore ecc. Imparare a configurare la lista partite migliorerà considerevolmente l'utilizzo del programma. Altre liste (giocatori, tornei) funzionano nello stesso modo.

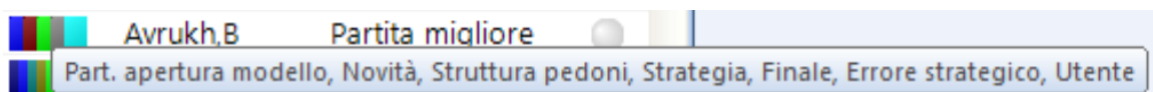
Text	Games	Players	Tournaments	Annotator	Sources	Teams	Game Title	Openings								
Number	White	Elo W	Black	Elo B	Result	Mo...	ECO	Tournament	Date	VCS	R...	Medals	AI			
6466271	Todev,S	1195	Bozhilov,G	1302	1-0	16	C44	Sofia MGU op 15.	26.09.2015			3.8				
6466272	Metev,M	1976	Todorov,P	1946	½-½	35	B72	Sofia MGU op 15.	27.09.2015			4.1				
6466273	Gelemerov,Y	2064	Orev,P	2050	0-1	33	B02	Sofia MGU op 15.	27.09.2015			4.2				
6466274	Andreev,D	1921	Krustev,K	1905	½-½	46	C63	Sofia MGU op 15.	27.09.2015			4.3				
6466275	Vasilev,L	1832	Sapareva,M	1567	1-0	36	B22	Sofia MGU op 15.	27.09.2015			4.4				
6466276	Georgiev,N	1545	Todev,S	1195	1-0	21	C61	Sofia MGU op 15.	27.09.2015			4.5				
6466277	Orev,P	2050	Todorov,P	1946	½-½	18	A36	Sofia MGU op 15.	27.09.2015			5.1				
6466278	Georgiev,N	1545	Andreev,D	1921	0-1	33	B14	Sofia MGU op 15.	27.09.2015			5.3				
6466279	Krustev,K	1905	Gelemerov,Y	2064	½-½	72	C53	Sofia MGU op 15.	27.09.2015			5.4				
6466280	Karjakin,S	2762	Svidler,P	2727	0-1	38	C95	FIDE World Cup	02.10.2015			7.2				
6466281	Svidler,P	2727	Karjakin,S	2762	0-1	30	B53	FIDE World Cup	03.10.2015			7.3				
6466282	Karjakin,S	2762	Svidler,P	2727	1-0	56	D06	FIDE World Cup	04.10.2015			7.4				
6466283	Karjakin,S	2762	Svidler,P	2727	1-0	89	A56	FIDE World Cup	05.10.2015			7.5				
6466284	Svidler,P	2727	Karjakin,S	2762	1-0	58	C00	FIDE World Cup	05.10.2015			7.6				
6466285	Karjakin,S	2762	Svidler,P	2727	0-1	40	E61	FIDE World Cup	05.10.2015			7.7				
6466286	Svidler,P	2727	Karjakin,S	2762	0-1	27	B51	FIDE World Cup	05.10.2015			7.8				
6466287	Karjakin,S	2762	Svidler,P	2727	1-0	43	C89	FIDE World Cup	05.10.2015			7.9				

Utilizzare il segno di separazione tra le intestazioni di colonne per ridimensionare le colonne stesse. È possibile utilizzare la tecnica del [Drag & Drop](#) per spostare la colonna in un nuovo posto. Il programma ricorderà ogni cambiamento alla configurazione della lista che rimarrà attivo anche per gli altri database.

Ovvio ma importante: per [ordinare la lista](#) fare clic sull'intestazione della colonna. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione della colonna per un visualizzare un menu contenente le possibili colonne da attivare o disattivare:



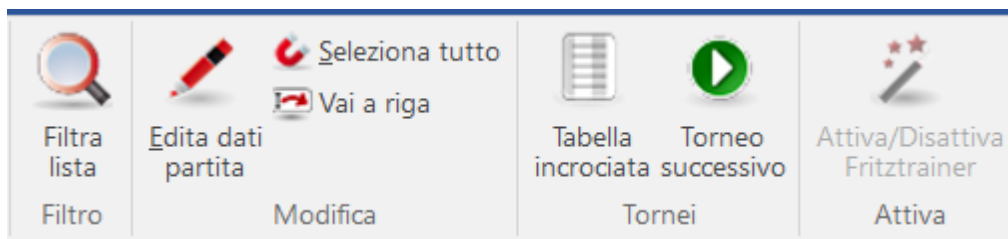
Suggerimento: facendo passare il pulsante del mouse su ECO, medaglie, tipi di annotazione ecc. è possibile visualizzare la descrizione dei vari comandi.



Molto importante nella *lista partite* è il menu visualizzato facendo clic con il pulsante destro del mouse. Esso presenta layout standard di colonna e diverse funzioni applicabili alle partite selezionate.

È possibile selezionare partite con i tasti **Ctrl-clic** o **Maiusc-freccia**. Premere **Ctrl-A** per **selezionare tutti gli elementi di una lista**.

Nella parte superiore di ogni lista partite vengono visualizzati i nastri seguenti:



Fare clic su *Filtro* -> *Filtra lista* per filtrare la lista partite attraverso la [maschera di ricerca](#). Fare clic su *Clipboard* - *Copia* per preparare le partite selezionate a un successivo *Incolla* su un altro database. Fare clic su *Modifica* - *Edita dati partita* per immettere dati per una o più partite. Se si seleziona più di una partita dello stesso giocatore, il nome del giocatore viene proposto per eventuali modifiche. Il comando *Clipboard* - *Copia* o *cancella* in *Clipboard* copia le partite selezionate nella [Clipboard](#). Il comando *Clipboard* - *Cancella* rimuove le partite dalla *Clipboard*.

2.1.3.4 Consigli per la lista partite

La cosa più importante. Per aprire una partita fare sempre doppio clic sulla voce corrispondente nell'elenco.

Questo apre la finestra della scacchiera con la partita!

Selezione di più di una partita nell'elenco delle partite.

Clicca con il tasto sinistro del mouse sulla prima partita che desideri.

Premi il tasto **Ctrl** e tienilo premuto. Ora puoi fare clic su qualsiasi altra partita per evidenziarli.

Rilascia il tasto **Ctrl** e avrai selezionato tutte le partite desiderate.

Selezione di una determinata scelta di "partite di seguito" nella lista delle partite

Fare clic sulla prima partita con il tasto sinistro del mouse.

Ora tieni premuto il tasto **Maiusc** (non il tasto **CTRL** !!!) e premilo.

Nel passaggio successivo fai clic sull'ultima partita che desideri evidenziare.

Rilascia il tasto **Maiusc** e la selezione è fatta!

Selezione di un'ampia gamma di partite nella lista delle partite

Fare clic sulla prima partita con il tasto sinistro del mouse.

Ora tieni premuto il tasto **Maiusc** (non il tasto **CTRL** !!!) e premilo.

Nella fase successiva premere il tasto "Pagina Giù" per selezionare le partite.

Rilascia il tasto **Maiusc** e la selezione è fatta!

Selezione di tutte le partite nella lista delle partite

Questo può essere fatto con **Ctrl-A**.

Nota: puoi facilmente deselezionare una selezione con un semplice clic del mouse nell'elenco delle partite.

2.1.3.5 Personalizzazione della visualizzazione delle informazioni

Domanda: Nelle versioni precedenti, i parametri scelti nella lista delle partite erano quelli installati per tutti i nuovi database. Pertanto, se ho scelto un database per nascondere le voci per squadra, bianco o fonte, queste intestazioni sono state nascoste automaticamente ogni volta che ho impostato un nuovo database. Dopo uno degli aggiornamenti più recenti, queste intestazioni ora vengono visualizzate in ogni nuovo database. Come posso nascondere una volta per tutte queste fastidiose intestazioni?

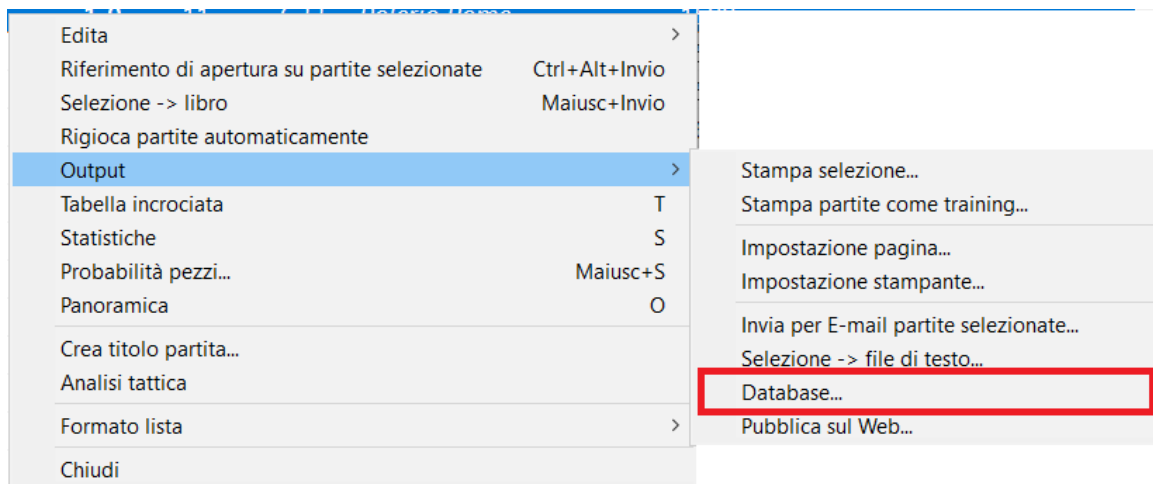
Risposta: Prova a farlo con la funzione "Nascondi tutte le colonne a destra". All'interno della presente sessione, le informazioni saranno anche nascoste all'interno di nuovi database nella misura in cui il nuovo database viene creato durante la stessa sessione. Se spegnete il computer e poi lo riaccendete, tutte le intestazioni delle colonne verranno nuovamente visualizzate. Fondamentalmente questo è ciò che dovrebbe accadere. All'utente dovrebbe essere fornita la quantità massima di informazioni.

2.1.3.6 Copiare partite con un clic

Il programma ti permette di copiare in un nuovo database partite che hai selezionato (evidenziato) dal file [Lista partite](#).

A tal fine procedere come segue.

Nell'elenco delle partite del database, evidenzia le partite che desideri copiare in un database separato. Puoi evidenziare Partite con **Ctrl + clic del mouse** o **MAIUSC + clic del mouse**.



Quindi fare clic con il tasto destro su - *Output - Database* avvia la finestra di dialogo di selezione dei file di Windows, da cui è possibile selezionare il database di destinazione in cui si desidera copiare la nuova partita.

Dopo la scelta del database di destinazione le partite vengono immediatamente copiate.

2.1.3.7 Partite migliori nella lista partite del database

Nella lista delle partite di un database sono state inserite alcune nuove colonne.

Valore teorico	Giocatori (CBF)
●	Cvitan, Ognjen 2527 - Zsinka, Laszl..
●	Dittmar, Peter 2360 - Wiley, Tom E..

Se si ordinano le partite in base alla colonna **Partita migliore**, viene utilizzato solo la valutazione dei criteri di ricerca, cioè l'Elo medio dei giocatori.

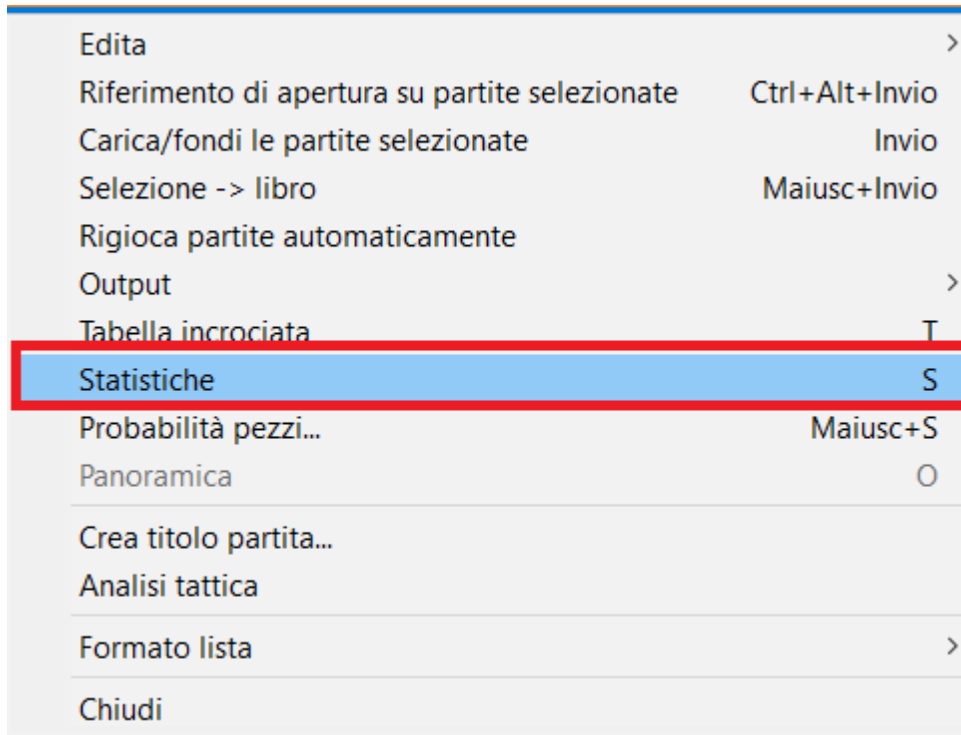
Partita migliore
Partita migliore
Partita migliore
Partita migliore

Se si ordinano le partite in base alla colonna **Valore teorico**, vengono presi in considerazione non solo i rating Elo dei giocatori, ma anche le date in cui le partite

sono state giocate.

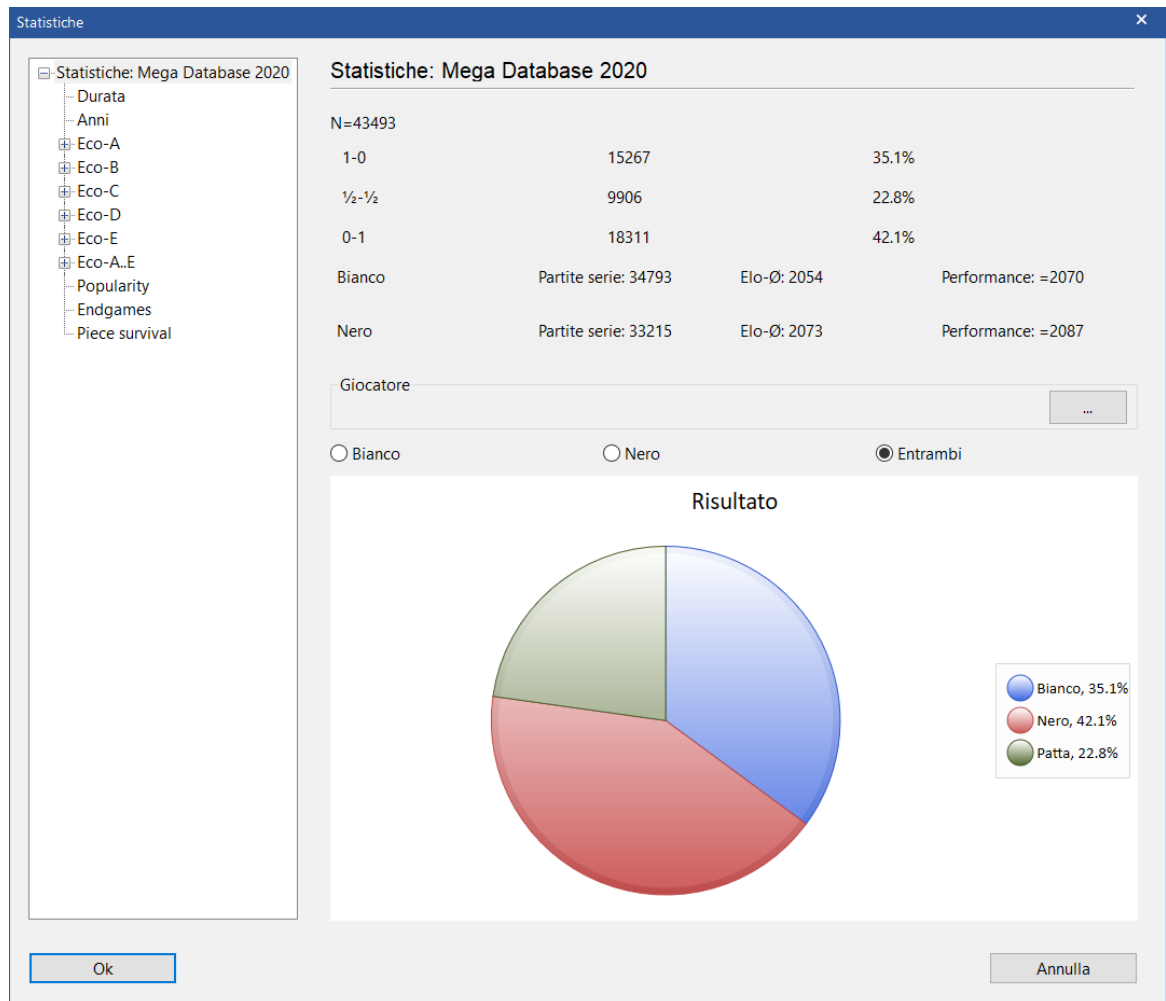
2.1.3.8 Statistiche dei database

Ogni volta che apri la lista delle partite di un database puoi accedere immediatamente alle informazioni statistiche sul database, o sulla selezione di partite, che hai caricato.

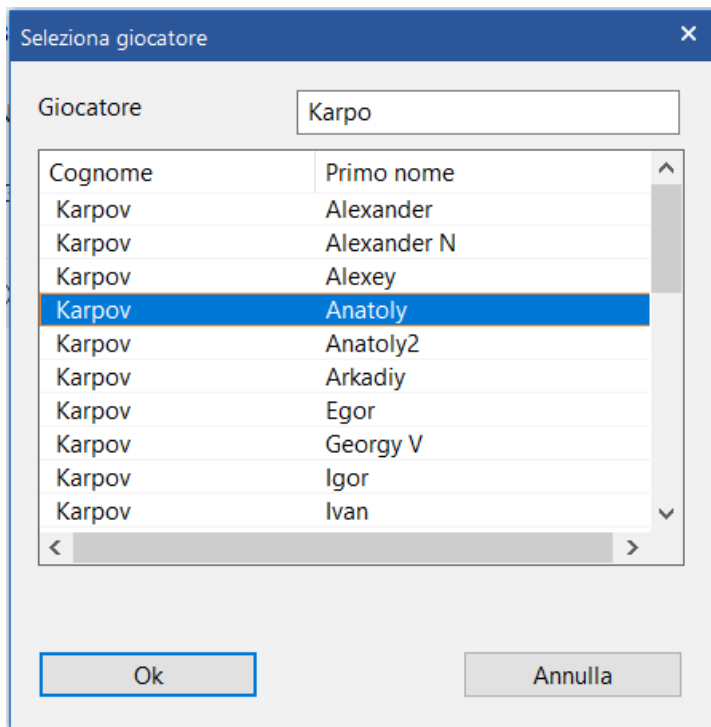


Tasto destro – Statistiche oppure premere il tasto S

Nella finestra di dialogo di avvio la funzione di statistica mostra una grande quantità di informazioni, ad es. il numero di partite, i risultati e la valutazione media per il database caricato.



È possibile cercare direttamente dalla finestra di dialogo i risultati di un *Giocatore specifico*

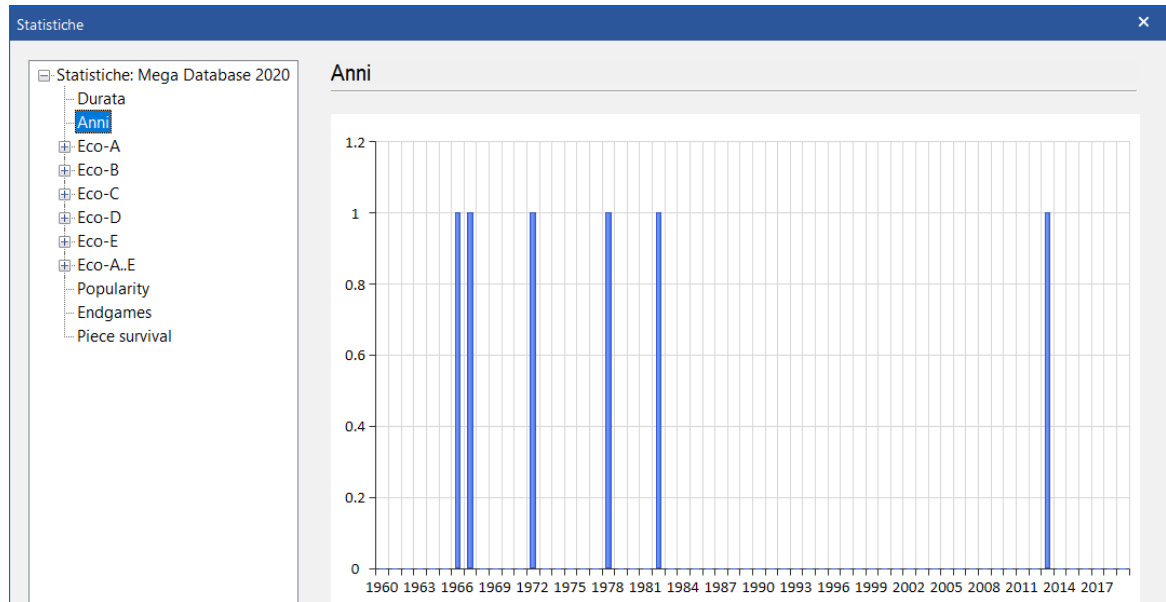


Non appena il nome del giocatore è stato inserito, le voci rilevanti dall'elenco dei giocatori vengono visualizzate dall'indice e i risultati individuali sono elencati di fronte al giocatore.

La scelta dei colori è selezionata in "Bianco / Nero" o "Entrambi".

I titoli *Durata / Anni / o Eco* mostrano la durata delle partite, il numero di anni in cui sono state giocate o una panoramica delle partite secondo il sistema di classificazione dell'Informatore di scacchi. L'interpretazione dei risultati è evidente.

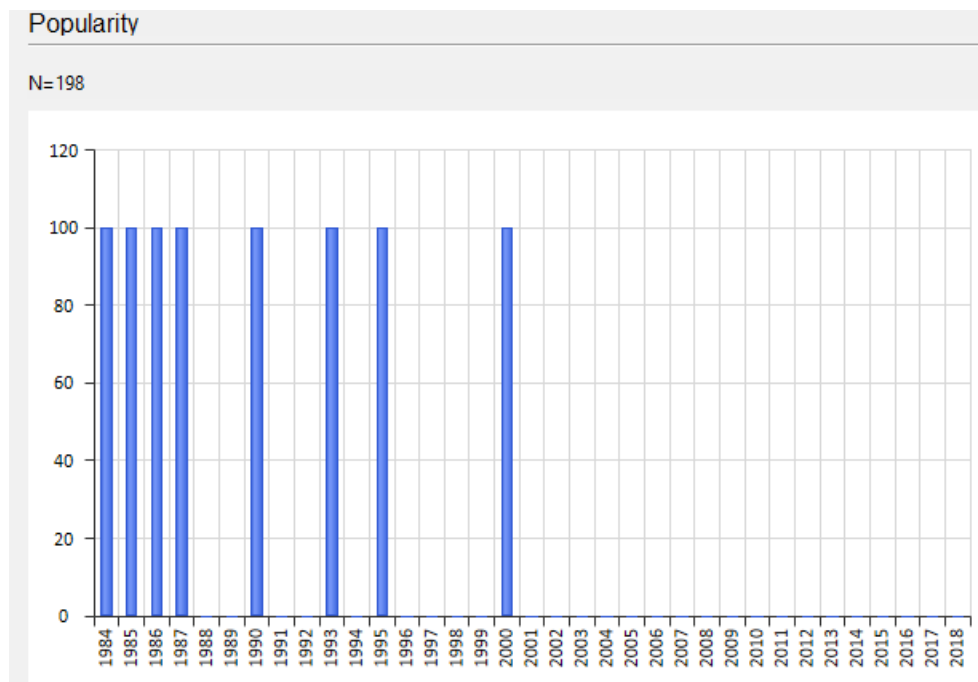
Ecco un esempio della divisione delle partite in base agli anni in cui sono state giocate.



Nel grafico l'asse inferiore mostra l'anno, quello di sinistra mostra una panoramica del numero di partite giocate.

All'interno della lista delle partite di un database è possibile riprodurre direttamente le partite senza doverle caricare specificatamente nella finestra della scacchiera. Questa opzione alternativa è particolarmente utile quando si dà una rapida occhiata alle partite in un database.

Sei interessato alle informazioni statistiche sulle partite giocate in una specifica variante di apertura?



Viene visualizzata la posizione che serve per la classificazione, inclusa la distribuzione dei dati e il numero di partite. Sotto *Endgames* vedi il possibile finale che si è verificato nella partita nel database con la variante di apertura selezionata.

Quanto tempo i pezzi sono rimasti sulla scacchiera è mostrato dalla funzione statistica.



Prendiamo l'esempio della Torre nera su a8. Come interpretiamo i valori visualizzati? La Torre in a8 sopravvive nel 67% delle partite e rimane nella scacchiera fino alla fine di queste partite.

2.1.3.9 Indice dei giocatori

Finestra lista: fare clic sulla scheda Giocatori.

L'indice dei giocatori è disposto in ordine alfabetico.

Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamondo	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali
Cognome	Prim...	Totale	Elo				Titolo	m/f	Nazi...	Nativo	Foto		
Cioaltea	Vict.	1590					GM	m					
Ciocan	Ana.	9	1140					w					
Ciocan	Aria.	74	1548					w					
Ciocan	Clar.	28	7488					w					
Ciocan	Mari.	216	8256					w					
Ciocan	N	1	8208					m					
Ciocan	Razv.	1	7680					m					
Ciocanaru	And.	41	9360					m					
Ciocani	Iosif	58	9360					m					
Cioce	Enri.	6	1967					m					

Digita le prime lettere di un giocatore in *Cerca sotto l'elenco per trovare un giocatore.*

Fare clic con il pulsante destro del mouse su un giocatore per ottenere il seguente menu contestuale:

Preparazione contro il Bianco	Ctrl+W
Preparazione contro il Nero	Ctrl+B
Ricerca partite Bianco	Maiusc+Ctrl+Alt+W
Ricerca partite Nero	Maiusc+Ctrl+Alt+B
Scheda personale	Ctrl+Alt+B
Dossier	Ctrl+D
Mappamondo	
Statistiche giocatore	
Migliora nome giocatori...	
Edita...	F2
Cancella	Cancella
Scegli carattere...	
Chiudi	Alt+F4



Ricerca partite Bianco/Nero

Vengono visualizzate solo le partite del giocatore con il Bianco o con il Nero.



Scheda personale, Dossier

Viene visualizzata la *Scheda personale* di un giocatore oppure viene generato un [Dossier](#) sullo stesso.



Statistiche giocatori

Vengono visualizzate [statistiche](#) sulle partite del giocatore nel database corrente (avversari, risultati, aperture).

**Edita**

Consente di modificare il [nome del giocatore](#). Se vi è uno stesso giocatore inserito con diverse grafie, evidenziarle con **Crtl-clic e usare il comando *Edita per uniformarle***. *Ma attenzione: se per sbaglio si include un giocatore diverso, una volta unite le voci non sarà più possibile differenziarle.*

La maggior parte di queste funzioni si trovano anche nei menu *Strumenti o Modifica*.

Vedere la sezione [Preparazione di un giocatore con pochi clic](#)

È possibile chiudere i pannelli lista partite o lista tornei col pulsante destro del mouse. Per riaprirli utilizzare il menu *Visualizza -> Pannelli*. È anche possibile [ridisporre](#) i pannelli nel modo solito agendo sulle barre di separazione.

2.1.3.10 Nessuna partita mostrata nell'indice del giocatore

Problema: Quando si clicca sull'indice [Giocatore/Torneo](#) non viene mostrata alcuna partita nella corrispondente [lista partite](#).

Se ci si trova di fronte a questo problema, si consiglia di eseguire la manutenzione del database eseguendo un *test di integrità*.

Seleziona il database nella finestra del database e seleziona il menu *Manutenzione - Controlla integrità*.



Alternativa: Cancella il [Velocizzatore di ricerca](#) e creane uno nuovo.

2.1.3.11 Preparazione di un giocatore con pochi clic

Oltre alla funzione [dossier](#) Chessbase offre un altro metodo per la preparazione in vista di una partita contro un giocatore specifico.

Aprire l'[indice dei giocatori](#) in una finestra di database e selezionare il giocatore contro il quale si desidera prepararsi.

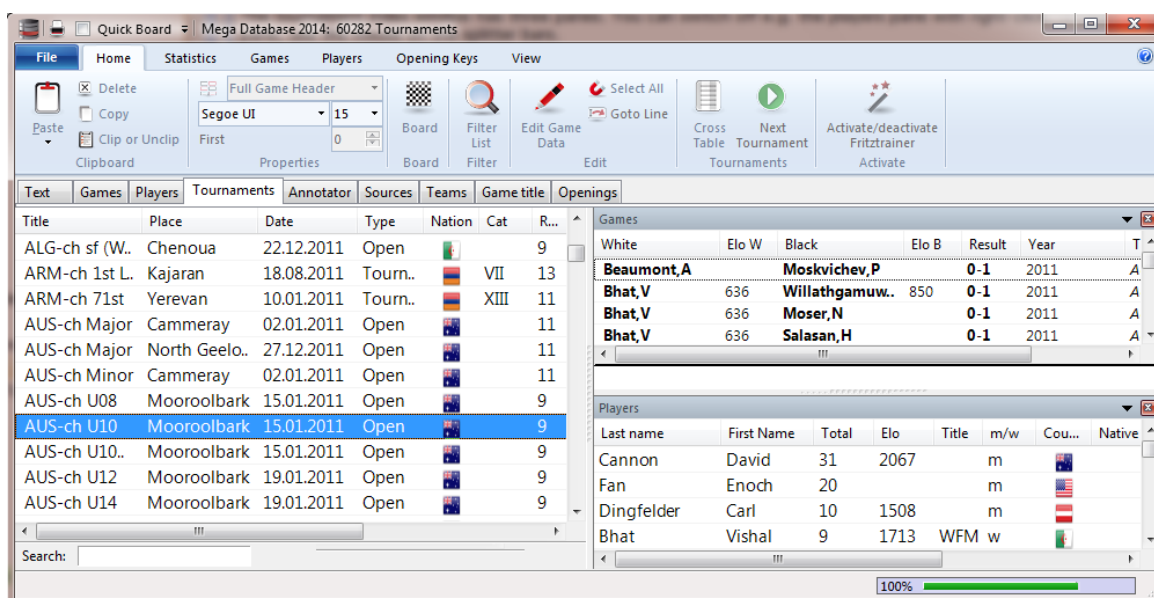
Facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un giocatore viene aperto un menu di scelta rapida che presenta, tra le altre, le opzioni *Preparazione contro il Bianco* e *Preparazione contro il Nero*

Ciocaltea	Vict.	1590
Ciocan	Ana..	9 1140
Ciocan	Aria..	74 1548
Ciocan	Clar..	28 7488
Ciocan	Mari..	216 8256
Ciocan	N	1 8208
Ciocan	Razv..	1 7680
Ciocanaru	And..	41 9360
Ciocani	Iosif	58 9360
Cioce	Enri..	6 1967
Ciochetta	Giov..	37 1662
Ciochina	Con..	21 2036
Ciochina	Mari..	9 1295

La stessa informazione è mostrata come nel [riferimento apertura](#). Il contenuto mostrato ha a che fare con i repertori bianco e nero del giocatore selezionato.

2.1.3.12 Indice dei tornei

Finestra lista: fare clic sulla scheda Tornei.



La finestra indice torneo contiene tre pannelli. Si può, ad esempio, chiudere il pannello giocatori con il pulsante destro -> *Chiudi*. Per riaprire un pannello, utilizzare il menu *Visualizza* -> *Pannelli*. Per [ridimensionare o ridisporre](#) delle liste giocatori e partite, utilizzare il mouse sulla barra di separazione della finestra.

[Ricerca nel testo completo](#) nell'indice dei tornei è pure possibile ...

Fare clic con il pulsante destro del mouse su un torneo per accedere al menu seguente:



Migliora

Completa automaticamente i dati del torneo, tipo categoria e numero del turno, nel caso mancassero.



Edita

Consente di modificare i [dati del torneo](#). Se vi sono più voci dello stesso torneo con grafie diverse, evidenziarle tutte con **Ctrl-clic** e utilizzare il comando *Edita per unificarle*. *Ma attenzione, se per errore si include un torneo diverso, non sarà più possibile ritrovarlo facilmente dopo che se ne è cambiato il nome.*



Cancella

Marca per la cancellazione tutte le partite dei tornei selezionati.



Mostra mappa

Visualizza la località del torneo su un mappamondo

È possibile copiare un torneo in un altro database con la tecnica del [Drag & Drop](#).

2.1.3.13 Ricerca nel testo completo della lista tornei

Ad esempio, digitare "Candidati 1953", "Bonn 2006" o "Linares".

Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamondo	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali
Titolo	Luogo	Avvio torneo	Tipo	Nazio...	Cat	Tu...	Conte...	C...	Coordinate	Spareggio	Tour	Partite	Finali
Bonn Man-M.	Bonn	25.11.2006	Match				6	7					
Lisbonne CEA.	Lisbonne	10.03.2006	Torneo				6	72					

Numero	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risulta..	Mosse	ECO
3892..	Report						
3892..	Comp Deep Fritz 10		Kramnik,V	2750	½-½	54	C43
3892..	Comp Deep Fritz 10		Kramnik,V	2750	1-0	35	D10
3892..	Comp Deep Fritz 10		Kramnik,V	2750	1-0	47	B86
3892..	Kramnik,V	2750	Comp Deep Fritz 10		½-½	35	E51
3892..	Kramnik,V	2750	Comp Deep Fritz 10		½-½	47	E03
3892..	Kramnik,V	2750	Comp Deep Fritz 10		½-½	44	E03

Solo un secondo dopo aver terminato la digitazione, la ricerca inizia automaticamente.

2.1.3.14 Indice dei commentatori

Finestra lista: Fare clic sulla scheda Commentatori.

Nome	#
Aagaard,J	30
Abasov,N	2
Abbasi/Alexop..	1
Abdel Razik/A..	1
Abrahamyan,T	1
Adams	1
Adams,M	14
Adams,Michael	1

Numero	Bianco	Elo B	Nero	Elo N
1865413	Rytshagov,M	2525	Aagaard,J	2435
1874400	Aagaard,J	2395	Houska,M	2385
1874410	Aagaard,J	2395	Williams,S	2315
1874425	Aagaard,J	2395	Cobb,J	2330
1913453	Sasikiran,K	2470	Aagaard,J	2420
1965021	Baklan,V	2585	Aagaard,J	2420
1965064	Jonkman,H	2310	Aagaard,J	2420
1965090	Aagaard,J	2420	Reinderman,D	2540

Il nome del commentatore viene immesso nella [maschera di salvataggio](#) quando si salva o si sostituisce una partita. Se si aggiunge un commento personale a una partita non ancora annotata, nella maschera di salvataggio ChessBase inserisce automaticamente il [nome utente](#) nel campo del commentatore.

2.1.3.15 Indice delle fonti

Finestra lista: fare clic sulla scheda Fonte.

Titolo	Editore	Data publ.	Data versione	Versione	Qualità e completezza
100 Jahre Scha..	ChessBase	19.04.2000	19.04.2000	1	●
CB51_2019	ChessBase	18.12.2019	18.12.2019	1	●
CBM 001	ChessBase	01.01.2004	01.01.2004	1	●
CBM 002	ChessBase	01.02.1988	01.02.1988	1	●
CBM 003	ChessBase	01.04.1988	01.04.1988	1	●
CBM 004	ChessBase	01.06.1988	01.06.1988	1	●
CRM 005	ChessBase	01.08.1988	01.08.1988	1	●

Numero	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risultato
112104	Bronstein,D		Botvinnik,M		½-½
112106	Bronstein,D		Botvinnik,M		0-1
112107	Botvinnik,M		Bronstein,D		1-0
569315	Afek,Y	2285	Alterman,V	2370	0-1
569316	Afek,Y	2285	Bruk,O	2285	1-0
569317	Afek,Y	2285	Greenfeld,A	2505	½-½
569318	Afek,Y	2285	Kagan,S	2415	0-1
569319	Afek,Y	2285	Kotliar,M	2305	1-0

Ogni partita può contenere informazioni sulla sua [fonte](#), cioè dove è stata pubblicata in origine. L'indice fonti lista tutte le fonti in ordine alfabetico.

2.1.3.16 Indice dei tornei a squadre

Finestra lista: fare clic sulla scheda A squadre

Titolo	Posi..	Stagione	Anno	Nazi..	Conteggio
Texas			2011	USA	42
Texas			2012	USA	36
Texas			2016	USA	33
Texas			2017	USA	28
Texas			2018	USA	52
Texas			2019	USA	46
Texas			2020	USA	18

Cognome	Primo nome	Totale	Elo	Titolo	m/f	Nazio..	Nativo	Foto	Nato
Xiong	Jeffery	1329	2709	GM	m	USA			2000
Schoonmaker	Nicholas	87	2120		m	USA			1988
Green	Austen	62	2028		m	USA			1962
O'Neill	Julie Anne	50							
Hollingsworth	Jim	34							
Gonzalez	Aurelio	31			m	USA			

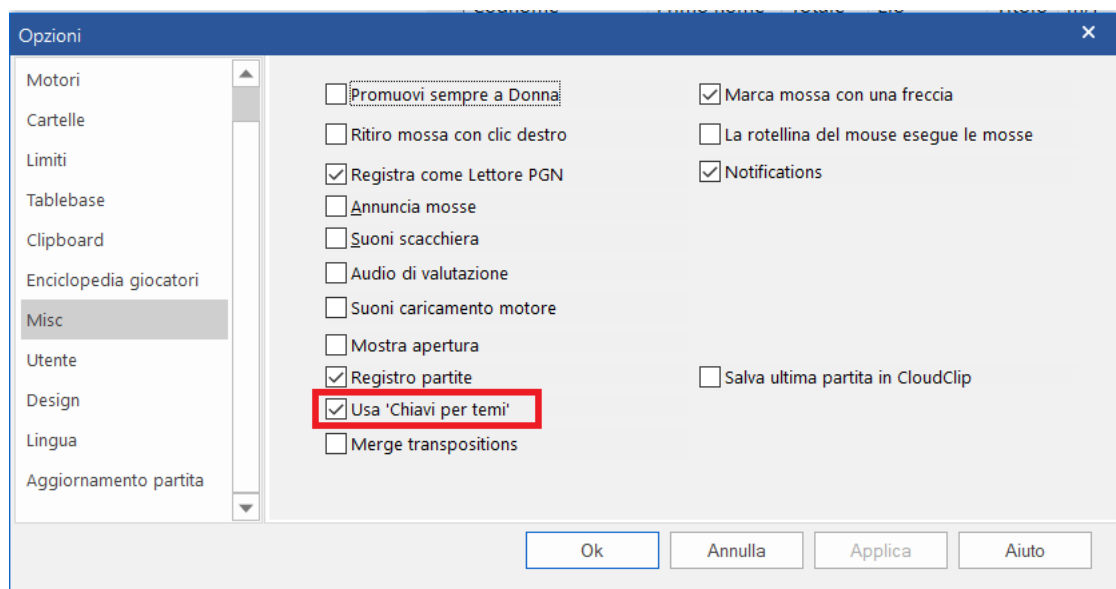
Viene visualizzata una lista di tutte le partite giocate dai membri di una squadra.

Quando si inserisce un campionato a squadre questo va specificato nella [maschera di salvataggio](#). Se tutte le partite del campionato a squadre vengono correttamente indicate come tali e hanno lo stesso nome di torneo, allora nell'[indice del torneo](#) è possibile generare una [tabella di torneo](#).

2.1.3.17 Chiave dei finali

Finestra lista: fare clic sulla scheda Finale.

Nota: Le chiavi tematiche sono opzionali. Ricercare per [Finali simili](#) o [strutture simili](#) è più preciso e consente migliori risultati di ricerca.



La figura sopra mostra la finestra di dialogo delle opzioni (**CTRL+Alt+O**) dove cliccando su **Misc**, si può abilitare l'apposita funzione.

La chiave dei finali è, come qualsiasi altra [chiave tematica](#), una chiave nella quale le voci vengono definite dalla [maschera di ricerca](#). I contenuti della chiave dei finali in genere sono dedicati alle diverse configurazioni di materiale e ai diversi motivi tattici e strategici che si possono trovare in un finale.

Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamondo	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali		
TabDBLW_SrchKy															
												Numero	Bianco	Elo B	Nero
♟							Pawn Endings	Bauernendspiele							639844
♟							Pure Rook Endings	Reine Turmendspiele							2123575
♟	♟						Rook vs. Other Pieces	Gemischte Turmendspi.							582894
♟	♟						Rook and Minor Piece	Turm und Leichtfigur							2576111
♟	♟						Two rooks	Zwei Türme							640316
♟	♟						Pure Queen Endings	Reine Damenendspiele							269996
♟	♟	♟					Queen vs. Other Pieces	Gemischte Damene..							313998
♟	♟	♟					Queen and One Piece	Dame und Fiqur							506754
♟	♟						One Minor Piece	Eine Leichtfigur							1522707
♟	♟	♟					Two Minor Pieces	Zwei Leichtfiguren							376621
♟							Endgame CD	Five Piece Pawnless	Fünfsteiner ohne Bau..						13039
♟							Endgame CD	Four Piece Pawnless	Viersteiner ohne Bau..						11591

Se si carica una partita da una *Chiave dei finali*, il programma salta direttamente alla posizione che ha dato origine alla classificazione (se è possibile).

Vedi anche [Classificazione finali](#)

2.1.3.18 Chiave Strategia

Finestra lista: fare clic sulla scheda Strategia.

La chiave strategia è, come ogni altra [chiave tematica](#), una chiave nella quale le voci vengono definite dalla [maschera di ricerca](#). I contenuti della chiave strategia generalmente riguardano strutture di pedoni e idee strategiche.

Le chiavi tematiche sono disponibili dalle [opzioni](#).

Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamondo	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali				
TabDBLW_SrchKy																	
												Numero	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	F
♟							Pawn Structures	/ Bauernst.							567911		
♟							Material Allocation	/ Material.							6183256		
♟							Typical piece behavior	/ Typisc.							580964		
♟							King's positions	/ Königspos..							1532024		
♟							Outpost	/ Vorposten							1514991		
♟							Medals to strategy	/ Medaille..							2683		
♟							Symbols	/ Symbole							28346		
♟							Text Comments strategy	/ Textk.							38204		
♟							Winning strategies	/ Gewinn..							40063		

Se si carica una partita da una chiave strategica, il programma, se possibile, salterà alla posizione che soddisfa il criterio ricercato.

2.1.3.19 Chiave Tattica

Finestra lista: fare clic sulla scheda Tattica.

La chiave della tattica è come ogni altra [chiave tematica](#), una chiave nella quale le voci vengono definite dalla [maschera di ricerca](#). I contenuti della chiave tattica generalmente riguardano sacrifici combinati con frammenti posizionali e manovre.

Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamondo	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali
												TabDBLW_SrchKy	
												Numero	
Attack											34538		
Defence											7280		
Medals tactical											3485		
Textcomments tactic											21883		
Training questions											3813		

Se si carica una partita da una chiave di tattica il programma, se possibile, salterà alla posizione che soddisfa il criterio ricercato.

2.1.3.20 Chiavi tematiche

Finestra lista - Temi generali

Le chiavi tematiche sono disponibile solo dal menu [opzioni](#).

ChessBase offre due metodi principali per accedere alle partite di un database. Il primo è la maschera di ricerca che costituisce un metodo flessibile di ricerca secondo vari criteri; il secondo sono le chiavi (di apertura, per giocatore, per finale, ecc.) che danno un accesso già strutturato e hanno il vantaggio di un accesso alle partite praticamente istantaneo.

Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamondo	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali
Quick wins until 20 moves													325943
Sea snakes >= 99 moves													29928
Brilliant moves													10632
Blunder													23473
Stalemate													9040
Hitting succession 10x													68178
Critical opening positions													13743
Critical middlegame positions													6375
Piece path													1573
Medals													4653
Commented games													132817
Symbols													140091
Rapid games													52295
Blitz games													50509
Computer games													5350
Database textfiles													1584

Le chiavi per tema combinano i due metodi. Una chiave in questo modo viene definita dai contenuti della [maschera di ricerca](#), e questo criterio è immagazzinato in modo permanente con la chiave. In tal modo può essere usata per classificare nuove partite, anche di database diversi.

È possibile visualizzare le [chiavi di classificazione](#) per temi, strategia, tattica e finali facendo clic sulle rispettive schede nella [finestra lista](#). Quando si [classifica un database](#) ogni partita viene esaminata per vedere se soddisfa tutti i criteri di ricerca delle chiavi per tema.

Se si fa clic con il pulsante destro del mouse su una voce delle chiavi per tema e si seleziona il comando *Edita (F2)* viene visualizzata la maschera di ricerca che definisce la chiave. È possibile cambiarla per modificare i criteri con cui le partite debbono essere classificate in quella chiave.

Se si carica una partita da una chiave per tema il programma, se possibile, visualizzerà direttamente la posizione che soddisfa il criterio di ricerca.

Voglio trasferire una chiave di classificazione tematica che ho creato io stesso in un altro database.

Sfortunatamente, funziona solo con le chiavi di apertura. L'opzione "Trasferimento" non può essere selezionata dal menu contestuale della chiave tematica. I trasferimenti non funzionano per altre chiavi (eccetto che [Chiavi di apertura](#)). Il programma non supporta il trasferimento di chiavi tematiche.

2.1.3.21 Classificazione dei finali

Nella finestra database, nella sezione Partite è presente il nuovo menu "*Finali*". Esso consente la classificazione dei finali delle partite di un database.

La chiave dei finali è contenuta nella cartella "*Documenti\ChessBase\Key*".

La classificazione non viene inserita nella chiave, ma nella partita stessa. A questo scopo è stata inserita la nuova colonna "Finale", grazie alla quale è possibile, ad esempio, visualizzare il finale più lungo della lista partite, ad esempio TA-TC. La colonna può anche essere ordinata.

La classificazione viene utilizzata nella panoramica delle aperture e nei dossier dei giocatori. In essi viene inserito il nuovo capitolo "*Finali*":

Vengono visualizzati i finali più comuni delle partite della lista e anche, in percentuale, le variazioni rispetto alle partite del database di riferimento.

Vengono anche visualizzate le variazioni rispetto alla lunghezza dei finali del database di riferimento.

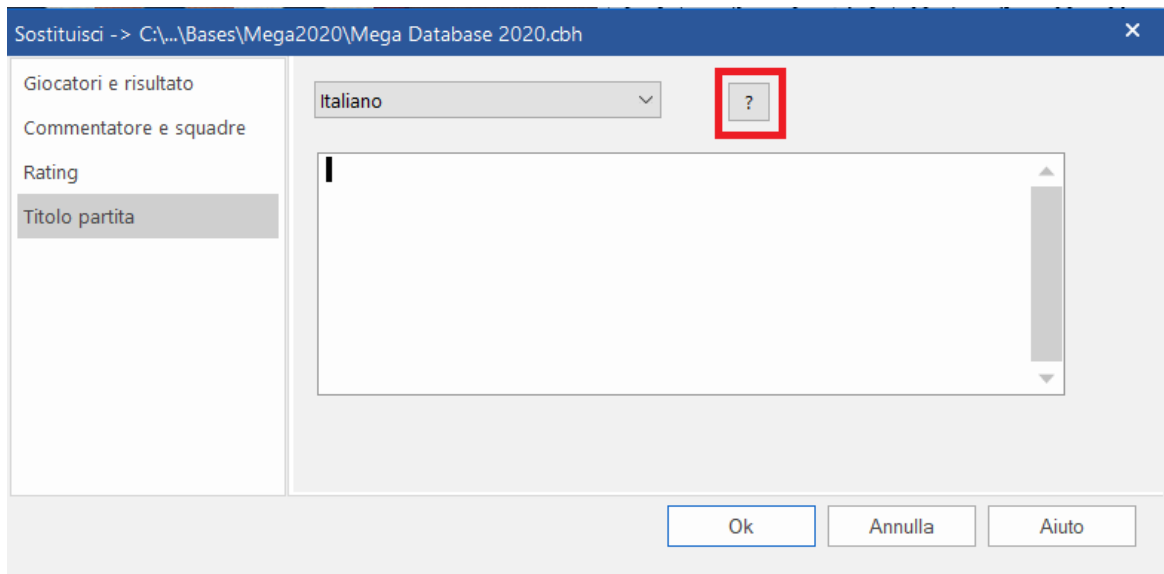
RB-RN (TA-TC) (+8.9) significa che il finale TA-TC viene riscontrato con il 9% di percentuale in più rispetto al database di riferimento.

Ciò serve come indicatore di fattori tipo una determinata posizione di apertura che conduce a un finale particolare o un giocatore che preferisce un certo tipo di finale.

2.1.3.22 Nuovo indice

Quando si salva una partita, è possibile aggiungervi un testo descrittivo, nella lingua predefinita. La finestra di dialogo relativa presenta questa nuova opzione.

Nella sezione "*Titolo partita*" sono contenuti il testo e la lingua nel quale viene visualizzato.



Tali testi possono essere utilizzati per trovare rapidamente un determinato tipo di partite. I testi creati vengono elencati nell'indice delle partite e nell'indice dei giocatori per le partite di riferimento.

Questi testi vengono visualizzati quando si fa clic sul pulsante "Titoli speciali" nel menu Giocatore - Partite – Indice tornei. In questo modo è possibile classificare liberamente le partite senza dovervi accedere tramite i nomi dei giocatori. E questo è anche un altro metodo per accedere rapidamente a partite di un tipo desiderato.

Text	Games	Players	Tournaments	Annotator	Sources	Teams	Game title
						Title	Count
						Positional Motives with Isolani!	1
						Tactical Games with Isolani!	1

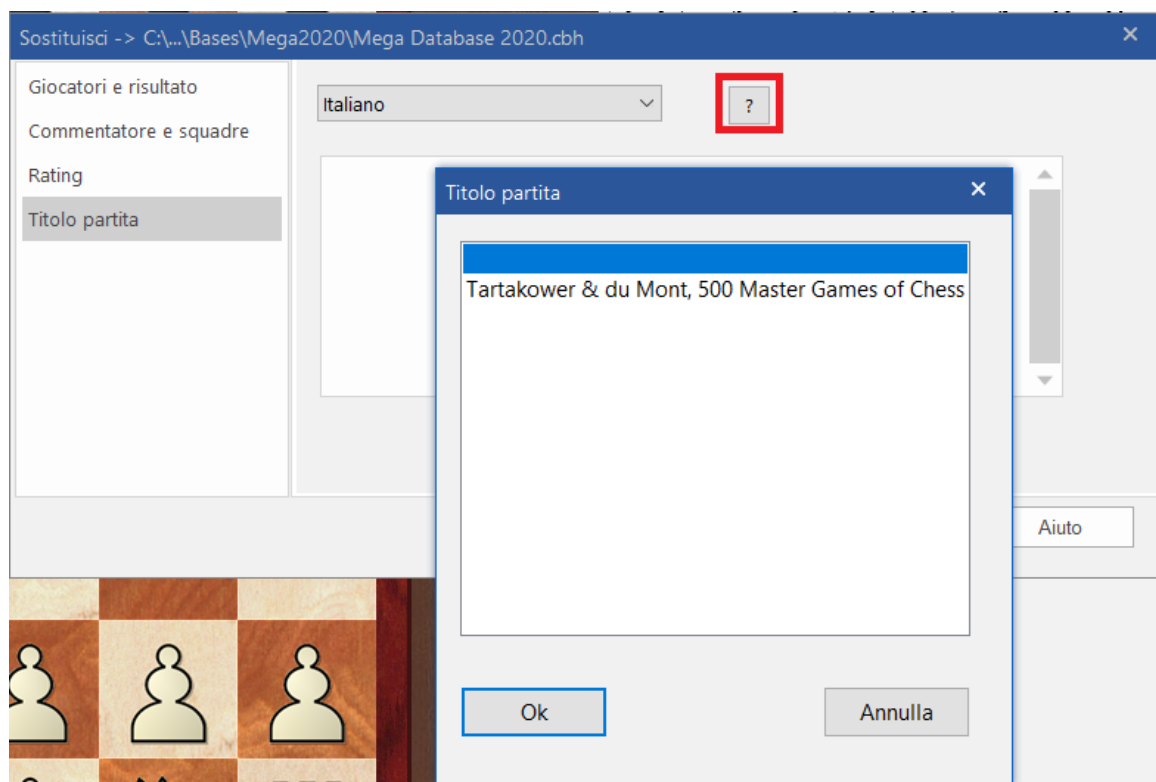
Text	Games	Players	Tournaments	Annotator	Sources	Teams	Sondertitel	Openings
							Title	Count
							Komplexes Positionsspiel mit Isolani!	3
							Matt in 2	1
							Meine Lieblingsvariante. Führt zu scharfem Spiel.	1
							Bad positional Play against isolated Pawn	1
							Critical Tactic positions in my games!	1
							Good Endgames!	1

Facendo clic su un testo, viene aperta una lista di partite con tutte le partite contenenti tale testo. Esempi tipici sono "Matto in 3" o il livello di difficoltà degli esempi di training. Il nuovo indice si rivela ottimo per la semplice classificazione e per il semplice accesso a partite che potrebbero difficilmente essere filtrate con altre opzioni.

Suggerimento: Nella finestra di dialogo, accanto al menu a discesa per la selezione

della lingua è presente un piccolo punto interrogativo. Questo rende più semplice la coerenza nel modo di descrivere le classificazioni.

Cliccando sul punto di domanda si apre la finestra di dialogo "Titolo partita".



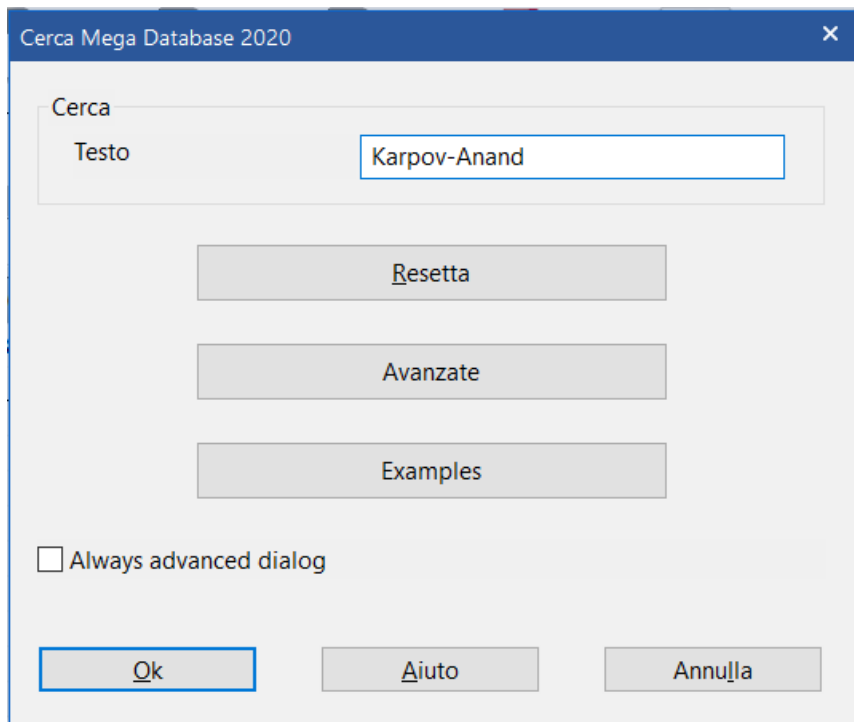
Scegliere il testo di classificazione appropriato e confermarlo premendo OK. Ora la partita è classificata ed è possibile trovarla facilmente nell'indice perché il relativo testo è stato inserito in modo coerente.

2.1.4 Finestre di dialogo

2.1.4.1 Maschera di ricerca

2.1.4.1.1 Ricerca con singola riga

Spesso quando si esegue una ricerca all'interno dei database sono richiesti solo pochi criteri di ricerca. In questi casi, il programma offre la possibilità di inserire il criterio di ricerca desiderato (nomi dei giocatori, tornei, valutazione, ecc.) Direttamente inserendolo nella riga di immissione.



Questa finestra di dialogo è la predefinita per ogni ricerca rapida.

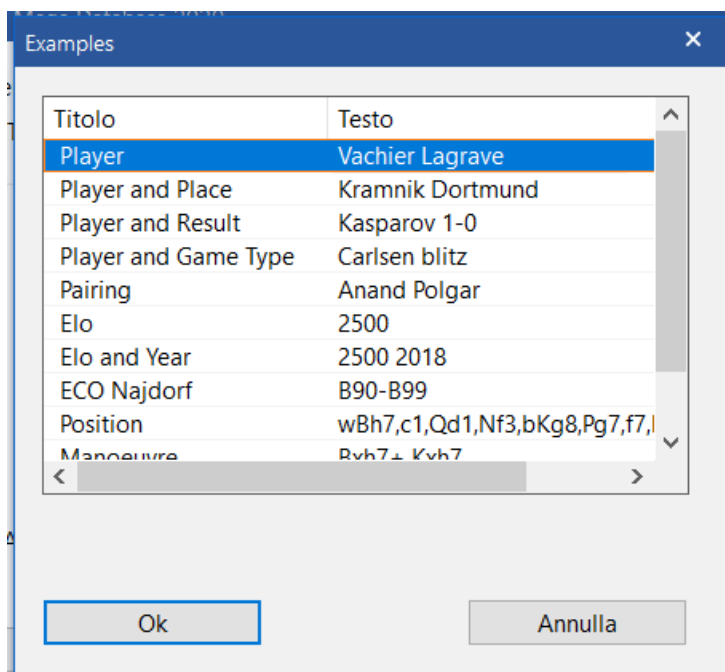
L'esempio mostra una ricerca per tutte le partite tra GM Karpov e GM Anand.

Troverai il risultato - come sempre con le ricerche - dopo di esso nella finestra Risultato della ricerca.

Number	White	Black	Year	Result
1	Karpov,A	Anand,V	1991	0-1
2	Anand,V	Karpov,A	1991	1/2-1/2
3	Karpov,A	Anand,V	1991	1/2-1/2
4	Anand,V	Karpov,A	1991	1/2-1/2
5	Karpov,A	Anand,V	1991	1-0
6	Anand,V	Karpov,A	1991	1/2-1/2

Anand,Viswanathan 2650 - Karpov,Anatoly 2730 1/2-1/2
B11 Candidates qf4 Brussels (3) 1991 [Hansen,Cu]
1.e4 Blatny,P **1...c6** **2.Sc3** **d5** **3.Sf3** **Lg4** **4.h3** **Lxf3**
5.Dxf3 **e6** **6.d3** **Sd7**
 [6...Sf6 7.a3 Lc5 8.e5 Sfd7 9.Dg3 Ld4 10.f4 0-0
 11.Se2 Lb6 12.Le3 Lxe3 13.Dxe3 Db6 14.Dxb6
 axb6= Hickl,J-Schlosser,P Altensteig 1990]
7.Le2 N

Il pulsante "Esempi" elenca chiare possibilità del tipo di ricerche che sono possibili con questo strumento più efficiente.



Facendo clic sul pulsante "Avanzate" si avvia la [Maschera di ricerca completa](#) col quale puoi impostare ricerche più complicate e perfezionare i risultati della ricerca.

Se in generale si preferisce la classica maschera di ricerca per le proprie ricerche e non si desidera visualizzare questa finestra di selezione, è possibile definirla.

Nella maschera di ricerca è presente la nuova voce ""**Always advanced dialog**" (Sempre finestra di dialogo avanzata).

- Filtro attivato**
- Always advanced dialog

Con esso puoi attivare o disattivare l'immissione di testo e iniziare direttamente con la maschera di ricerca.

In alternativa è anche possibile definire questa impostazione direttamente nella finestra di dialogo per l'immissione di testo.

- Always advanced dialog

2.1.4.1.2 La maschera di ricerca

La maschera di ricerca si usa per trovare partite che rispondano a certi criteri. Si tratta di un filtro che permette solo ad alcune partite di passare e apparire nella lista, mentre le altre vengono scartate.

Vi sono due diverse applicazioni della maschera di ricerca. Una si applica alla lista partite e l'altra a uno o più database nella finestra database. Entrambe le ricerche possono essere avviate con i tasti **Ctrl-F**.

Viene visualizzata una maschera di ricerca contenente diverse schede.



[Dati partita](#)

Esegue la ricerca per giocatori, torneo, anno, risultato, ecc.



[Annotazioni](#)

Esegue la ricerca per diverso tipo di commento contenuto nelle partite.



[Posizione](#)

Esegue la Ricerca per frammenti posizionali, temi e [sacrifici](#).



[Materiale](#)

Esegue la ricerca per distribuzione materiale ed equilibrio materiale.



[Manovre](#)

Esegue la ricerca per manovre.



[Medaglie](#)

Esegue la ricerca per medaglie.



[Attacchi](#)

Oltre alla ricerca di manovre e configurazioni di pezzi, in qualsiasi database il programma può condurre una ricerca mirata per motivi difensivi - o attaccanti - predefiniti. Nella maschera di ricerca è possibile definire i criteri di ricerca desiderati tramite la scheda "**Attacks**".

Tutte queste sezioni sono collegate idealmente da una "e". Cioè, se più criteri sono selezionati, tutti devono essere soddisfatti nella ricerca delle partite. Quando si seleziona almeno una definizione in una scheda, in basso la casella di controllo relativa alla scheda corrispondente viene indicata da un segno di spunta. È possibile deselegionare questa casella per disattivare la scheda corrispondente.

<input type="checkbox"/> Dati partita	<input type="checkbox"/> Annotazioni	<input type="checkbox"/> Posizione	<input type="checkbox"/> Materiale	<input type="checkbox"/> Manovre	<input type="checkbox"/> Medaglie
<input type="checkbox"/> Includi varianti nella ricerca		<input type="checkbox"/> Attacks			

Includi varianti nella ricerca

Fa sì che ChessBase non cerchi solo nella linea principale ma anche nelle analisi contenute nelle partite.

Resetta

Resetta tutte le impostazioni della maschera di ricerca.

Visualizzazione della maschera di ricerca

[Finestra database](#): fare clic sul nastro Disco rigido - Ricerca partite in - [Database di riferimento](#).

Finestra database: Fare clic con il pulsante destro del mouse su un - [simbolo di database](#), Cerca...

[Finestra lista](#): Filtro - Filtra lista.

Finestra lista: Clic con il destro sulla lista, Edita - Filtra partite.

[Finestra scacchiera](#): clic con il destro sulla scacchiera - Trova posizione in database di riferimento.

Finestra scacchiera: clic con il destro sulla scacchiera – Trova posizione in (database selezionato).

Il programma offre la possibilità di [salvare ricerche pre-definite](#) permanentemente e caricarli nuovamente quando necessario. Soprattutto consente di risparmiare molto tempo con le ricerche utilizzate di frequente e velocizza il lavoro con il programma.

Avvia l'elenco partite del database in cui eseguire la ricerca o fai clic con il **pulsante destro del mouse su un simbolo di database -> Cerca. Definisci i tuoi criteri di ricerca.** Fare clic nella finestra di dialogo di ricerca sul pulsante "**Salva**". **Viene ora visualizzata la finestra di dialogo del file tramite la quale è possibile salvare le impostazioni per la ricerca. L'estensione del file per i file di ricerca è *.dbsearch, il percorso standard per il salvataggio dei criteri di ricerca si trova nella sottodirectory "Maschera di ricerca" nella directory dell'utente.**

Fai attenzione a quando scegli un nome per [salva ricerca](#) che sia significativo in modo che quando ne hai molti è facile scegliere quello che stai cercando.

2.1.4.1.3 Maschera di ricerca, Dati partita.

Maschera di ricerca, Dati partita.

Cerca Mega Database 2020

Dati partita | Annotazioni | Posizione | Medaglie | Materiale | Manovre | Attacks

Bianco: Kasparov . Solo vittorie

Nero: H*bner . Ignora colori

Torneo:

Commentatore:

Anno: 2020.12 - 2020.12

ECO: A00 - E99/99

Mosse: 0 - 22

Elo: 2500 - 3500

No Uno Entramb Media

Differenza: 0

Risultato

1-0 0-1 1/2-1/2 0-0

Matto Stallo Scacco

Testo Partite di qualità

Qualsiasi testo: No

Cadenza

Tutti i Lento Rapido Blitz

Dati partita Annotazioni Posizione Materiale Manovre Medaglie

Includi varianti nella ricerca Attacks

Filtro attivato

Always advanced dialog



Ricerca per giocatori (Bianco/Nero)

- Tutte le partite di Kasparov:
Nel campo Bianco digitare: "kasparov" o "kasp", lasciare selezionato "Ignora colori".
- Partite di Kasparov con il Bianco:
Nel campo Bianco digitare "kasparov" o "kasp", deselegionare "Ignora colori".
- Tutte le partite tra Kasparov e Kramnik:
Bianco = "kasparov", Nero = "kramnik", lasciare selezionato "Ignora colori".

- Partite di Kasparov con il Bianco contro Kramnik:
Bianco = "kasparov", Nero = "kramnik", deselezionare "Ignora colori".

Nella ricerca è possibile usare caratteri jolly, per esempio "H*bner" per trovare sia Hübner che Huebner, o "?ussup" se si è incerti della grafia di Yussupov, Jussupov o Jussupow.



Torneo

La ricerca per torneo e per commentatore è simile a quella per giocatore. Anche qui fa distinzione tra le lettere maiuscole e minuscole. Se i [dati torneo](#) contengono la stringa di ricerca non nel settore titolo ma in quello luogo, le partite saranno ugualmente recuperate.



Elo

Quando si cercano partite di giocatori entro un certo intervallo Elo (per esempio "2600 - 2875") è possibile determinare se debba essere preso in considerazione il punteggio medio dei due giocatori, quello di almeno uno dei due giocatori, o di entrambi i giocatori.



Anno

È possibile ricerca partite di un anno o di un periodo specifico (es: "2005" - "2010").



ECO

È possibile cercare partite con uno specifico [codice ECO](#) - anche naturalmente in abbinamento ad altri criteri, per esempio tutte le partite con codice ECO D20 giocate da Vishy Anand.



Mosse

È possibile specificare la lunghezza minima e massima delle partite che desiderate trovare. Di solito si combina bene con altri criteri, per esempio tutte le partite col Bianco di un certo giocatore che durano meno di 25 mosse, siano vittorie o rapide patte.



Qualsiasi testo

Trova questo testo in qualsiasi campo dei dati partita, compreso i dettagli dei tornei, delle squadre, ecc.



Risultato

Fare clic su una delle caselle per cercare le vittorie del Bianco, le vittorie del Nero, le patte, i dossier di testo, i matti, gli stalli e le partite che terminano con uno scacco.



Matto, stallo, scacco

Tutte le partite in cui la posizione finale è uno scacco matto; tutte le partite che

finiscono con uno stallo o con uno scacco. Allenamento scacchistico: eseguire una ricerca di matti sull'ultimo numero di [ChessBase Magazine](#) o di TWIC. Nella [finestra risultati ricerca](#) attivare la [notazione training](#). Usate la freccia giù per portare sullo schermo una partita dietro l'altra. ChessBase salterà sempre alla posizione subito prima dello scacco matto, che potrete così provare a trovare. In questo modo potrete in veloce successione passare in rassegna dozzine o anche centinaia di partite acuendo la vostra visione tattica per le posizioni di matto.



Differenza

Nella maschera di ricerca il programma offre la possibilità di indirizzare la propria ricerca su partite giocate tra un giocatore particolarmente forte e un avversario con un rating decisamente inferiore.

Tali ricerche possono essere effettuate con l'ausilio del pulsante "Differenza" nella maschera di ricerca. Supponiamo che tu sia interessato a quelle partite di Garry Kasparov che ha giocato durante la sua carriera attiva contro giocatori il cui punteggio Elo era chiaramente molto inferiore al suo.



Testo

Tutti i [testi di database](#).



Partite di qualità

Nella finestra di ricerca partite ChessBase offre il parametro "partite di qualità". Ciò può notevolmente migliorare le informazioni prestando maggiore attenzione alla qualità delle partite visualizzate. Per esempio, questa funzione limita la ricerca alle partite in cui almeno un giocatore abbia avuto un punteggio Elo minimo di 2350 o un giocatore che abbia il titolo di MI o GM. Questa funzione esclude le partite lampo, di gioco rapido e le simultanee, e le partite che siano durate meno di sette mosse. Le partite con un numero di mosse inferiore a 20 sono anch'esse escluse.



No

Trova tutte le partite che non soddisfano i criteri di ricerca.



Nel repertorio

Cerca tutte le partite che contengono varianti presenti nel vostro repertorio di apertura (come da voi impostato nel [database di repertorio](#)).



Resetta

Rimuove tutte le impostazioni dalla maschera di ricerca.

2.1.4.1.4 Consiglio sulla Maschera di ricerca

Supponiamo di avere una raccolta di partite in cui lo stesso nome è scritto o registrato in modo diverso in un database, ad es. "Mueller" e "Müller". Se cerchi la partita di Müller come Bianco inserendo "M" sotto il nome e il cognome (con *"Ignora colori"* attivato), viene restituita solo la partita in cui il giocatore è stato registrato come "Mueller", o in cui anche il Nero aveva un nome che inizia con M.

Ciò è dovuto al modo in cui il programma è stato implementato: funziona partendo dal presupposto che i nomi dei giocatori possono essere composti solo da lettere dalla A alla Z e non include altri caratteri, come dieresi o altri segni diacritici.

Soluzione: Utilizza il carattere jolly * e inserisci "M *" invece di "M"

2.1.4.1.5 Maschera di ricerca - Annotazioni

Maschera di ricerca, Annotazioni.

The screenshot shows the 'Cerca Mega Database 2020' search mask dialog box, specifically the 'Annotazioni' (Annotations) tab. The dialog has a title bar with a close button (X) and a tabbed interface with the following tabs: 'Dati partita', 'Annotazioni', 'Posizione', 'Medaglie', 'Materiale', 'Manovre', and 'Attacks'. The 'Annotazioni' tab is active.

Fields and options in the 'Annotazioni' tab:

- Testo1:** A text input field containing 'Sardegna'.
- Testo2:** An empty text input field.
- Simboli:** An empty text input field.
- Parola intera:** A checked checkbox.
- Cancellato:** An unchecked checkbox.
- Posizione:** An unchecked checkbox.
- 960:** A numeric input field with a spinner, currently set to '0'.
- Filter options (grouped in a box):**
 - Colori
 - Training
 - Multimedia
 - Struttura pedonale
 - Percorso pezzo
 - Varianti
 - Ogni testo
 - Ogni simbolo
 - Posizione critica di apertura
 - Posizione critica di mediogioco
 - Posizione critica di finale
- Resetta:** A button located below the filter options box.

Global search options (checkboxes) at the bottom of the dialog:

- Dati partita
- Annotazioni
- Posizione
- Materiale
- Manovre
- Medaglie
- Includi varianti nella ricerca
- Attacks

Buttons at the bottom of the dialog:

- Ok:** A button with a blue border.
- Aiuto:** A button.
- Carica:** A button.
- Resetta:** A button.
- Salva:** A button.
- Annulla:** A button.



Testo1, Testo2

Si possono immettere due stringhe di testo e ChessBase ricercherà tutte le partite nelle quali è contenuta una delle due stringhe. Vengono considerate tutte le varianti e tutte le lingue. "Intera parola" ricerca solo le partite in cui figura la parola precisa, cioè "muove" non troverà anche "muovere".

Nota: se nel campo Testo1 non si immette niente, ChessBase cercherà tutte le partite che contengono molto commento testuale.



Simboli

Immettere [simboli di commento](#) come "!!", "??", "+-", ecc. e ChessBase troverà tutte le partite che contengono questi simboli. Per l'immissione dei simboli di commento, esistono speciali [tasti di scelta rapida](#).

Training: si può utilizzare questa funzione per cercare tutte le partite con "!!". Impostare la Notazione training e spostare il cursore nella lista della [finestra risultati ricerca](#). Ogni partita viene visualizzata con la posizione che si è verificata prima che fosse eseguita la mossa brillante. Cercare di scoprire la mossa brillante.



Cancellato

Ricerca le [partite marcate per la cancellazione](#).



Posizione

Ricerca le partite che iniziano con la [posizione immessa](#).



Altri criteri

È possibile eseguire la ricerca con altri criteri, come le partite che contengono case e frecce colorate ("Colori"), posizioni di training, elementi multimediali, commento grafico per struttura dei pedoni, percorsi dei pezzi, posizioni critiche, partite con [varianti](#), partite con qualsiasi [commento testuale](#) e partite con [simboli di commento](#).

2.1.4.1.6 Maschera di ricerca - Manovre

— [Maschera di ricerca](#), *Manovre*.

Individuare rapidamente le tattiche è una componente importante della forza del gioco pratico. Il programma offre una varietà di opzioni per filtrare da un database partite in cui sono presenti motivi tattici.

Il programma può trovare partite contenenti tutti i motivi di combinazione comuni. Questo fa parte della ricerca nuova ed estesa. Basta aprire la maschera di ricerca, fare clic su "Avanzate" e quindi sulla scheda "Manovre", fare clic su uno dei motivi e premere Invio per avviare la ricerca.

Cerca Mega Database 2020

Dati partita | Annotazioni | Posizione | Medaglie | Materiale | **Manovre** | Attacks

No W B WB

- ? Promozione ?

Scacco Doppio scacco

Matto Stallo

Tattica

Pin Double Attack

Skewer Overworked Piece

Discovered Attack Remove Defender

Deflection Decoy

Trapped Piece Zwischenzug

Back Rank Clearance

Promozione Demolition

X-Ray Attack

Sacrificio

Controlla ordine mosse

Specchio orizzontale g1=g8

Mosse

Durata

Dati partita Annotazioni Posizione Materiale Manovre Medaglie

Includi varianti nella ricerca Attacks

Filtro attivato

Always advanced dialog

Per l'allenamento mirato su motivi tattici chiaramente definiti, è disponibile un'utile estensione alla scheda "Manovre" nella maschera di ricerca.

Sarà sufficiente selezionare spuntando il tema desiderato e dopo un clic su OK viene immediatamente cercata nel database il motivo tattico.

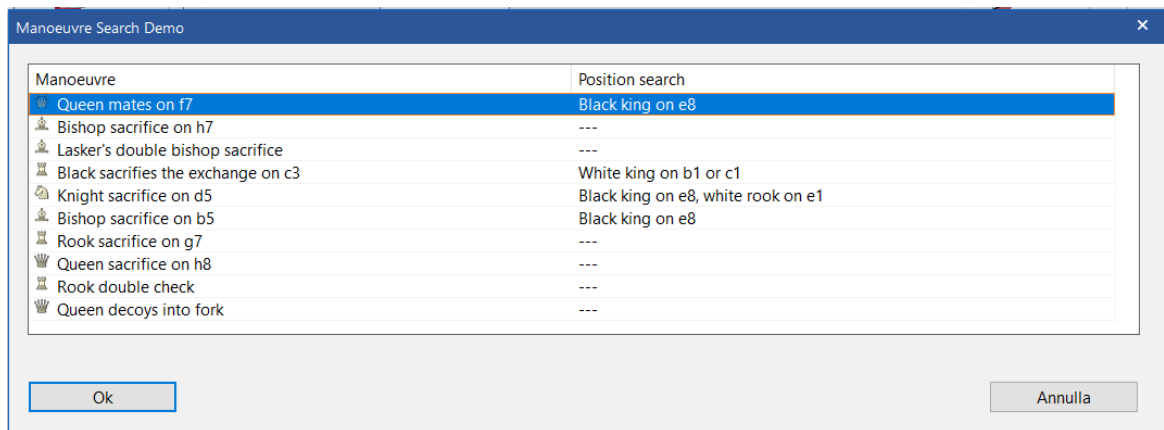


Il programma passa alla posizione cruciale quando si fa clic su una delle partite: elenca le partite pertinenti nella finestra dei risultati della ricerca. Un clic su una voce della lista e la partita viene visualizzata sul tabellone con il programma che "salta" direttamente nella posizione chiave della partita con il motivo tattico che stavi cercando.

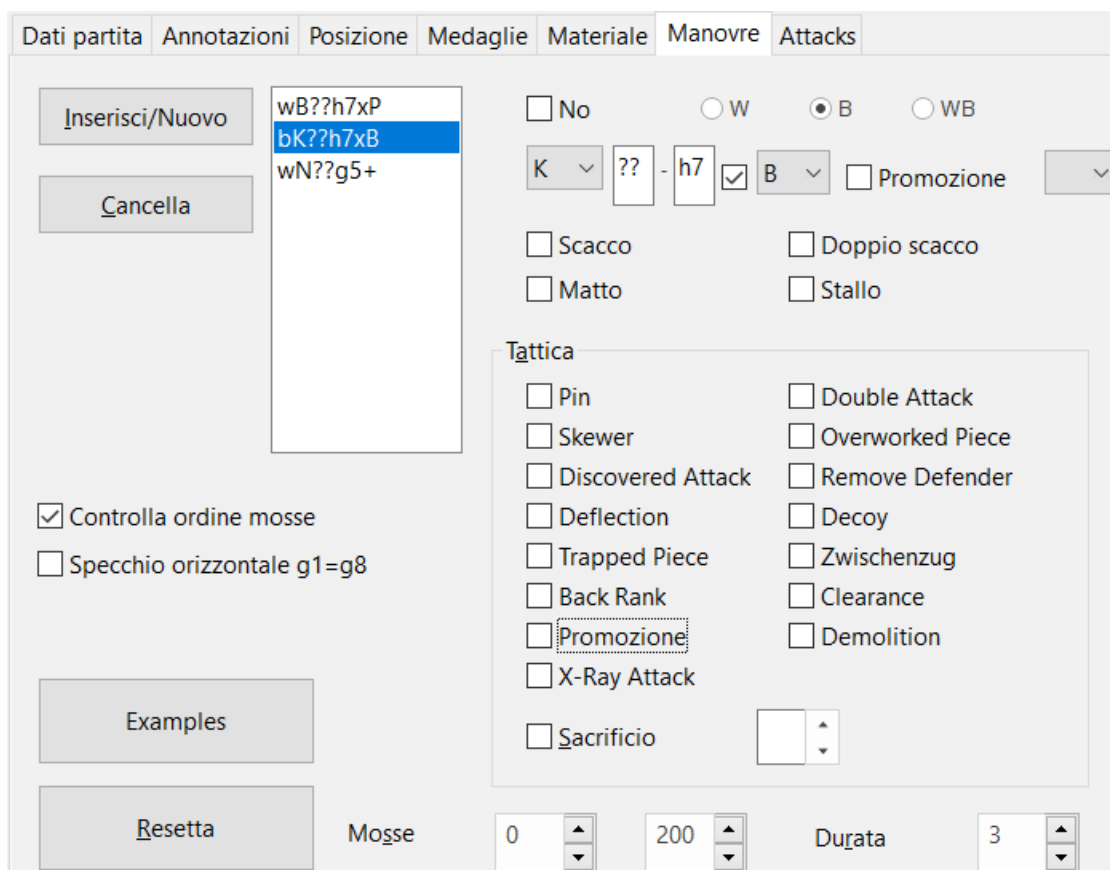


Questa funzione offre soprattutto agli istruttori di scacchi una semplice opzione per mettere insieme materiale didattico appropriato. In alternativa, consente a ogni utente di ricercare attraverso la propria partita questi motivi tattici elementari.

Il materiale e le impostazioni di manovra della maschera di ricerca erano sempre un po' difficili da capire. Entrambi sono stati ora arricchiti con un lungo elenco di esempi, contenenti motivi tipici



La ricerca per manovre recupera sequenze di mosse. Si tratta di una cosa diversa dalla [ricerca di posizione](#) che fornisce una rappresentazione statica ed è insufficiente se volete scoprire come una certa posizione si è verificata. Inoltre la ricerca per manovre può essere usata per trovare una vasta gamma di motivi tattici.



Nell'esempio qua sopra stiamo cercando partite in cui un Alfiere bianco ha mosso da non si sa dove in f7 catturando un pedone ("wb??f7xP"), il Re nero ha catturato l'alfiere ("bK??f7xB"), dopo di che un cavallo bianco ha dato scacco in g5 ("wN??g5+"). "Controlla ordine di mosse" significa che le mosse devono avvenire in quell'ordine, "Durata" che deve avvenire entro 3 semimosse, "Specchio orizzontale" che vanno bene

anche le manovre con l'Alfiere nero che prende in h2.

La definizione di manovra non è sempre banale. I motivi predefiniti nella finestra di dialogo coprono una grande campo di analisi e inoltre l'utente può modificarli.

Con un clic sull'esempio è possibile caricare altre ricerche predefinite.

Dopo la selezione vedrai nella finestra di dialogo in modo specifico come è stata definita la manovra che hai selezionato.

Ciò aiuterà a capire come definire i criteri di ricerca.

La ricerca per manovre recupera sequenze di mosse. Si tratta di una cosa diversa dalla [ricerca di posizione](#) che fornisce una rappresentazione statica ed è insufficiente se volete scoprire come una certa posizione si è verificata. Inoltre la ricerca per manovre può essere usata per trovare una vasta gamma di motivi tattici.

Come definire una manovra



Colore: le caselle W, B e WB selezionano quale colore esegue la mosse in oggetto.



Pezzo: il tipo di pezzo va selezionato dalla lista dei pezzi che appare quando si fa clic sul simbolo freccia giù. Scegliere il punto di domanda per indicare un pezzo arbitrario.



Case: le case di partenza e di destinazione sono indicate con la notazione completa ("e2e4"). Usate il punto di domanda come jolly: per esempio, "?3?3" indica qualsiasi mossa lungo la terza traversa, "??h7" indica una qualsiasi mossa che ha come casa d'arrivo h7. Dovete prima cancellare il punto di domanda prima di inserire un numero o il carattere al suo posto.



Cattura: se il riquadro di controllo tra le caselle e il pezzo di destinazione è selezionato, allora la mossa deve essere una cattura. È possibile specificare quale pezzo debba essere catturato nel menu a tendina sulla destra. Ancora "?" indica un pezzo arbitrario, e "0" indica che la mossa va bene solo se non cattura alcun pezzo.



Promozione: è possibile specificare se la mossa debba essere una promozione e a quale pezzo.



Sacrificio: fare clic sulla casella "sacrificio" e attribuire un valore in unità di pedoni per trovare manovre in cui un colore ha avuto del materiale in meno per un certo tempo (da specificare con "Durata"). Il programma controlla se le mosse definite hanno e meno perso materiale per la durata impostata.



Finestra mosse: definisce il ventaglio di mosse in cui il programma deve cercare la manovra in oggetto. Il valore "durata" si riferisce al numero massimo di semimosse in

cui l'intera manovra deve avvenire.



Controlla ordine di mosse: in una manovra di un certo numero di mosse si potrebbe volere o meno che sia preso in considerazione lo specifico ordine di mosse.



No: attivando questa opzione verranno ricercate le partite in cui la manovra definita non si verifica. Esempio: il Bianco promuove a Cavallo e il Nero non lo cattura entro le successive cinque mosse.

Esempi

A. Attacco sull'ala di Re con Dg3/Dg4 e Ah6

wQ??g?

wB??h6

Impostazione suggerita finestra "Mossa": 5-40, "Durata" 8.

B. Manovra di Cavallo f3-e1-c2-e3-d5

wNf3e1

wNe1c2

wNc2e3

wNe3d5

e forse anche:

b???d5xN

wP???d5x?

Impostazione suggerita finestra "Mossa": 5-50, "Durata" 20.

C. Sacrificio di Alfiere in f7 seguito da uno scacco di Cavallo in g5

wB??f7xP

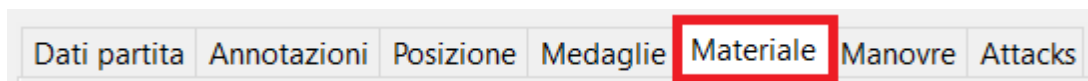
bK??f7xB

wN??g5











Impostazione suggerita finestra "Mossa": 5-40, "Durata" 3.

2.1.4.1.7 Maschera di ricerca - Materiale

[Maschera di ricerca](#), *Materiale*.

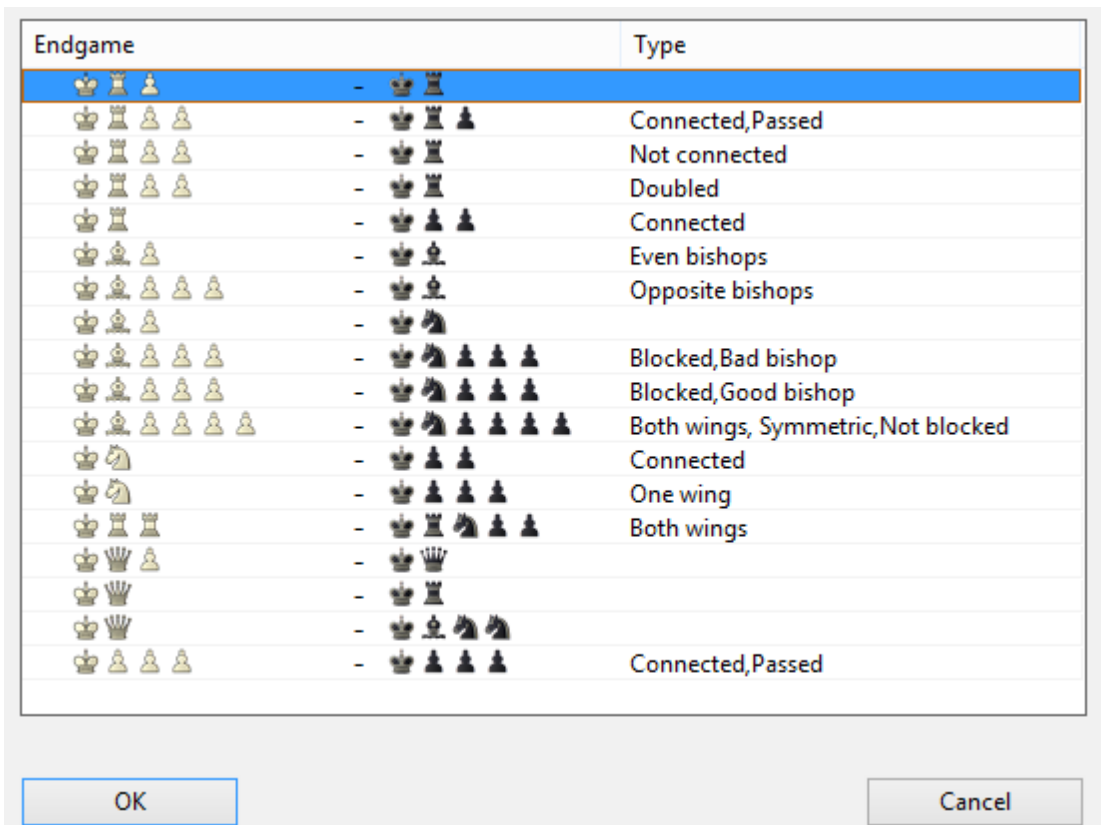


Searching for pre-defined constellations of material has been simplified. In the search mask you define you define your search for specific distributions of material via the tab *Material*.

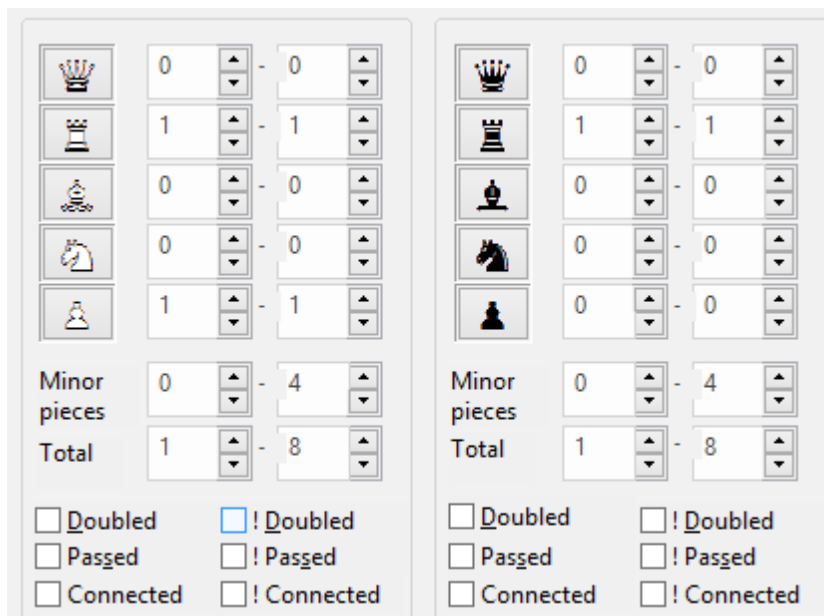
	0	▲	-	0	▲			0	▲	-	0	▲	
	0	▲	-	0	▲			0	▲	-	0	▲	
	0	▲	-	0	▲			0	▲	-	0	▲	
	0	▲	-	0	▲			0	▲	-	0	▲	
	0	▲	-	8	▲			0	▲	-	8	▲	
Pezzi minori	0	▲	-	4	▲		Pezzi minori	0	▲	-	4	▲	
Totale	1	▲	-	8	▲		Totale	1	▲	-	8	▲	
<input type="checkbox"/> Dopp_iati				<input type="checkbox"/> ! Dopp_iati			<input type="checkbox"/> Dopp_iati				<input type="checkbox"/> ! Dopp_iati		
<input type="checkbox"/> Passati				<input type="checkbox"/> ! Passati			<input type="checkbox"/> Passati				<input type="checkbox"/> ! Passati		
<input type="checkbox"/> Connessi				<input type="checkbox"/> ! Connessi			<input type="checkbox"/> Connessi				<input type="checkbox"/> ! Connessi		
Examples		Imposta posizione		Durata		1			U_ltima		999		

La ricerca del materiale era ed è uno strumento efficiente, ma nelle versioni precedenti la definizione dei parametri di ricerca non era affatto semplice. Dal CB 15 sono state implementate alcune funzioni che aiutano a rendere questo efficiente strumento più semplice da usare.

Un clic su Esempi nella finestra di dialogo offre una selezione di configurazioni di materiali tipiche, che sono spesso oggetto di ricerche:



Prendiamo come esempio la prima voce per la distribuzione K + R + B - K + R. Un doppio clic sulla voce e vedrai i parametri richiesti trasferiti nella [maschera di ricerca](#).



Esiste una funzione importante con il pulsante "Imposta posizione". Con esso inizi a impostare una posizione e inserisci semplicemente la configurazione di materiale

desiderata.

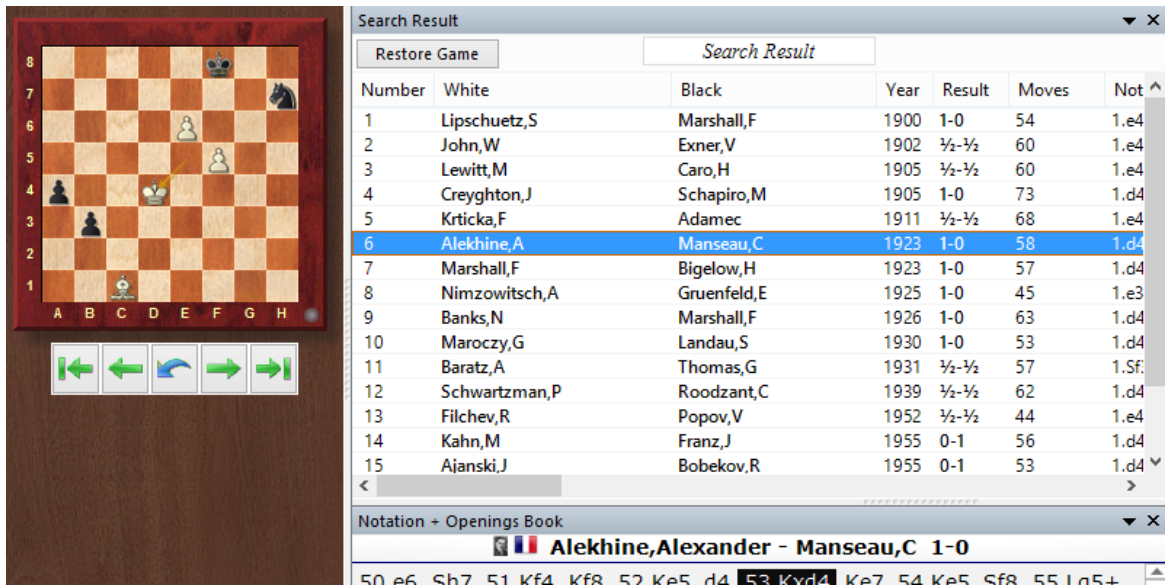
The screenshot displays the ChessBase 16 interface. On the left is a chessboard with a blue and white checkered pattern. The board shows a game in progress with the following pieces: White King on a1, White Knight on c3, White Pawn on c4, White Pawn on d3, White Bishop on c8, White King on f8, Black Pawn on e5, Black Pawn on f4, Black Bishop on f8, and Black Pawn on f4. To the right of the board is a piece selection panel with icons for White and Black pieces: King, Queen, Bishop, Knight, Rook, and Pawn. Below the board are controls for 'Move number' (set to 1) and 'En passant' (empty). On the far right, there are search options: 'Castling' (White 0-0, White 0-0-0, Black 0-0, Black 0-0-0), 'Side to move' (White selected, Black unselected), and buttons for 'White<->Black', 'King<->Queen', 'Copy ASCII', 'Copy EEN', 'Paste ASCII', and 'Paste FEN'.

Dopo aver inserito la posizione e premuto OK, vedrai anche gli effetti che ha nella finestra di ricerca.

The screenshot shows the search criteria dialog box in ChessBase 16. It consists of two columns of controls for White and Black pieces. Each piece type has a small icon and a spinner control for the number of pieces. The 'Minor pieces' and 'Total' rows have separate labels and spinner controls. The values for White are: King (0), Queen (0), Bishop (0), Knight (1), Pawn (2), Minor pieces (0), Total (1). The values for Black are: King (0), Queen (0), Bishop (1), Knight (0), Pawn (2), Minor pieces (0), Total (1).

In qualsiasi momento è possibile utilizzare i parametri aggiuntivi nella finestra di dialogo di ricerca per ottimizzare la ricerca. Il risultato della ricerca verrà visualizzato nella finestra **Risultato della ricerca**. Un clic su una lista o una voce di partita carica immediatamente la partita con la posizione chiave secondo i criteri di ricerca nella finestra

scacchiera.



Number	White	Black	Year	Result	Moves	Not
1	Lipschuetz,S	Marshall,F	1900	1-0	54	1.e4
2	John,W	Exner,V	1902	½-½	60	1.e4
3	Lewitt,M	Caro,H	1905	½-½	60	1.e4
4	Creyghton,J	Schapiro,M	1905	1-0	73	1.d4
5	Krticka,F	Adamec	1911	½-½	68	1.e4
6	Alekhine,A	Manseau,C	1923	1-0	58	1.d4
7	Marshall,F	Bigelow,H	1923	1-0	57	1.d4
8	Nimzowitsch,A	Gruenfeld,E	1925	1-0	45	1.e3
9	Banks,N	Marshall,F	1926	1-0	63	1.d4
10	Maroczy,G	Landau,S	1930	1-0	53	1.d4
11	Baratz,A	Thomas,G	1931	½-½	57	1.Sf.
12	Schwartzman,P	Roodzant,C	1939	½-½	62	1.d4
13	Filchev,R	Popov,V	1952	½-½	44	1.e4
14	Kahn,M	Franz,J	1955	0-1	56	1.d4
15	Ajanski,J	Bobekov,R	1955	0-1	53	1.d4

Notation + Openings Book
Alekhine,Alexander - Manseau,C 1-0
 50 e6 Sh7 51 Kf4 Kf8 52 Ke5 d4 53 Kc7 54 Ke5 Sf8 55 Lc5+

Come definire la distribuzione di materiale



La ricerca per distribuzione materiale di solito si usa per cercare tipi specifici di finali. Potete specificare quali pezzi debbano essere sulla scacchiera. Per ogni pezzi bianco o nero potete poi impostarne il numero massimo o minimo che possono essere presenti.



Tutti i pezzi" e "Nessun pezzo" vanno usati per attivare/disattivare tutti i pezzi senza doverne impostare ciascun tipo manualmente.



Se il ventaglio per i pedoni bianchi è impostato a "0-8" questo significa che non importa quanti pedoni bianchi sono presenti sulla scacchiera. Se è impostato su "3-4" solo le posizioni con un minimo di tre ed un massimo di quattro pedoni sono ricercate. "1-1" nei pezzi significa che esattamente un pezzo di quel tipo deve essere presente.



L'opzione "Ignora colori" consente di ricercare distribuzioni di materiale anche con colori rovesciati. Se si è inserito "Cavallo: 1-1" per il Bianco e "Alfiere 1-1" per il Nero (e tutti gli altri valori dei pezzi sono a zero) l'opzione "ignora colori" fa sì che il programma trovi finali non solo con un Cavallo bianco contro un Alfiere nero, ma anche finali con un Alfiere bianco contro un Cavallo nero.



È possibile includere criteri tipo "il Nero ha un pedone per la qualità" o "Donna contro tre pezzi minori" usando l'opzione "Differenza". Quando questo è attivato i valori dati per i pezzi neri hanno un diverso significato: essi indicano la differenza in

materiale tra i pezzi bianchi e quelli neri.

Esempi

1. Ricerca di squilibrio materiale in cui il Nero ha due o tre pedoni in meno:
Fare clic su "Tutti i pezzi" e su "Differenza".
Immettere una differenza per i pedoni neri: meno due e meno tre.
Disattivare l'opzione "Ignora colori", altrimenti avrete anche le partite in cui il Bianco ha due o tre pedoni in meno.
2. Ricerca di posizioni in cui un colore ha un pedone per la qualità:
Attivare "Differenza"
Torri bianche: "1" - "2", differenza: "-1" - "-1"(un colore ha una o due torri, l'altro una torre in meno)..
Alfieri bianchi: "0" - "2", differenza: "-1" - "2"
Cavalli bianchi: "0" - "2", differenza: "-1" - "2" (queste due righe non sono importanti ma semplicemente impostano i limiti massimi per ogni tipo di pezzo).
Pedoni bianchi: "0" - "8", differenza "1" - "1"(il colore con una torre in meno ha un pedone in meno)..
Pezzi minori del Bianco: "0" - "4", differenza "1" - "1"(Il colore con una torre in meno ha un pezzo minore in più).

Gli ultimi due criteri sono cruciali per la definizione di "un pedone per la qualità".

Altri criteri



Pedoni passati, doppiati e uniti

Sia per il Bianco che per il Nero è possibile specificare se debbano essere presenti o meno pedoni doppiati, passati, o uniti. "Doppiati" significa che devono essere presenti pedoni doppiati, "! Doppiati" che non debbano essere presenti, cioè una corrispondenza sarà trovata solo se durante la partita non appaiono pedoni doppiati (per quel colore) . Lo stesso si applica ai criteri "! Passati" e "! Uniti" .



Alfieri stesso colore/colore contrario

Entrambi hanno un solo Alfiere dello stesso colore o di colore contrario.



Alfiere buono/Alfiere cattivo

È presente almeno un alfiere con una maggioranza di pedoni avversari sul suo stesso colore e con una maggioranza dei propri pedoni sul colore opposto. Per "Alfiere contrario" è l'opposto, per quanto riguarda la configurazione dei pedoni. Se si fa clic su entrambi, il programma cercherà posizioni in cui un colore ha un Alfiere buono e l'altro un Alfiere cattivo.



Bloccati/Non bloccati

"Bloccati" significa che tutti i pedoni di un'ala sono bloccati. "Non bloccati" significa che la maggioranza dei pedoni non sono bloccati. Se entrambi sono attivati, almeno due terzi dei pedoni di un'ala devono essere bloccati.

**Simmetrici/Non simmetrici**

Il Bianco e il Nero hanno lo stesso numero di pedoni in ogni colonna. "Non simmetrici" significa che c'è una differenza di almeno una colonna.

**Su entrambe le ali/Su un'ala sola**

C'è almeno un pedone sul lato di Donna (colonne da "a" a "d") e uno sul lato di Re (colonne da "e" a "h"). "Su un'ala" significa che i pedoni stanno da una parte sola.

**Durata**

Il bilancio materiale deve permanere per un numero "n" di mosse.

La definizione di questi criteri può sembrare non facile e non immediatamente intuitiva, ma è molto flessibile e permette di formulare un grande numero di diversi tipi di distribuzione materiale.

2.1.4.1.8 Maschera di ricerca - Attacks

Oltre alla ricerca di manovre e configurazioni materiali, in qualsiasi database il programma può condurre una ricerca mirata per motivi difensivi - o di attacco - predefiniti.

Nella maschera di ricerca è possibile definire i criteri di ricerca desiderati tramite la scheda "Attacks".

Dati partita	Annotazioni	Posizione	Medaglie	Materiale	Manovre	Attacks
Piece under attack						
Attacked by						
Defended by						

Un esempio di come usarlo: vorresti trovare partite in cui il Cavallo in c3 è attaccato da un Cavallo e un Alfiere; il Cavallo che è sotto attacco deve avere la Regina e un pedone per difenderlo.

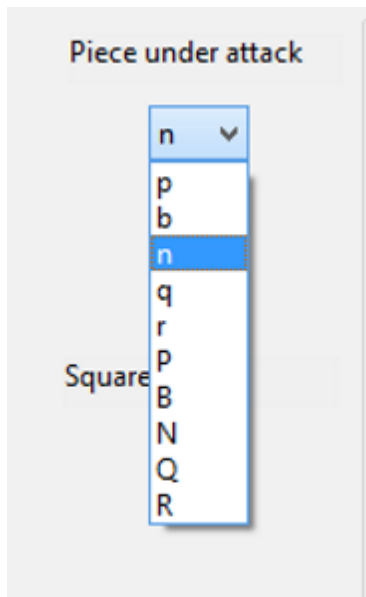
La definizione di questi criteri di ricerca appare come segue nella finestra di dialogo:

Dati partita	Annotazioni	Posizione	Medaglie	Materiale	Manovre	Attacks																												
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 20%;"> <p>Piece under attack</p> <p>n ▾</p> </div> <div style="width: 40%;"> <p>Attacked by</p> <table border="1"> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>Additional</td><td>0</td></tr> </table> </div> <div style="width: 40%;"> <p>Defended by</p> <table border="1"> <tr><td></td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>Additional</td><td>0</td></tr> </table> </div> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <p>Square</p> <p>c3 ▾</p> </div> <div style="margin-top: 20px;"> <input type="checkbox"/> No other attackers or defenders </div>								0		0		1		1		0		0	Additional	0		1		0		0		0		1		0	Additional	0
	0																																	
	0																																	
	1																																	
	1																																	
	0																																	
	0																																	
Additional	0																																	
	1																																	
	0																																	
	0																																	
	0																																	
	1																																	
	0																																	
Additional	0																																	

Nella casella per il pezzo si specifica il tipo di pezzo che è specificamente "sotto tiro". Inoltre puoi anche determinare la casella su cui si trova quel pezzo, nel nostro esempio sarebbe c3.

Come passaggio successivo si specificano i tipi di pezzo che stanno attaccando e difendono e si avvia la ricerca con OK. Come in tutte le altre ricerche, il programma mostra tutte le partite che soddisfano i criteri di ricerca. Un clic carica la partita con la posizione predefinita dalla finestra "Risultato della ricerca".

Suggerimento: Tieni presente che nella casella per la selezione del pezzo il colore è definito dall'uso della lettera maiuscola o minuscola!



Diamo un'occhiata a come funziona l'impostazione "n" (lettera minuscola) con il nostro esempio predefinito.

Number	White	Black	Year	Result	Moves	Notation
10	Tihlarik,K	Lugo Sanchez,M	1991	0-1	46	1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.a3 Sf6 4.e:
11	Mora Martinez,L	Velasco Garcia,J	1992	1-0	40	1.Sf3 c5 2.c4 Sf6 3.g3 d5 4.cxd
12	Kaspereit,H	Mettendorf,G	1993	½-½	28	1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.d4 d6 4.Sf:
13	Tozer,R	Howell,J	1993	0-1	26	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3 e6 4.e:
14	Hellborg,T	Bator,R	1996	0-1	59	1.d4 Sf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.a4 C
15	Finwiller,B	Heinl,T	1997	0-1	32	1.c4 Sf6 2.Sc3 n6 3.n3! n7 4.1r

Notation + Openings Book

Notation Reference Replay training Plan Explorer Table Score sheet LiveBook Openings Book

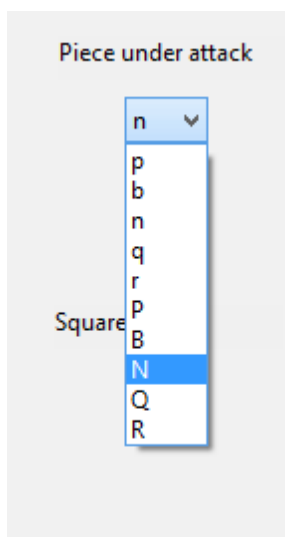
Tihlarik,Karol - Lugo Sanchez,Maximo 0-1
B20 Bratislava Slovan op (8) 1991

1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.a3 Sf6 4.e5 Da5 5.Lb2 Sd5 6.Sf3 e6 7.Sd4 a6 8.Sb3 Dc7 9.d4
Sc3 10.Lxc3 bxc3 11.Dd3 b5 12.Le2 Lb7 13.0-0 b4 14.axb4 Lxb4 15.Sa3 0-0 16.f4
 f5 17.Lf3 Lxf3 18.Txf3 Sc6 19.Sc4 a5 20.d5 Se7 21.d6 Da7+ 22.Kh1 Sd5 23.Scxa5
 Db6 24.Sc4 Txa1+ 25.Sxa1 Da6 26.Sb3 Tc8 27.Sca5 Dxd3 28.Txd3 Lxa5 29.Sxa5

Tutte le partite nella lista soddisfano i criteri di ricerca scelti, ma solo quando c'è un Cavallo nero in c3.

Chiunque giochi contro la Nimzo-indiana come Bianco sarà interessato alle configurazioni in cui il Cavallo Bianco in c3 viene attaccato dal Cavallo nero in e4 / d5 e l'Alfiere in b4. Come possiamo trovare quelle partite in cui il Cavallo è del colore "corretto"?

In tal caso nella finestra di dialogo scegli le lettere maiuscole.



La finestra dei risultati della ricerca ora mostra partite con un Cavallo bianco in c3.

Number	White	Black	Year	Result	Moves
1	De Saint Amant,P	Walker,G	1836	1-0	36
2	Evans,W	Perigal,G	1839	1-0	32
3	Hamppe,C	Loewenthal,J	1846	0-1	32
4	Harrwitz,D	Horwitz,B	1849	0-1	36
5	Von Jaenisch,C	Staunton,H	1851	0-1	70
6	Williams,E	Loewenthal,J	1851	0-1	71
7	Kieseritzky,L	Potier,M	1851	1-0	20
8	Anderssen,A	Horwitz,B	1851	1-0	31
9	Anderssen,A	Meyerhofer,K	1851	1-0	48
10	Falkbeer,N	Bayer,C	1855	½-½	56

Hamppe,Carl - Loewenthal,Johann Jacob 0-1

C27 Germany m 1846

Suggerimento: I criteri di ricerca della scheda "Attacchi" possono essere combinati con qualsiasi altro criterio di ricerca, ad es. [dati partita](#).

Sotto "Additional" si possono inserire pezzi addizionali di attacco / difesa non specificati.

Piece under attack: Q

Square: *

Attacked by:

- King: 0
- Rook: 0
- Bishop: 1
- Knight: 1
- Pawn: 0
- Queen: 0
- Additional: 3

Il motivo seguente è l'oggetto della nostra ricerca: tutte partite in cui la Regina bianca viene attaccata dalla Regina nera. Inoltre, tre pezzi d'attacco non specificati vengono inseriti in "Additional".

La ricerca trova le partite rilevanti e le elenca nella [finestra dei risultati della ricerca](#). Un clic su una voce della lista visualizza la partita direttamente sulla scacchiera grafica nella relativa posizione secondo i criteri di ricerca predefiniti.

Number	White	Black	Year	Result	Moves	Notation
14	Kanmazalp,O	Rosberg,S	2006	1-0	27	1.e4 c5 2.d4 e6 3.Sc3 Si
15	Buttell,D	Fathallah,J	2007	0-1	23	1.d4 f5 2.c4 Sf6 3.Sf3 gt
16	Amit,S	Safin,S	2008	0-1	43	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4
17	Karpov,A	Caruana,F	2008	1/2-1/2	29	1.d4 d5 2.c4 c6 3.Sf3 Sf
18	Margariti,A	Harmon Vellotti,L	2009	0-1	19	1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cx
19	Rivera,C	Saenz,A	2009	0-1	20	1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sc3!
20	Galdunts,S	David,V	2010	0-1	27	1.e4 e6 2.Sf3 d5 3.Sc3 c
21	Peichel,R	Marjanovic,S	2010	0-1	49	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4
22	Mastrovasilis,A	Marechal,A	2011	1-0	36	1.c4 e5 2.g3 Sf6 3.Lg2 f
23	Tapie Amione,P	Martin Del Campo C,R	2012	1/2-1/2	30	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3
24	Pozo Vinuesa,A	Rodriguez Redondo,A	2013	0-1	33	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5
25	Langie,J	Reichardt,M	2013	0-1	26	1.c4 f5 2.b3 Sf6 3.Lb2 e
26	Kasioumis,V	Papadimitrakis,G	2014	1-0	81	1.e4 c5 2.Sc3 g6 3.Sf3 c
27	Eric Alonso,S	Perez Mitjans,O	2014	0-1	26	1.c4 e5 2.g3 Sc6 3.Lg2!
28	Vukotic Jovsic,D	Lopez de Turiso,J	2016	1/2-1/2	63	1.d4 f5 2.Lf4 Sf6 3.Sf3 e

Notation + Openings Book

Karpov,Anatoly 2651 - Caruana,Fabiano 2640 1/2-1/2

La voce "Nessun altro attaccante o difensore" definisce esattamente la relazione tra pezzi in attacco e in difesa. Se questo pulsante è disattivato, il numero mostrato per i

pezzi verrà interpretato come minimo.

2.1.4.1.9 Maschera di ricerca - Medaglie

Maschera di ricerca, Medaglie.

The screenshot shows the 'Cerca Mega Database 2020' search mask. The 'Medaglie' tab is selected, displaying a list of medal categories with checkboxes. A yellow and green bar is visible above the list. The 'Finale' checkbox is checked. At the bottom, a 'Resetta' button is present. The bottom navigation bar shows 'Medaglie' and 'Attacks' selected.

Medaglia	Stato
Partita eccellente	<input checked="" type="checkbox"/>
Decisiva	<input type="checkbox"/>
Part. apertura modello	<input type="checkbox"/>
Novità	<input type="checkbox"/>
Struttura pedoni	<input type="checkbox"/>
Strategia	<input type="checkbox"/>
Tattica	<input type="checkbox"/>
Con attacco	<input type="checkbox"/>
Sacrificio	<input type="checkbox"/>
Difesa	<input type="checkbox"/>
Materiale	<input type="checkbox"/>
Gioco di pezzi	<input type="checkbox"/>
Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Errore tattico	<input type="checkbox"/>
Errore strategico	<input type="checkbox"/>
Utente	<input type="checkbox"/>

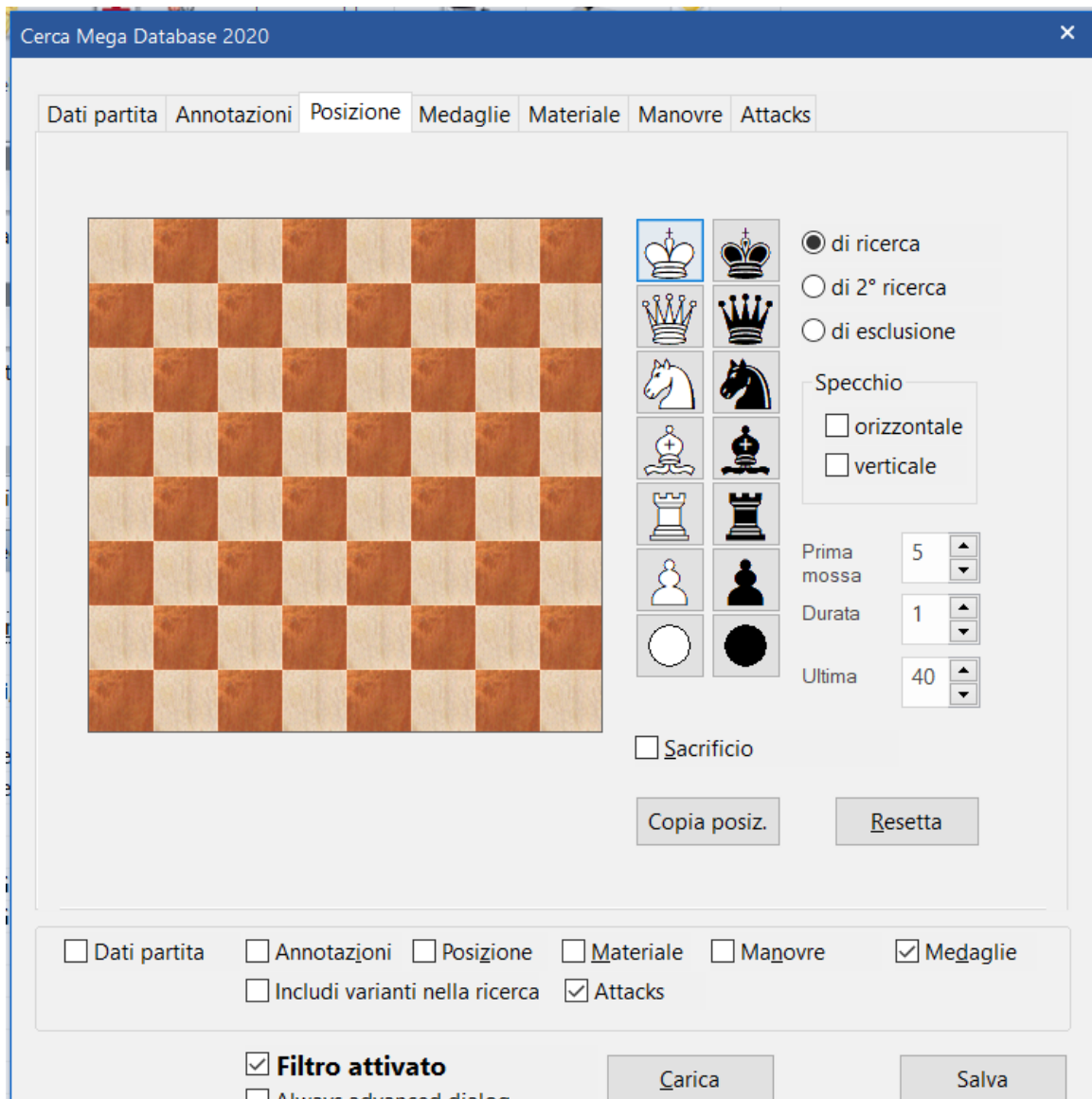
Resetta

Dati partita Annotazioni Posizione Materiale Manovre Medaglie
 Includi varianti nella ricerca Attacks

Ricerca per [medaglie](#). Se si fa clic su più di un tipo di medaglia, saranno trovate solo le partite a cui sono state assegnate tutte le medaglie selezionate. Nell'esempio sopra "Partita eccellente" e "Finale"

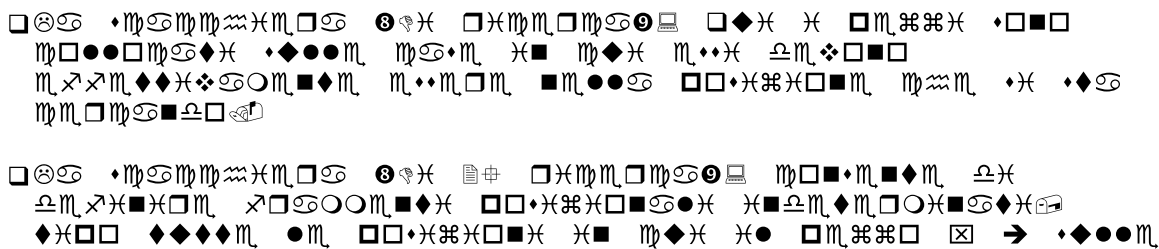
2.1.4.1.10 Maschera di ricerca - Posizione

Maschera di ricerca, Posizione.



Consente di eseguire una ricerca per frammenti di posizione, includendo manovre strategiche e tattiche basate su strutture e configurazioni di pezzi.

Sono disponibili **tre scacchiere di definizione:**





- La scacchiera "Di esclusione": con essa è possibile stabilire quale pezzo non debba essere su una specifica casa nella posizione che si sta cercando.

Per mettere un pezzo su una casa, prima selezionare il tipo di pezzo sulla destra. Un clic su una casella della scacchiera collocherà così quel pezzo. Invece un clic con il pulsante destro consente di impostare un pezzo del colore contrario. Il **carattere "jolly" sta per qualsiasi pezzo (anche pedone), bianco o nero.**



Sulla scacchiera di esclusione è possibile posizionare fino a quattro pezzi diversi sulla stessa casa. Per rimuoverne qualcuno, premere il tasto **Ctrl** e fare clic su di esso. Lo stesso si applica anche alla scacchiera di 2° ricerca.



Specchio orizzontale/verticale

Le opzioni "Specchio orizzontale" e "Verticale" riflettono la scacchiera orizzontalmente e verticalmente.



Prima, durata, ultima

Queste opzioni definiscono quanto a lungo il frammento posizionale debba rimanere presente durante la partita. Se la costellazione posizionale appare nella partita prima di "prima" o dopo "ultima" viene ignorata. "Durata" si riferisce al numero minimo di semimosse consecutive in cui i pezzi debbono essere sulla scacchiera.



Sacrificio

Specifica che si desidera cercare una [combinazione di sacrificio](#).



Copia posizione

Inserisce la posizione dell'ultima finestra scacchiera attiva.

Esempi di temi strategici

A. Torre su una colonna aperta c

Scacchiera di ricerca: bTc1.

Scacchiera di esclusione: jolly bianchi e neri sulle case c2-c7

B. Pedone isolato bianco in d4

Scacchiera di ricerca: bPd4

Scacchiera di esclusione: bPc2-c7,e2-e7,d5-d7

C. Pedone passato bianco in e5

Scacchiera di ricerca: bPe5

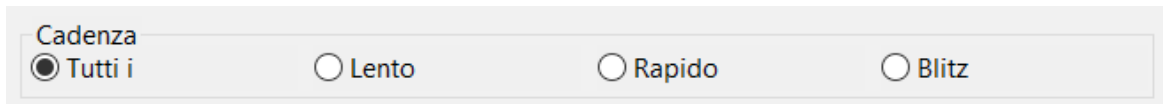
Scacchiera di esclusione: nPd6,d7,e6,e7,f6,f7

2.1.4.1.11 Ricerca per cadenze di gioco

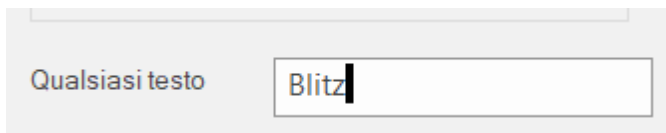
Negli ultimi anni molti tornei di scacchi sono stati giocati con controlli di tempo ridotti (soprattutto online).

Sul server di scacchi la maggior parte delle partite si gioca con tempi di riflessione brevi. Anche le partite di questi tornei Blitz e di scacchi rapidi vengono registrate e memorizzate in MegaDatabase.

Nella finestra di dialogo di ricerca per [dati partita](#) puoi anche filtrare dal database quelle partite che sono state giocate in modalità blitz.



In alternativa, la ricerca di partite Blitz può essere avviata tramite la casella di input.

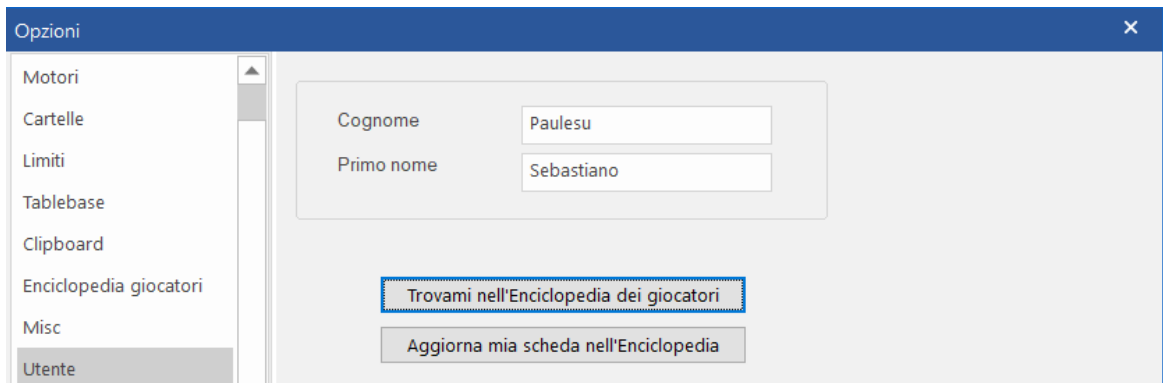


2.1.4.2 Opzioni

2.1.4.2.1 Nome utente

Menu: *Strumenti Opzioni Utente*

In alcuni punti ChessBase utilizza il tuo nome, ad esempio quando annoti una partita o invii un'e-mail o quando si occupa del tuo repertorio. Dovresti inserire il tuo nome qui.



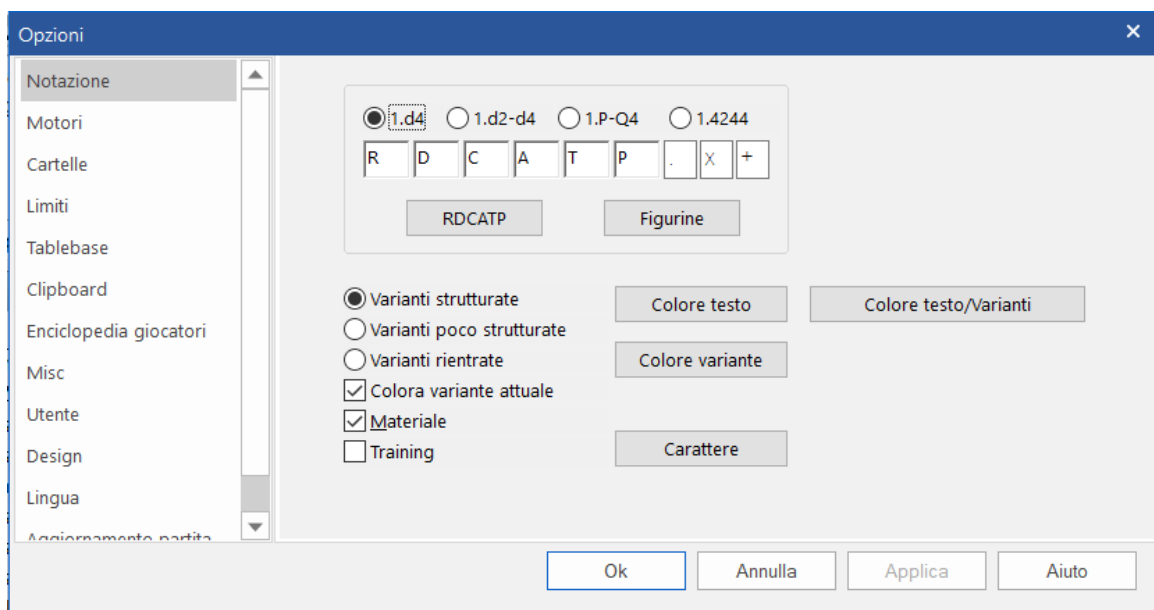
Trovami nell'Enciclopedia dei giocatori / Aggiorna la mia scheda dell'enciclopedia

Controlla se la tua immagine è inclusa nella [Enciclopedia dei giocatori](#). Se manca, o le immagini sono troppo vecchie o non belle, puoi fare clic su "Aggiorna la mia scheda dell'enciclopedia" e inviarcì una foto tramite il sito web di ChessBase.

La tua immagine sarà inclusa nel prossimo aggiornamento della nostra enciclopedia dei giocatori.

2.1.4.2.2 Impostazione della notazione

Menu applicazione: Opzioni – Notazione



Consente di impostare la [notazione della partita](#).

d4

Notazione algebrica abbreviata.

d2-d4

Notazione algebrica completa.

P-Q4

Notazione descrittiva anglo-americana, che si può trovare in alcuni vecchi libri di scacchi.

KQNBRP

Notazione con le lettere dei pezzi. È possibile digitare anche altre lettere da abbinare ai pezzi.

Figurine

Notazione con figurine.

. x +

È possibile scegliere se includere o meno i simboli di cattura o di scacco (x, +) e il punto dopo il numero della mossa. Se si sceglie il carattere ("_") invece del punto, ChessBase inserirà un punto e uno spazio dopo il numero di mossa (per esempio 45. Kg3), che è preferibile per alcune impostazioni di stampa.

Giustifica

La notazione viene giustificata sul bordo destro, con spazi inseriti a questo scopo.

Paragrafi

Per ogni linea principale viene usato un nuovo paragrafo. Se si disattiva l'opzione, l'intera notazione e i commenti vengono formattati come testo continuo.

Formato alternativo

Uno stile diverso di numerazione delle varianti e di rientro.

Materiale

Si deve visualizzare il "bilancio materiale" sotto la notazione? È possibile attivare o disattivare questa funzione anche col pulsante destro del mouse sulla finestra notazione.

Beep alla fine della variante

Se si utilizza il tasto freccia destra per rigiocare una partita, alla fine della variante viene emesso un beep e il replay si arresta. Ciò impedisce di saltare improvvisamente da una linea molto complessa alla variante principale della partita. Se questo non è un problema, si può disattivare il beep e il cursore si muoverà semplicemente sulla linea successiva.

Colore testo

Seleziona un colore per i commenti testuali.

Colore varianti

Seleziona un colore per le varianti (dal secondo livello in poi).

Font

Seleziona il tipo e la dimensione del carattere per la notazione principale. I caratteri per le [tabelle](#) e per la [notazione training](#) possono essere impostati separatamente con il pulsante destro nella corrispondente finestra.

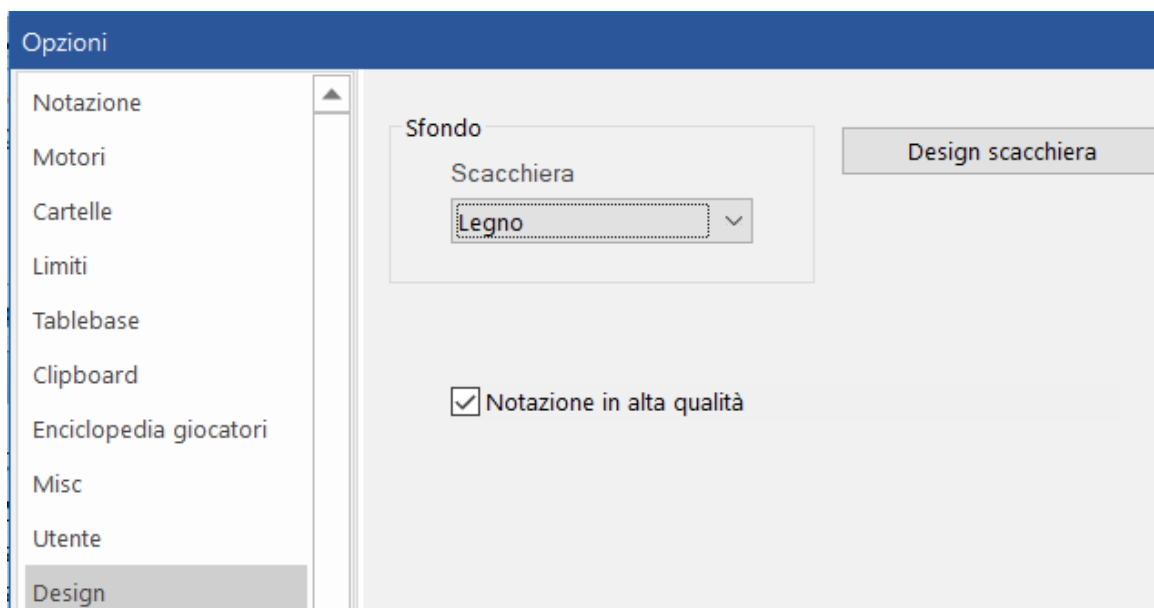
Nella palette dei colori scegli il colore che vorresti usare per i commenti di testo delle tue varianti.

Puoi controllare immediatamente il risultato nella notazione della partita.

```
4.♠xd4 d5 Delaire,H 'Une innovation risquée'
[ 4...e6 ]
[ ♠4...♠f6 5.♠c3 d6 ]
5.♠b5
[ 5.exd5 ♠xd5 6.♠e3 e6 7.♠c3 ♠b4 8.♠db5 Rubinstein-Nimzowitsch, Karlsbad, 1923. ♠e5! ]
[ 5.♠xc6 bxc6 6.exd5 ♠xd5! 7.♠c3
( 7.♠e2 ♠f5= Adams,J )
( 7.♠d2 ♠f6 8.♠e2 e6 9.0-0 ♠e7 10.♠f3 ♠d7 Adams,J )
7...♠xd1+ 8.♠xd1= (27) Schulz,J-Kostic,B Trencianske Teplice 1926 ]
[ 5.♠c3! dxe4 6.♠xc6 ♠xd1+ 7.♠xd1 bxc6 8.♠xe4 ♠f5 9.♠d3 0-0-0 10.♠e2 e6 11.♠f4 ♠b7
12.♠ad1 ♠e7 13.f3♠ Adams,J ]
```

2.1.4.2.3 Finestra di dialogo Design

Menu applicazione - Opzioni - Design

**Sfondo**

È possibile impostare lo sfondo di tutte le finestre e le barre dei menù. È possibile utilizzare colori semplici o le texture fornite con il programma. L'opzione "BMP utente..." consente di selezionare un'immagine o una texture come sfondo per tutte le finestre.

**Sfondo - Scacchiera**

Imposta lo sfondo della finestra scacchiera.

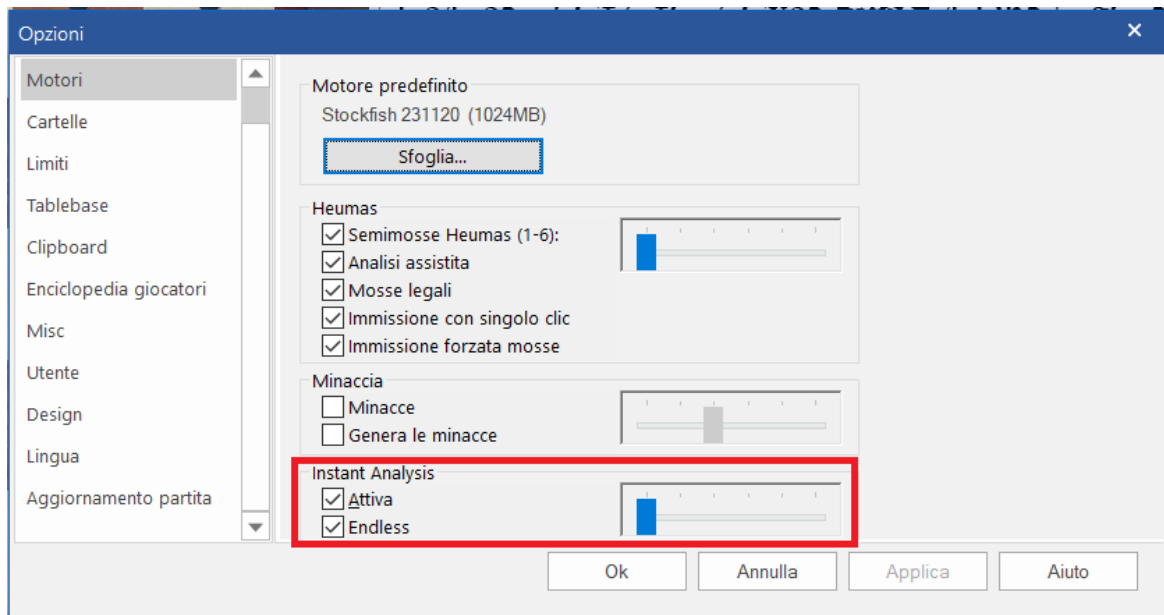
**Design scacchiera**

Questo comando apre la finestra di dialogo [Design scacchiera](#).

**Impostazioni 3D**

Questo comando apre la finestra di dialogo [Impostazioni 3D](#).

2.1.4.2.4 Motore standard ed Heumas

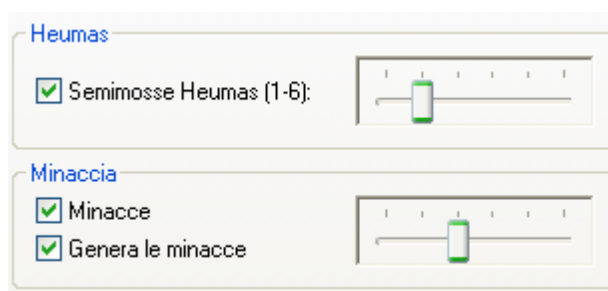
Menu applicazione - Opzioni - Motori

Selezionare il motore standard e le dimensioni delle [hash table](#) (ChessBase suggerirà un valore ragionevole).

Vedere anche la sezione [Motore predefinito...](#)

Heumas

[Heumas](#) è l'assistente di immissione mosse ed è anch'esso un piccolo e veloce motore scacchistico. È anche possibile disattivarlo. L'opzione "Semimosse Heumas" determina quanto in profondità il motore Heumas debba analizzare la posizione. Con la profondità aumenta la qualità ma si richiede una maggior potenza del processore.



- **Semimosse Heumas:** imposta la profondità di analisi in semimosse della funzione Heumas.
- **Analisi Assistita:** abilita o disabilita questa funzione analisi.

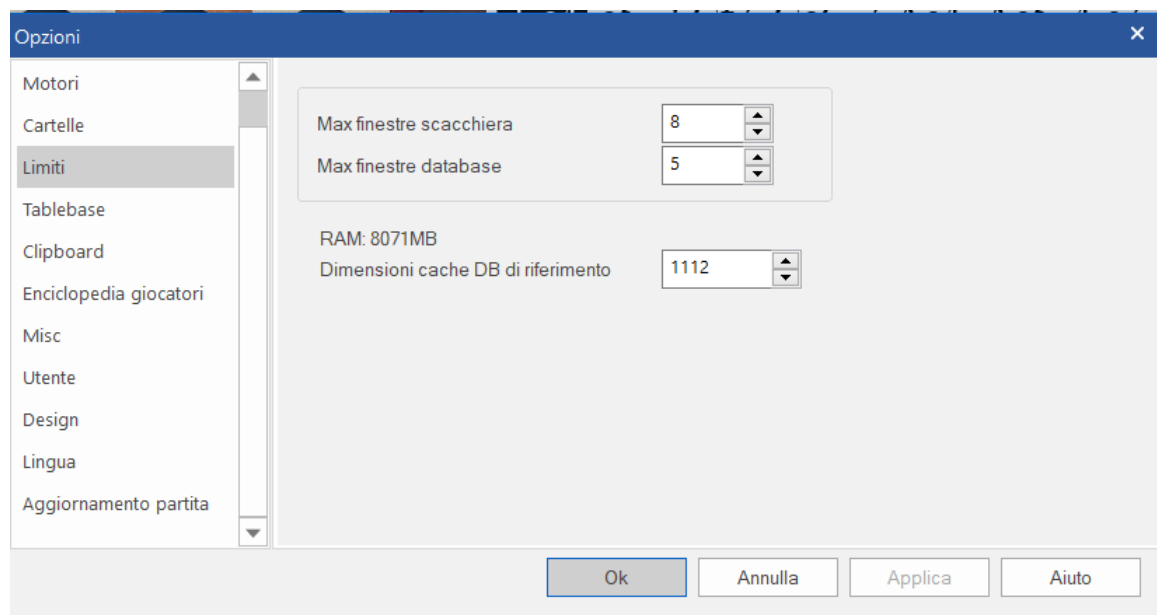
- **Mosse legali effettua una ricerca di mosse legali.**
- **immissione con un clic:** Ciò corrisponde a quella che nelle versioni precedenti era la versione della funzione Heumas implementata. Funziona con o senza l'analisi assistita. Con l'Analisi Assistita la funzione può essere attivata con un clic destro mentre si tiene premuto il pulsante sinistro del mouse. Se l'Analisi Assistita è disattivata, al suo posto possono essere mostrate le mosse legali di un pezzo. In questo caso tutti i quadrati sono evidenziati allo stesso modo, in grigio. Se un pezzo ha una sola mossa, è possibile attivare immediatamente l'entrata con un clic.
- **Immissione mosse forzate:** Inserisce l'unica mossa possibile

Minacce

Imposta la profondità di ricerca per la [generazione di minacce](#) nella finestra scacchiera.

2.1.4.2.5 Limiti

Menu applicazione - Opzioni - Limiti



Max finestre scacchiera

Questo determina quante finestre scacchiera possono essere aperte in qualsiasi momento. Quando carichi una nuova partita, ChessBase sostituirà automaticamente la partita precedente quando viene raggiunto il limite. Questo ti aiuta a mantenere il desktop gestibile.



Max finestre database

Determina quante finestre database possono essere aperte contemporaneamente. Anche in questo caso ChessBase sostituisce l'ultima quando viene raggiunto il massimo.

**Numero di partite recenti**

Questo determina il numero di partite caricate di recente che devono essere visualizzate nel File di menu - Partite recenti.

**Numero di database recenti**

Questo determina quanti database caricati di recente devono essere visualizzati nel File menu - Database recenti.

**RAM**

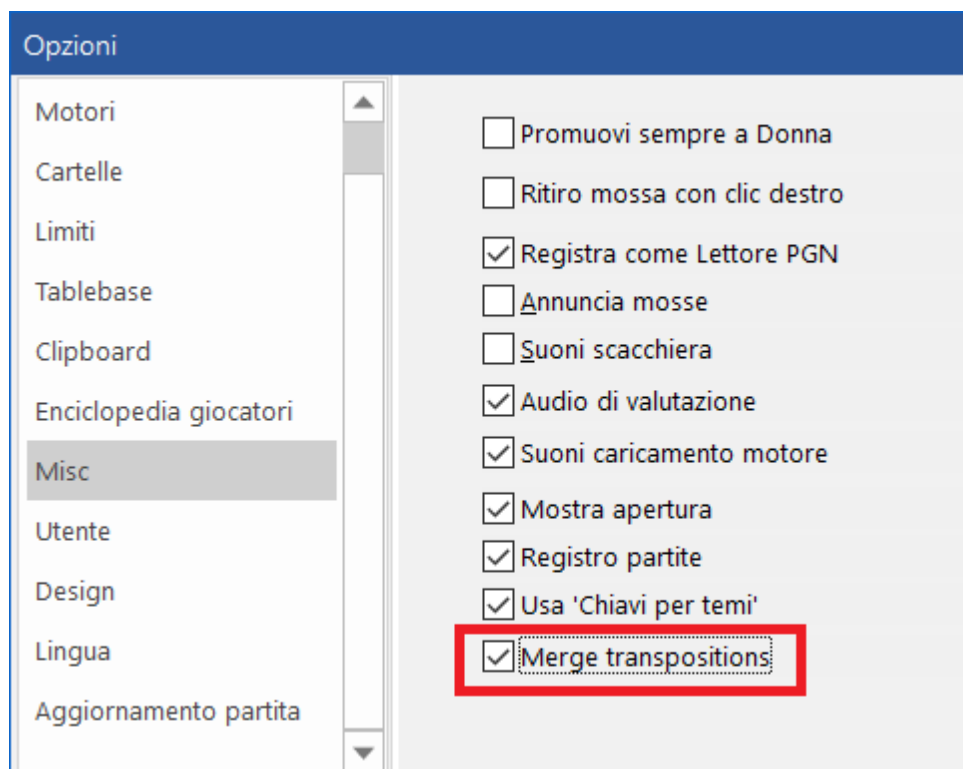
Visualizza la quantità di memoria disponibile nel sistema. Si riferisce alla memoria installata, non libera.

**Cache per database di riferimento**

ChessBase reagisce alle ripetute ricerche nel [database di riferimento](#) memorizzando nella cache (trattenendo) large chunks of the database in memory, making all operations much faster. If you have a lot of RAM (512 MB or more) grossi pezzi del database, rendendo tutte le operazioni molto più veloci. Se si dispone di molta RAM (512 MB o più), la maggior parte del database di riferimento verrà memorizzata nella cache. Dopo la prima ricerca noterai che non c'è più attività del disco rigido e che la ricerca è stata velocizzata di più del decuplo!.

2.1.4.2.6 Fondere le trasposizioni

Dal menu *File - Opzioni - Misc* è presente la funzione "Merge transpositions".



Questa funzione ha a che fare con la fusione di partite. In ChessBase l'utente può evidenziare più partite in un elenco di partite e riunirle in un albero delle varianti.

Esempio:

1.e4 d6 2.d4 d5
1.d4 d6 2.e4 d5

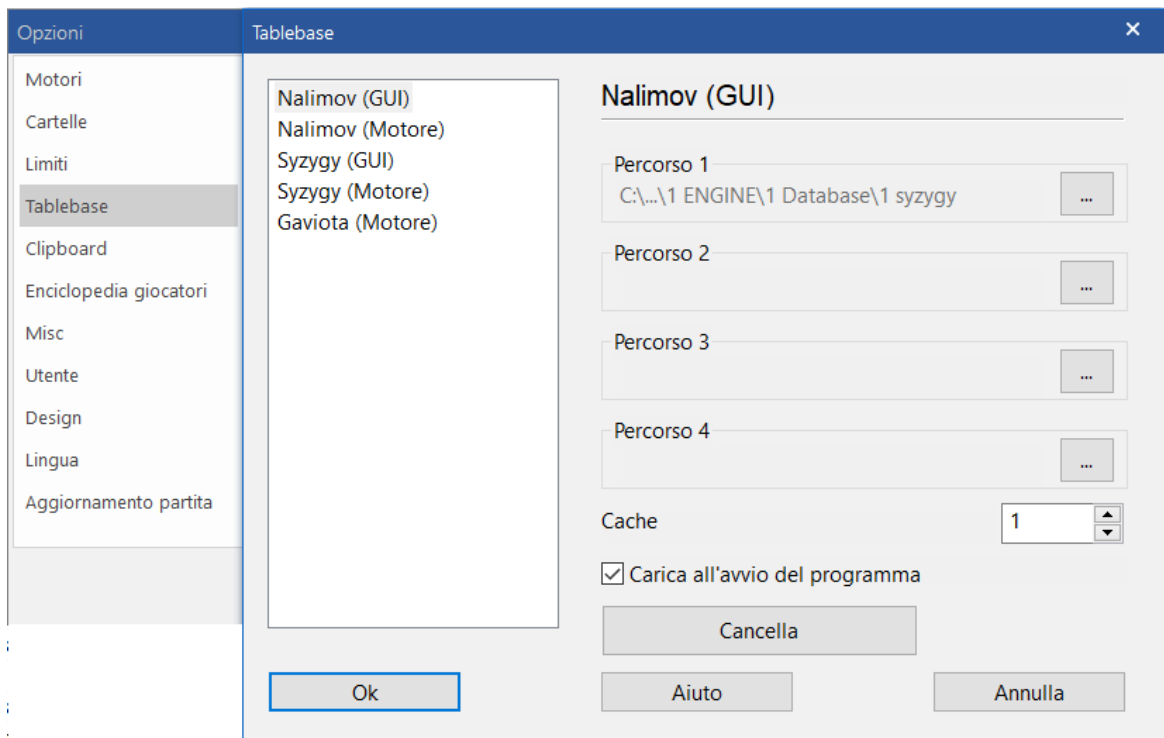
Puoi scegliere di unire queste partite con la funzione, oppure no; abbiamo a che fare con trasposizioni di mosse che si verificano frequentemente.

2.1.4.2.7 Percorso tablebase

Menu applicazione - Opzioni - Tablebase

I DVD Endgame Turbo vol. I e vol. II contengono i finali con cinque e sei pezzi, per un gioco perfetto.

È possibile configurare il percorso dove si sono installate le tablebase dei finali.



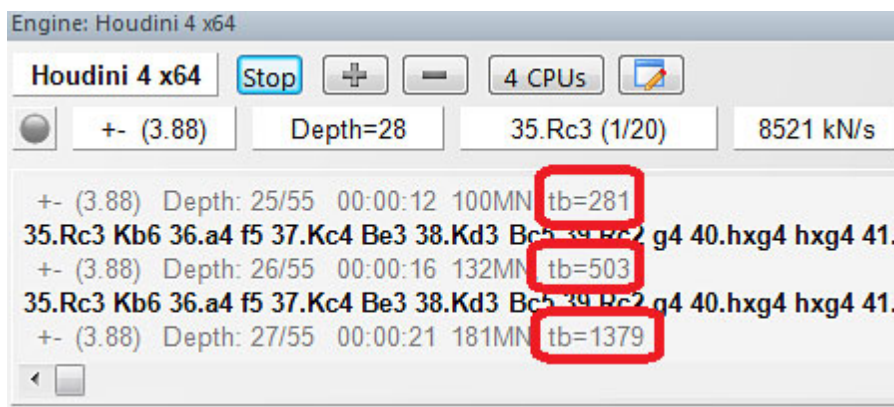
2.1.4.2.8 Syzygy Tablebases

ChessBase supporta un formato di database finali relativamente nuovo, le **Syzygy tablebase finali**. **Le versioni precedenti supportavano solo i Tablebase Nalimov dei finali, che sono ancora supportati in questa versione. Il nuovo formato è stato progettato da Ronald de Man dall'Olanda. La maggior parte dei nuovi motori scacchistici supporta già questo formato.**

Puoi attivare le tablebase Syzygy nell [impostazioni del programma](#), nel menu *File – Opzioni – TableBases*.

Immettere il percorso della cartella in cui sono archiviate le tablebase Syzygy nelle schede "GUI" e "Motore". *Facendo clic sul pulsante con i tre punti si attiva la finestra di dialogo standard di Windows per selezionare la cartella. Fare clic su OK per confermare le impostazioni e il programma ora utilizzerà le informazioni nelle tablebase.*

È possibile verificare se l'accesso alle tablebase funziona dando uno sguardo ai dati visualizzati da un motore scacchistico.



In questo esempio puoi vedere le voci "tb = xxx", che mostrano la frequenza con cui il motore di scacchi Houdini accede alle tablebase dei finali. Un grande vantaggio delle Syzygy è che sono molto più piccole. Le tablebase Syzygy da 6 pezzi richiedono 150 GB di spazio su disco, mentre le tablebase Nalimov richiedono più di 1 TB.

Le tablebase Syzygy prestano attenzione alla regola della patta per le 50 mosse. Se ci sono 50 mosse senza che un pezzo venga preso o un pedone sia mosso, la partita viene pareggiata. Poiché è possibile accedere ai dati nella RAM in modo molto rapido ed efficace, le basi Syzygy sono ora utilizzate di default da molti moderni motori di scacchi.

Ad esempio, il motore scacchistico di Komodo utilizza solo le tablebases Syzygy durante la ricerca, ma utilizza anche le le Nalimov quando una posizione è sulla scacchiera. È prevedibile che le tablebase Syzygy diventeranno sempre più popolari tra gli sviluppatori di motori.

Il modo migliore per ottenere le tablebases Syzygy complete è acquistare Endgames Turbo 4 dal nostro negozio online.

A causa delle dimensioni dei tablebase è meglio installarli fuori dalla cartella Documenti, ad esempio in **C: / Tablebases /**.

Esistono due diversi tipi di tablebase Syzygy.

WDL (Win-Draw-Loss).

In questi file vengono memorizzate solo le informazioni sul risultato della posizione. Questa è l'unica informazione utilizzata nella ricerca. Sulla base di queste informazioni il motore scacchistico non può dire quante mosse ci vorranno per vincere la partita. Il motore viene semplicemente informato se la posizione è una vittoria, una sconfitta o un pareggio.

DTZ (Distance to zero).

Queste tablebase vengono utilizzate dalla GUI per generare un valore che indica quante mosse ci vorranno per vincere la partita. Alcuni motori utilizzano queste informazioni durante la ricerca.

Le tablebase Syzygy supportano i bitbase sia in formato WDL che DTZ. Quest'ultimo formato viene utilizzato solo quando una posizione precisa è già sulla scacchiera. Tuttavia, solo il numero di mosse per raggiungere un'altra posizione finale (o talvolta

scacco matto). Un altro finale inizia dopo ogni mossa che ripristina la regola delle 50 mosse. In base a questa definizione, ogni volta che un pezzo viene preso o un pedone si muove, inizia una nuova partita finale e il conteggio è impostato a 1. Se un pedone continua ad avanzare, dopo ogni mossa il conteggio è di nuovo 1. Ciò significa che il conteggio viene azzerato dopo ogni movimento che cambia la posizione in modo irreversibile.

Ciò significa che le tablebase Syzygy sono diverse dalle tablebase utilizzate fino ad ora. Ciò significa che le mosse per il matto non vengono necessariamente visualizzate, ma le mosse per la transizione in un'altra posizione risolta. Quando si verificano mosse di pedone, mosse di cattura e promozione, vengono messe per prime, perché sono le mosse che portano avanti la partita.

Ad esempio, se stai utilizzando il motore Komodo 8 per analizzare una posizione finale di 5 o 6 pezzi che può essere sicuramente vinta, Le Syzygy potrebbero dare una valutazione di +250. Non c'è più la visualizzazione di "Matto in x mosse".

Come nel caso delle tablebase di Nalimov, ci sono 290 file per il finale da 3/4/5 pezzi, ma sono distribuiti in modo diverso. Le tablebase Nalimov hanno due file per finale, uno per "White To Move", uno per "Black To Move". Le tablebase Syzygy richiedono solo un file, indipendentemente da chi deve muovere, ma ci sono due versioni di ciascuna tablebase: una contiene il risultato WDL (Win-Draw-Loss) e l'altra contiene il risultato DTZ (Distance-To-Zero).

2.1.4.2.9 Tablebase formato Gaviota

Il programma include il codice di esplorazione delle Tablebase in formato Gaviota © Miguel A. Ballicora + il codice di esplorazione delle Tablebase in formato [Nalimov](#) © Eugene Nalimov.

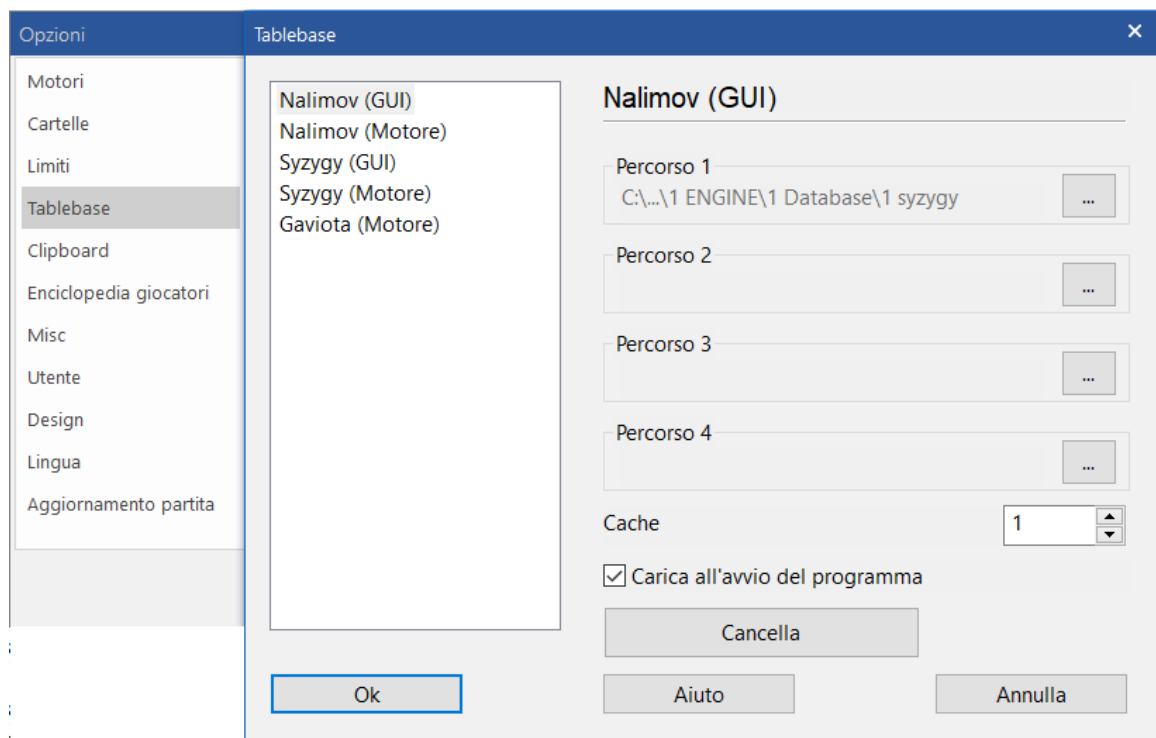
Tablebase formato Gaviota

Per utilizzare le Tablebase in formato Gaviota è necessario scaricare da Internet i file relativi. Al momento della scrittura di questa Guida in linea, tali file sono scaricabili dal sito: <http://www.olympuschess.com/egtb/gaviota>.

Scaricare i 145 file e salvarli in una directory del disco rigido. Lo spazio totale necessario su disco è di circa 7 GB.

Menu File - Opzioni - Tablebase Gaviota

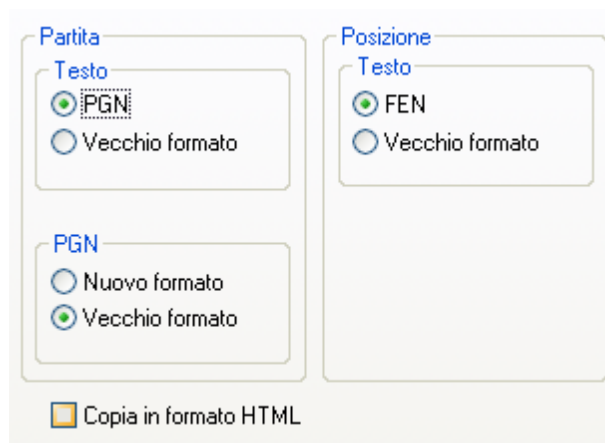
La posizione dei file delle Tablebase in formato Gaviota viene specificata nell'opzione *Tablebase Gaviota*.



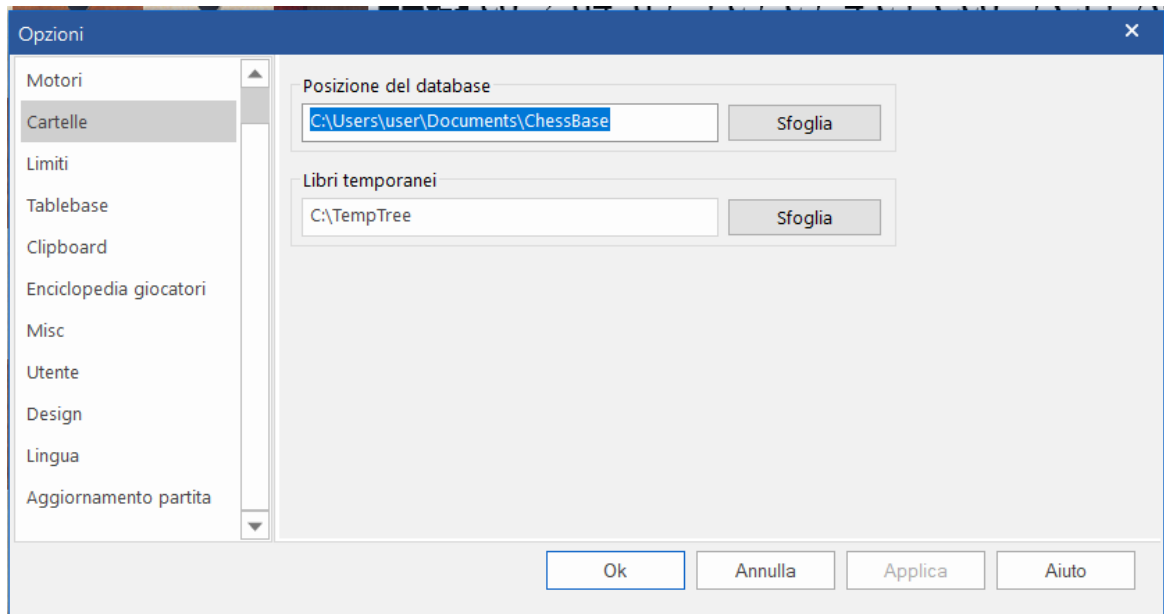
2.1.4.2.10 Opzioni PGN per gli Appunti di Windows

Menu applicazione - Opzioni - scheda Clipboard

È possibile configurare il formato del testo o dei file PGN memorizzati negli Appunti di Windows nella finestra scacchiera, tramite il menu **Pagina iniziale - Copia partita**.



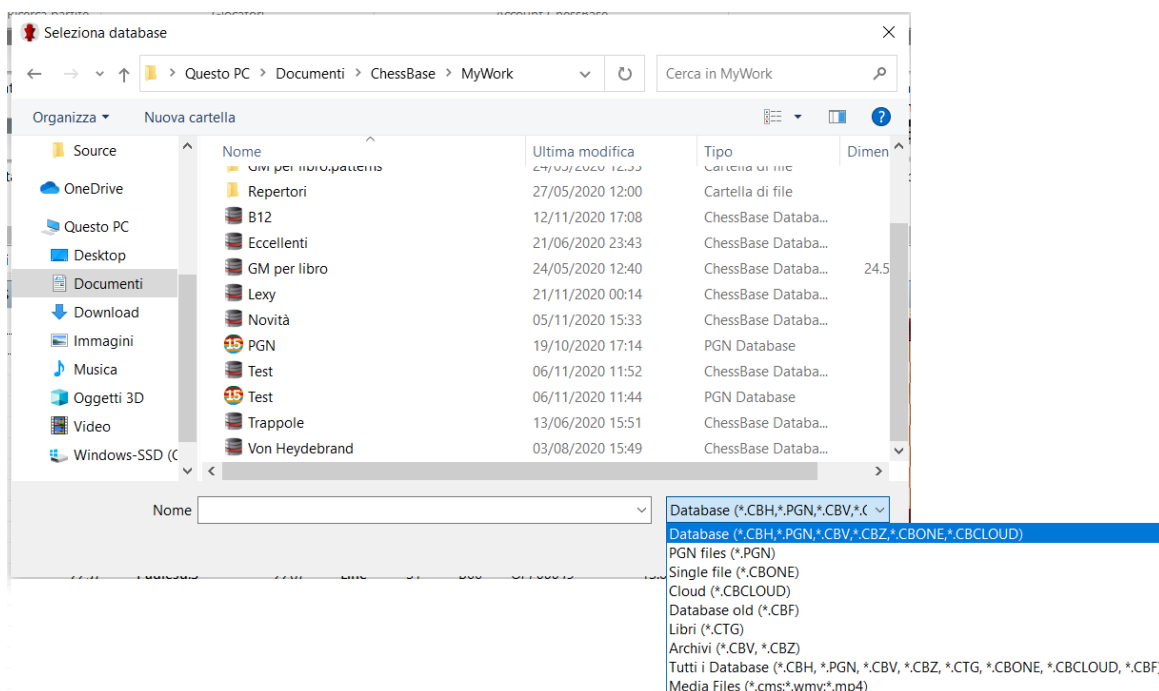
2.1.4.2.11 Cartelle

Menu applicazione - Opzioni - Cartelle

In questa finestra di dialogo è possibile impostare dove devono essere memorizzati normalmente i database, dove devono essere memorizzati i libri temporanei e dove sono localizzate l'[Enciclopedia dei giocatori](#) e le tablebase dei finali.

2.1.4.3 Selettore di database

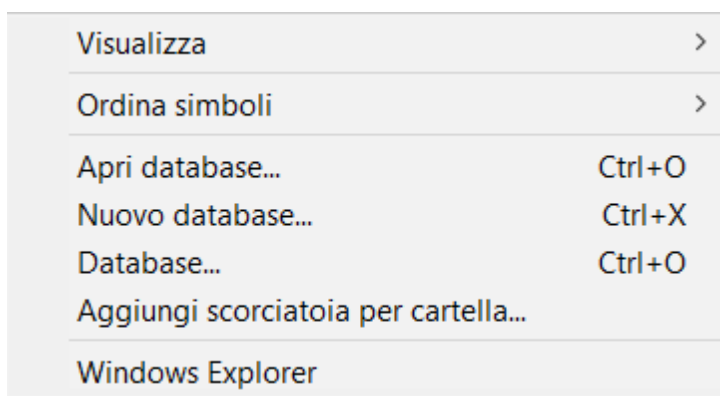
Il *selettore di file* viene utilizzato per aprire un database, crearne uno nuovo o aggiungerlo alla finestra database.



Cerca in: consente di individuare unità e directory desiderate. Nella finestra vengono visualizzati le directory e i file di database di ChessBase. Per aprire un file, basta fare doppio clic su di esso.

Cartelle: scelta rapida (Ctrl+O)

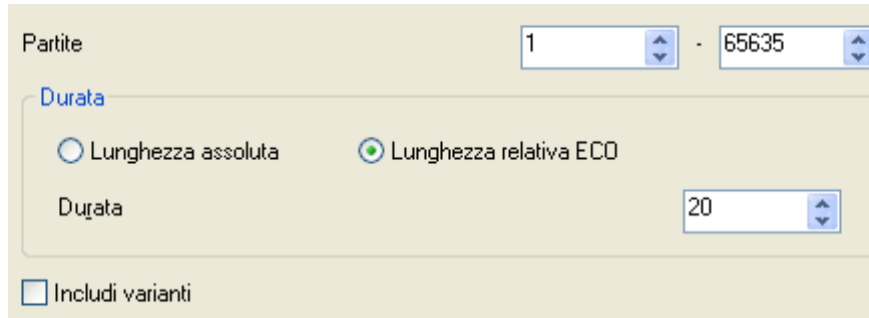
Finestra database: Clic con il pulsante destro del mouse, *Apri database*



Il comando viene utilizzato per aggiungere un simbolo di database alla finestra [I miei database](#).

2.1.4.4 Copia di partite nel libro delle aperture

È possibile copiare partite in un [albero delle aperture](#) per ampliarlo. È possibile utilizzare la tecnica del [drag & drop](#) per trascinare il simbolo di un database sul simbolo del libro, oppure per trascinare una selezione di partite da una finestra lista o da una chiave di apertura e rilasciarle sul libro.



Partite

È possibile impostare il numero di partite che si desidera copiare.

Durata

Fondamentale per le dimensioni dell'albero risultante è la lunghezza delle varianti che vengono inserite nell'albero. Non ha molto senso inserire nell'albero partite intere, per cui è necessario troncarle a un punto specifico.

ChessBase consente di limitare la lunghezza delle varianti in due modi diversi.

1. È possibile specificare la lunghezza assoluta di ogni variante, che deve essere esattamente di "n" mosse.
2. In genere è molto più pratico limitare la lunghezza delle varianti relativamente alla classificazione ECO. Ciò porta a lunghe varianti per le linee teoriche principali (quelle in cui la posizione di classificazione ECO si trova molto avanti nella partita) e varianti brevi per le linee collaterali, cioè per le deviazioni precoci.

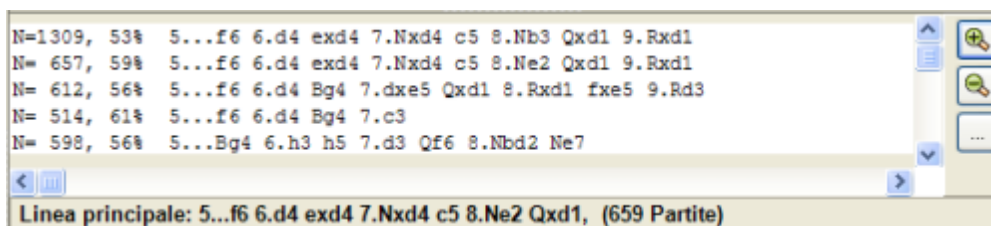
Ovviamente, se si sceglie una lunghezza minore l'albero sarà più compatto. Ma in questo caso si potrebbero perdere informazioni importanti. Se si sceglie un valore molto alto, l'albero sarà gigantesco e conterrà un sacco di informazioni senza valore. Un buon valore pratico per aggiungere partite a un albero è quello predefinito di ECO + 20.

Includi varianti

È anche possibile includere le varianti, cioè eventuali analisi incluse nella partita. Queste però non vengono incluse nell'analisi statistica.

2.1.4.5 Parametri per la ricerca di riferimento

Nella finestra [Riferimento apertura](#) è possibile modificare il numero di linee delle varianti comuni utilizzando i tasti + e -.



Facendo clic sul pulsante accanto alla lista si apre la finestra di dialogo dei parametri per la ricerca di riferimento.



I valori indicati hanno il significato seguente:

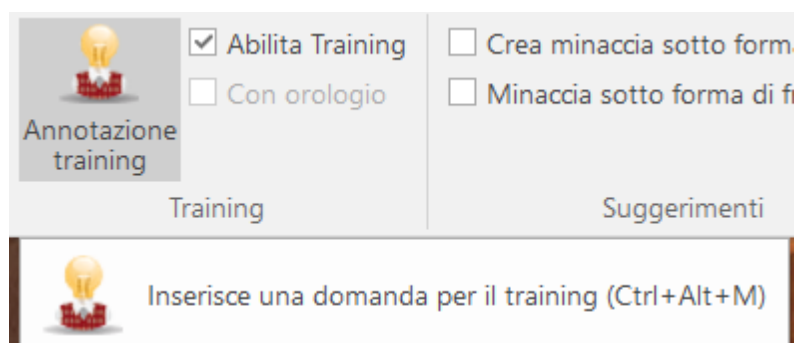
Più piccolo è il valore dell'opzione **Minimo%**, più varianti vengono visualizzate. (È possibile modificare questo valore con i pulsanti + e -).

Più grande è il valore della **lunghezza linea**, più lunghe sono le linee visualizzate. Valori più elevati per tale impostazione implicano un aumento dei calcoli necessari, per cui l'elaborazione risulterà più lunga.

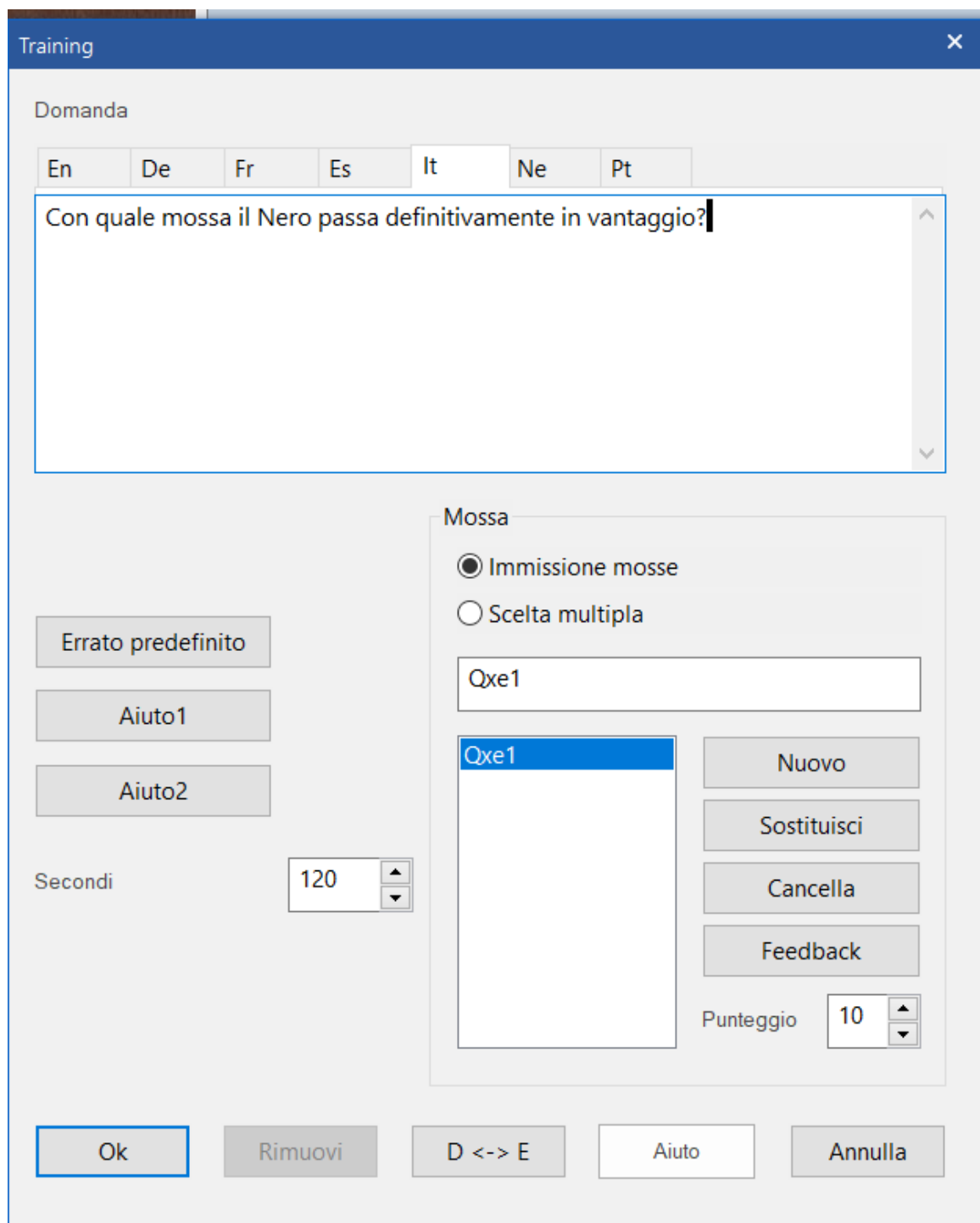
Le opzioni **Carattere 1 + Carattere 2** -> consentono di selezionare i caratteri per la visualizzazione.

2.1.4.6 Feedback per le posizioni di training

ChessBase consente di creare [materiale di training](#) scacchistico nel quale l'insegnante inserisce domande all'interno della partita.



In tali lezioni è possibile immettere un feedback per ogni soluzione corretta. In caso contrario ChessBase fornisce risposte standard.



Nella finestra di dialogo di aiuto è possibile aggiungere case e frecce colorate sulla scacchiera per illustrare le varie tematiche. È anche possibile rimuovere pezzi (trascinandoli fuori dalla scacchiera – fare clic sulla casa originale per riposizionarli)..

Training: Mossa al Bianco

Con quale mossa il Nero passa definitivamente in vantaggio?

Soluzione Domanda successiva Riprova

Carica partita successiva

Visualizza scacchiera da colore

Colore con il tratto Bianco Nero

Max. punteggio questa mossa: 10

Punteggio partita: 0/20 = 0%

0:01:57

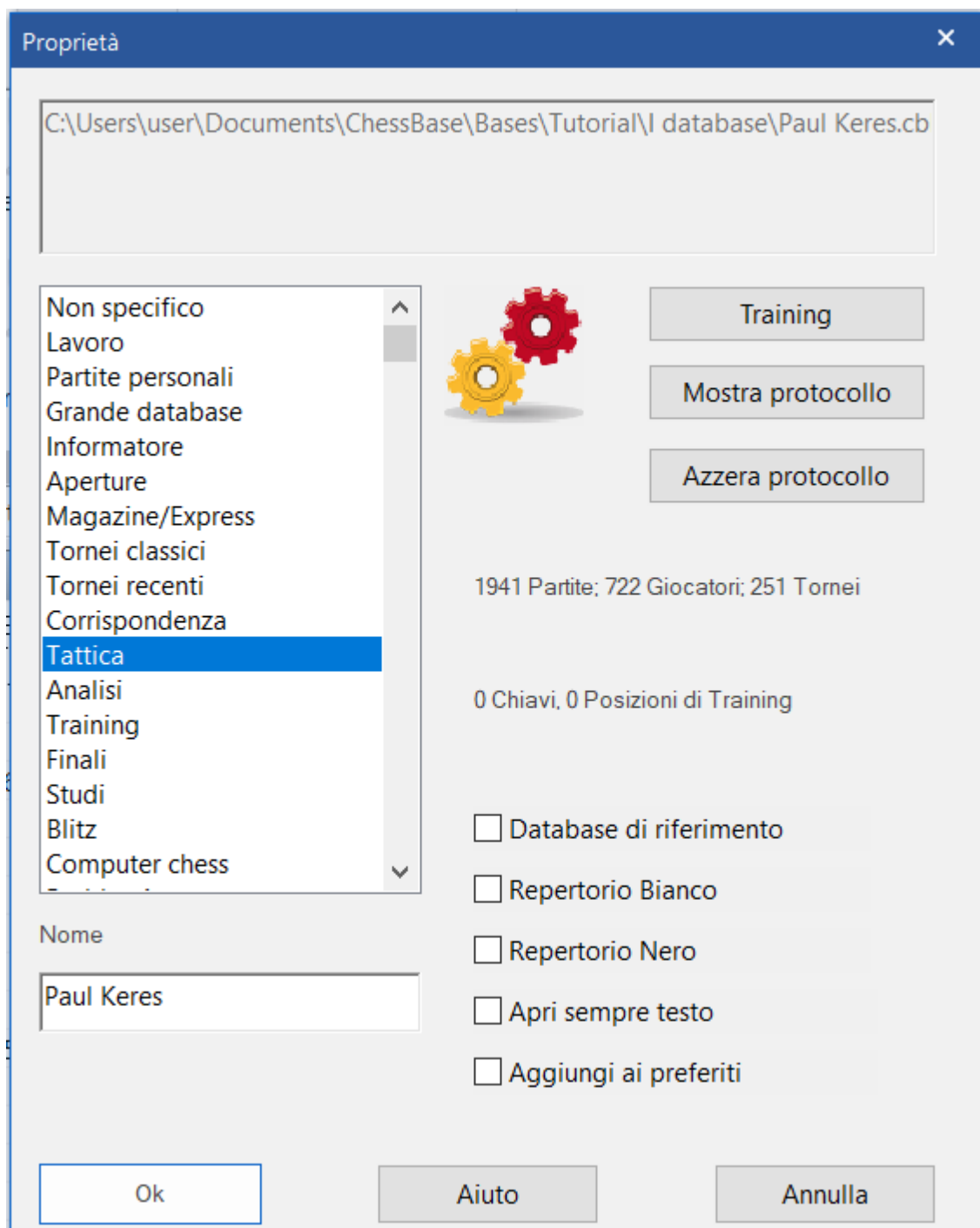
È possibile digitare il feedback che verrà visualizzato, ma è anche possibile fare clic sul pulsante del microfono e registrarlo. Si possono anche utilizzare [linee e case colorate](#) premendo il tasto Alt e tracciandole sulla scacchiera.

2.1.4.7 Domande di allenamento comprese quelle con orologio.

In ChessBase le domande di allenamento integrate in un database di allenamento sono presentate in modo leggermente diverso da come erano nelle versioni precedenti. Per indicare il tempo di riflessione per un'attività (come, ad esempio, era consuetudine nelle versioni precedenti) devi fare un piccolo lavoro preliminare di preparazione.

Dare innanzitutto al database che contiene le domande formative memorizzate l'attributo "Training" o in alternativa "Tattica". Questo può essere fatto semplicemente con un clic destro sul simbolo del database nella finestra del database. -> Fare clic con il pulsante destro del

mouse -> Proprietà

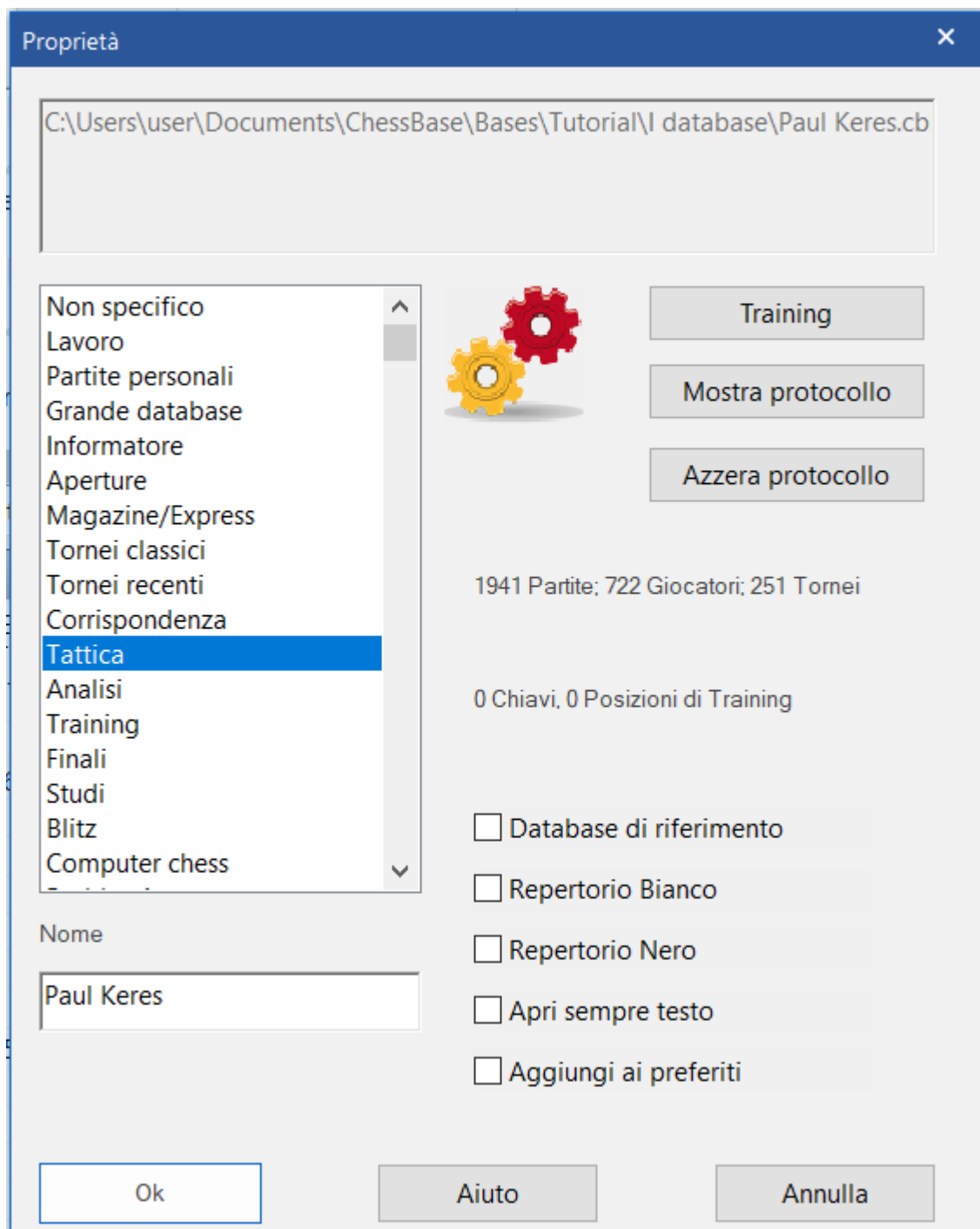


Ora quando apri una partita che contiene una domanda di allenamento, puoi andare avanti facendo clic sul tasto freccia destra.

La domanda di formazione è mostrata nella ben nota forma di dialogo che include un orologio per il tempo di riflessione.

2.1.4.8 Tipi di database

È possibile impostare il tipo di database facendo clic con il **tasto destro del mouse** su un'icona nella [finestra database](#) e selezionando *Proprietà*. Il tipo selezionato determinerà la grafica dell'icona associata ad esso.



Nella finestra *Proprietà* è anche possibile impostare altre opzioni per il database.



Nome

Il nome descrittivo sotto l'icona può essere diverso dal nome tecnico effettivo del file.

**Training**

Crea un [database di training](#) speciale, dove salvare lezioni in cui il ChessBase registra il punteggio.

**Mostra protocollo**

Questo mostra tutti i database copiati in quello corrente (il "[protocollo di importazione](#)").

**Resetta protocollo**

Ripulisce il protocollo di importazione, per esempio prima della pubblicazione di un database.

**Database di riferimento**

Crea uno speciale [database di riferimento](#) che ChessBase consulta in tutte le ricerche principali (a meno che non si specifichi altrimenti)..

**Database di repertorio**

È un database in cui ChessBase gestisce il [Repertorio](#) personale.

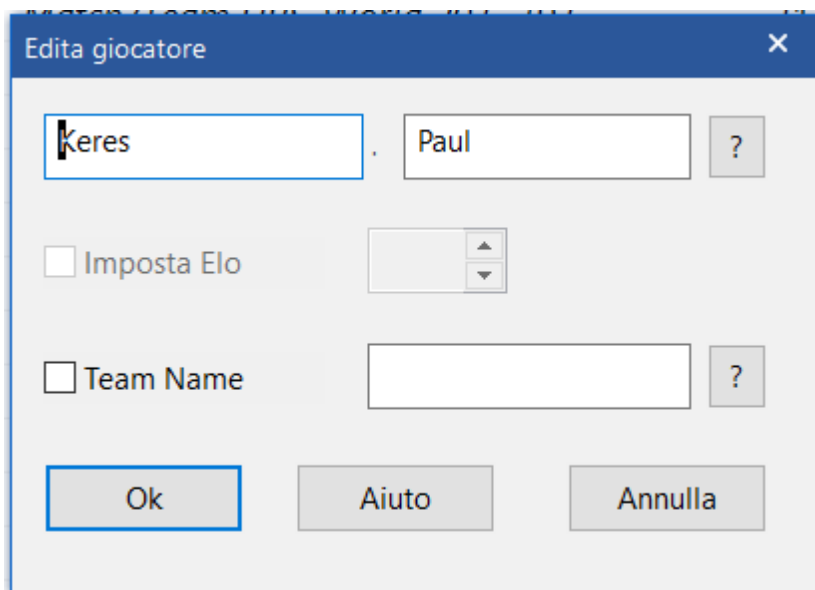
**Apri sempre testo**

Quando la prima voce di un database è un resoconto testuale, esso viene automaticamente aperto quando si apre il database per la prima volta. Dopo di che è possibile aprire il testo solo manualmente. Con questa opzione invece è possibile aprirlo automaticamente ogni volta.

Vedere anche la sezione [Formati di database](#).

2.1.4.9 Modifica dei nomi dei giocatori

Se nell'[Indice dei giocatori](#) si seleziona più di una partita di un giocatore, la finestra di dialogo consente di modificarne il nome in tutte le partite:

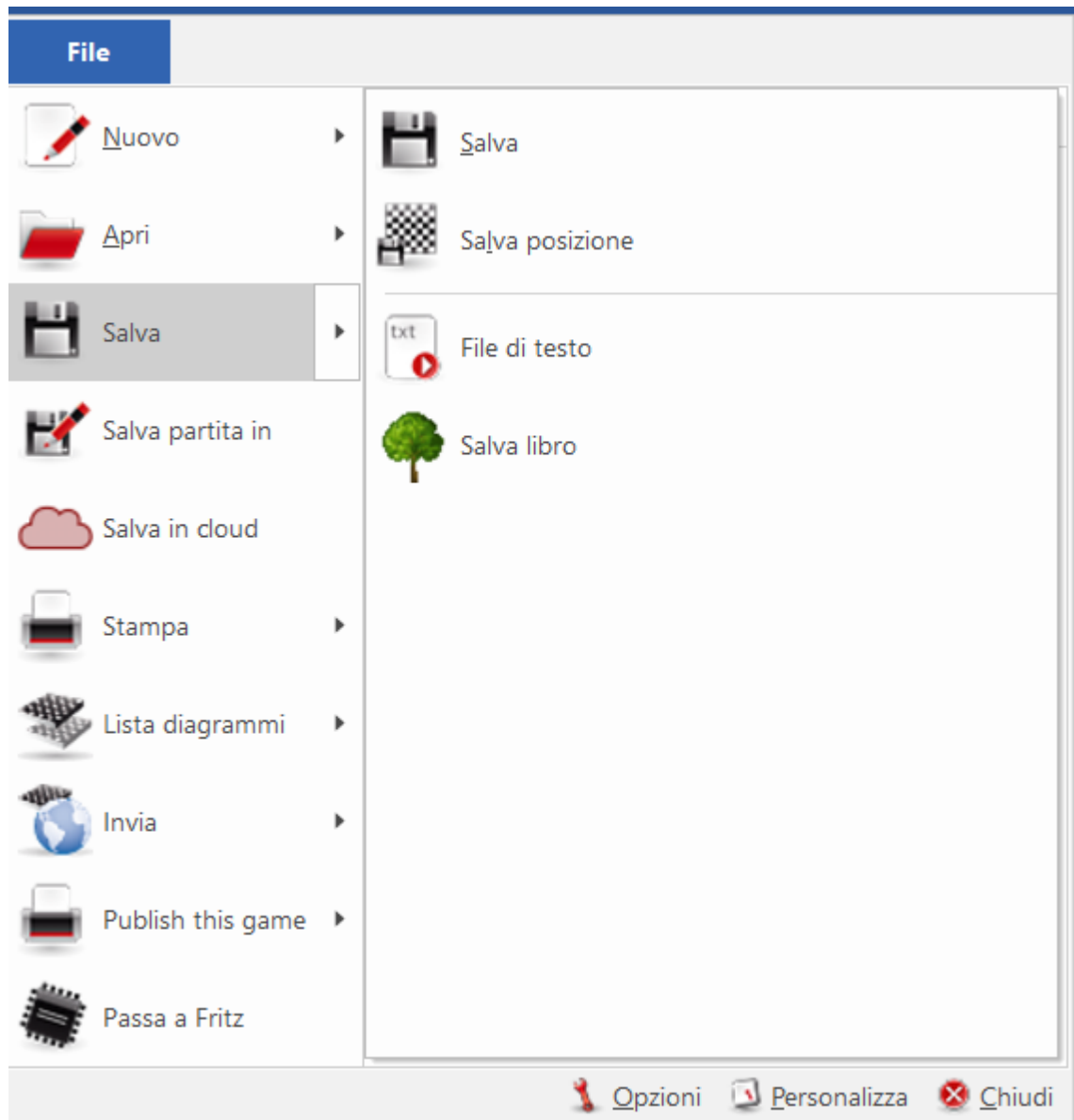


Immettere cognome e nome del giocatore. Il pulsante "?" consente di consultare l'[Enciclopedia dei giocatori](#) per verificare la correttezza della grafia. Se si utilizza la funzione per più di una voce, in tutti i casi selezionati la grafia verrà unificata. È anche possibile modificare il rating Elo.

2.1.4.10 Maschera di salvataggio

Quando si utilizza il comando [Salva](#) viene visualizzata una finestra speciale di memorizzazione nella quale è possibile digitare tutti i dati relativi alla partita.

Si prega di leggere anche "[Salvare le partite](#)"



È anche possibile richiamare la maschera di salvataggio e immettere tutti i dati della partita in anticipo, cioè molto tempo prima di salvare la partita. Nella finestra scacchiera fare clic su **Database – Edita dati partita**. **È anche possibile modificare i dati della partita nella lista partite, senza dover caricare la partita stessa. Fare clic sulla partita con il pulsante destro del mouse e selezionare Edita – Edita dati partita (oppure premere F2).**



Nomi dei giocatori (Bianco/Nero)

Digitare il cognome e il nome del giocatore con il Bianco e di quello con il Nero. È meglio cercare di usare le grafie standardizzate, specialmente quando si inseriscono partite di giocatori di fama internazionale. Per facilitare la standardizzazione dei nomi è possibile utilizzare l'[Enciclopedia dei giocatori](#) che contiene i nomi di più di 100.000 giocatori – praticamente tutti quelli che hanno un rating a livello internazionale. Digitare un nome

completo o una parte del nome e poi fare clic sul pulsante punto interrogativo sulla destra. Verrà visualizzata una lista di nomi dalla quale si potrà scegliere quello corretto.



Torneo

Nel campo torneo, normalmente si inserisce nome e luogo del torneo. Per farlo nel modo corretto, si deve premere il pulsante **Dettagli**. **Viene visualizzata la finestra di dialogo speciale [Inserisci dati torneo](#) nella quale si possono inserire molti altri dati.**



Codice ECO

Il [codice ECO](#) viene inserito automaticamente da ChessBase. Naturalmente, è possibile correggerlo se non si è d'accordo con la scelta del programma.



Rating Elo

Se disponibili, immettere i rating per il giocatore con il Bianco e per quello con il Nero.



Turno Sottoturno

Specificare il turno e, nel caso di gran premi, il sottoturno.



Data (Anno/Mese/Giorno)

Qui è possibile specificare anno, mese e giorno in cui è stata giocata la partita. Questi dati non devono essere confusi con i dati del torneo (vedere [dati del torneo](#)). Se non si conosce la data esatta, la sciare il campo giorno o il campo mese vuoti.



Risultato

Immettere 1-0 (vittoria del Bianco), 1/2-1/2 (patta) o 0-1 (vittoria del Nero). Se non si è immessa una partita completa, cioè se le mosse rappresentano solo un'analisi, invece del risultato utilizzare un simbolo di valutazione. Facendo clic sulla freccia accanto alla casella del risultato, viene visualizzato un menu di simboli di valutazione dai quali è possibile scegliere.

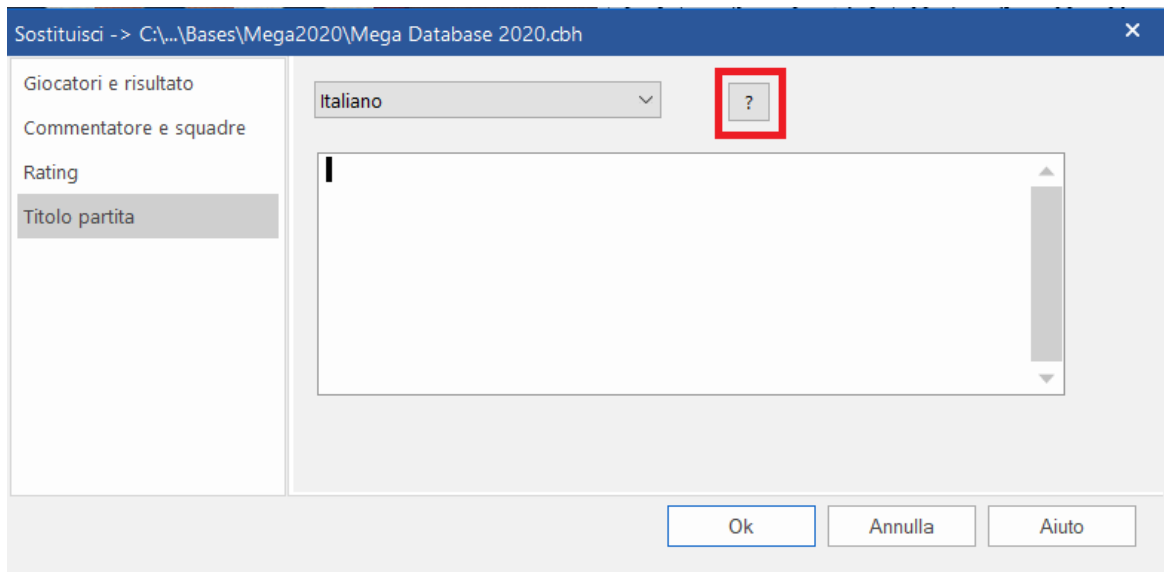


Resetta

Questo comando cancella tutti i dati dalla maschera di salvataggio.

Per inserire altri dati, fare clic sulle schede *Commentatore* e *A squadre*.

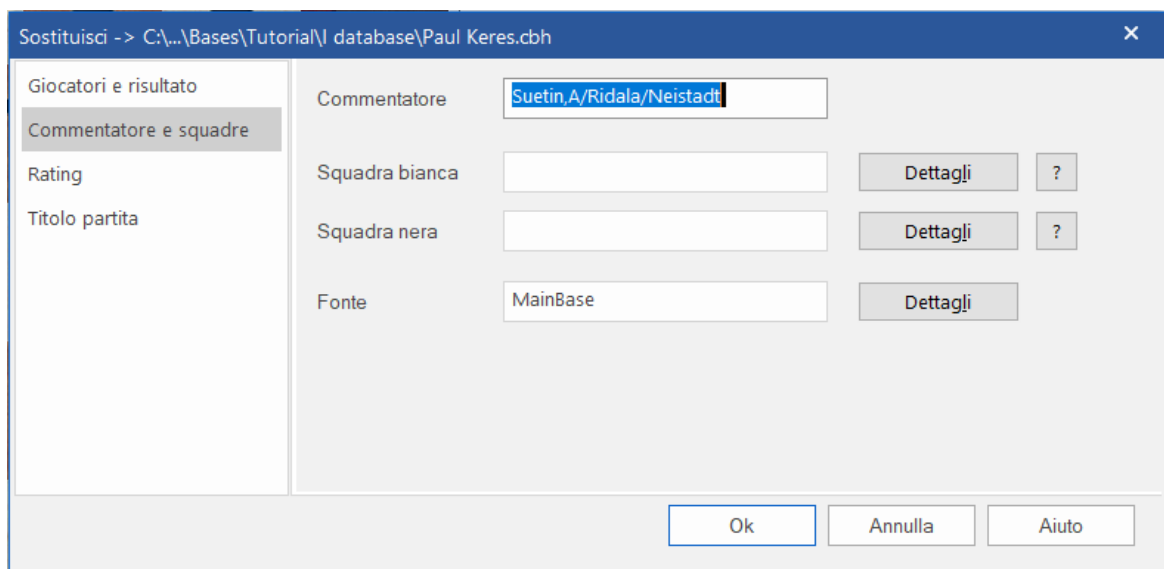
Quando una partita viene salvata, è possibile aggiungere un testo descrittivo, a seconda della lingua predefinita. La finestra di dialogo è stata estesa per tenerne conto. Sotto il "Titolo partita" vengono inseriti il testo e la lingua in cui deve essere visualizzato.



Questi testi possono essere utilizzati per trovare rapidamente alcuni tipi di partite. [Il titolo](#) che hai creato è elencato nell'indice di partita e nell'indice dei giocatori per fare riferimento alle partite.

2.1.4.11 Maschera di salvataggio - Commentatore e Squadre

Facendo clic sulla scheda *Commentatore e squadre* viene visualizzata la seconda pagina della maschera di ricerca.



Commentatore

Se si sono immessi varianti e commenti testuali, qui è possibile digitare il proprio nome. ChessBase visualizza automaticamente il nome utente inserito nel **Menu applicazione - Opzioni - Utente**. L'elenco di tutti i commentatori viene visualizzato nell' [indice dei commentatori](#) di un database.



Squadra bianca/nera

Se la partita fa parte di un campionato a squadre, qui è possibile immettere i nomi delle squadre. Essi vengono visualizzati nell'[indice delle squadre](#) di un database.



Fonte

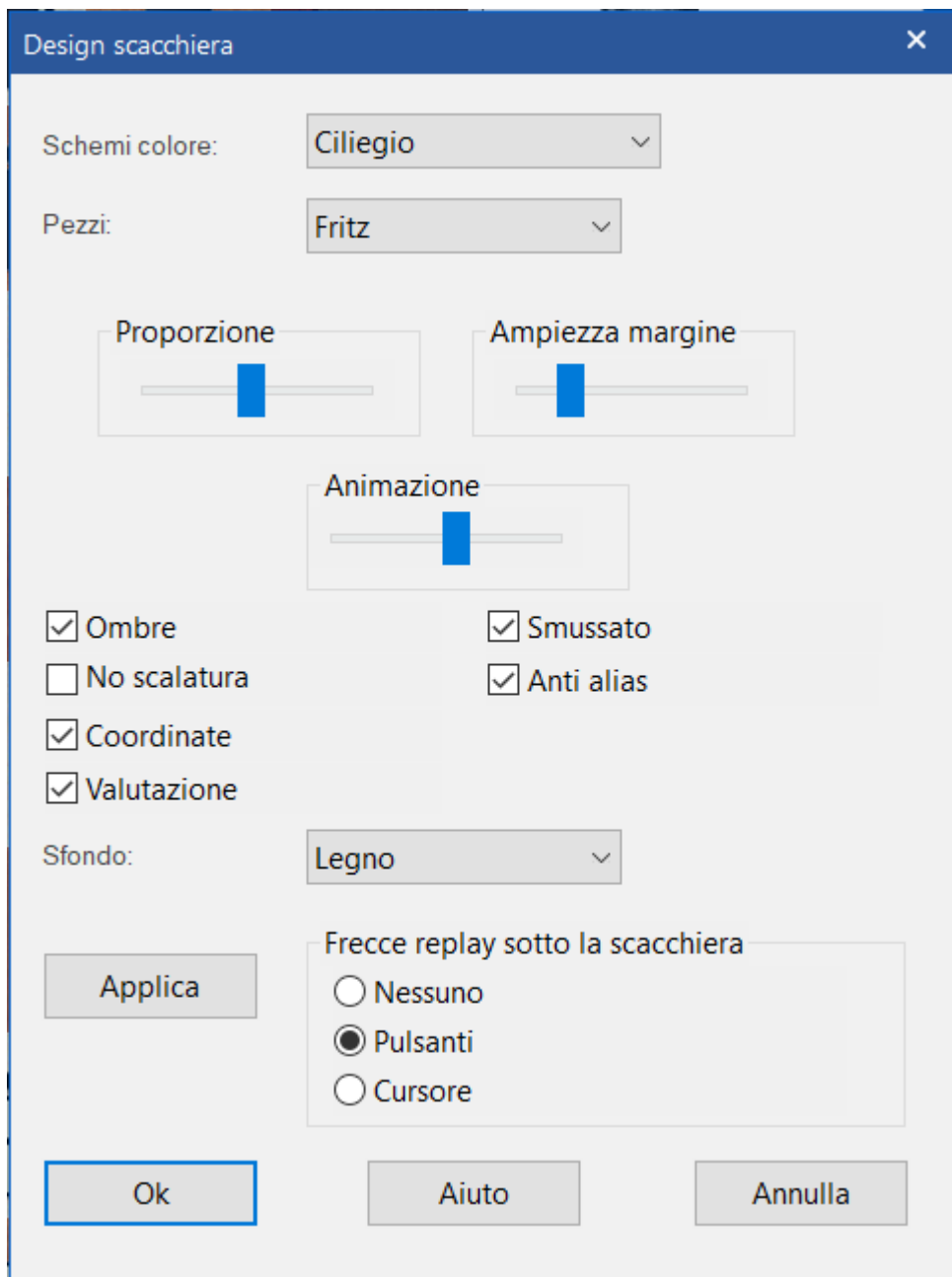
È possibile indicare la fonte della partita. Per farlo in modo corretto, è necessario fare clic su Dettagli per visualizzare la [finestra di dialogo Edita fonte](#). Le fonti vengono visualizzate nell'[indice delle fonti](#) di un database.

Si può anche settare il [Rating](#) ed il Titolo della partita.

2.1.4.12 Design scacchiera

Design scacchiera (clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse)

L'opzione "Design scacchiera" viene utilizzata per modificare l'aspetto della scacchiera.



È possibile scegliere diversi materiali (legno, marmo, ecc.) e diversi schemi di colore per le case chiare e quelle scure e anche per lo sfondo. È possibile visualizzare le coordinate intorno alla scacchiera e tasti di controllo del replay al di sotto di essa. È anche disponibile un certo numero di stili di pezzi:



Schemi colore: seleziona colore e trama delle case chiare e di quelle scure della scacchiera. Se si desidera utilizzare dei colori personalizzati, fare clic su "Utente" e selezionare i colori desiderati per le case e per i pezzi. È anche possibile utilizzare un materiale diverso, facendo clic su "BMP utente" nell'elenco degli schemi di colore.



Pezzi: è possibile scegliere almeno tra tre diversi set di pezzi. "USCF" è un set conforme allo stile delle pubblicazioni scacchistiche americane e "Oldstyle" è un set nostalgico utilizzato nelle pubblicazioni scacchistiche dell'inizio del secolo scorso.



Proporzione: regola le dimensioni relative dei pezzi in rapporto a quelle della scacchiera.



Ampiezza margine: determina la larghezza dei bordi intorno alla scacchiera.



Animazione: determina la velocità di scorrimento dei pezzi sulla scacchiera.



Ombre: dà ai pezzi un'ombra, in modo che appaiano leggermente sollevati sopra la scacchiera.



Smussato: fa apparire i pezzi leggermente arrotondati.



No scalatura: utilizza font a dimensioni fisse. In questo modo si disattivano la trama dello sfondo e altri effetti.



Sfondo: viene utilizzato per modificare l'area che circonda la scacchiera. Qui è possibile utilizzare un "BMP utente".



Coordinate: attiva le coordinate 1-8 e a-h intorno alla scacchiera.



Frecce replay: sotto la scacchiera inserisce sotto la scacchiera pulsanti simili a quelli di un registratore, per il replay della partita.

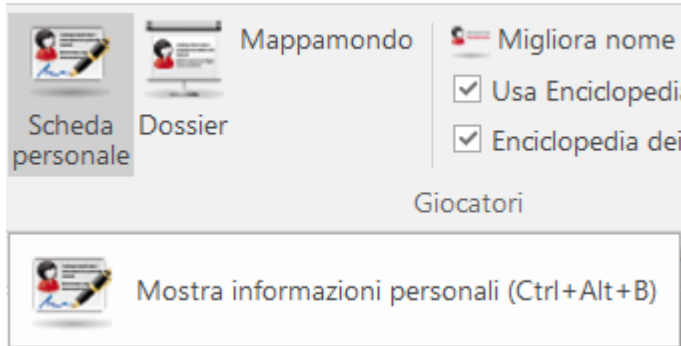


Funzioni: Carica la partita precedente del [registro partite](#); salta all'inizio della partita; torna indietro di una mossa; annulla la mossa (torna indietro di una mossa e sovrascrive la mossa corrente con quella inserita dopo); avanza di una mossa; salta alla fine della partita; carica la partita successiva del [registro partite](#).

2.1.4.13 Scheda personale

Nella *Scheda personale* di un giocatore è possibile trovare tutte le informazioni disponibili sul giocatore nell'Enciclopedia dei giocatori.

Indice dei giocatori - Scheda personale



Sotto la foto è riportata la data e il nome del fotografo. Fare clic su <- o su -> per visualizzare tutte le foto disponibili.

Se si fa clic su *Profilo Elo* si può visualizzare l'[evoluzione dell'Elo](#).

Scheda personale

Cognome.	Kortschnoj
Primo nome.	Viktor Lvovich
Compleanno.	1931
Deceduto.	06.06.2016 (4)
Titolo.	GM
	2499 (05.2016) Trend: 0-0
Nazione.	Svizzera






Photo: Benjamin Bartels
ca. 2006

<--- 3/81 --->

La funzione Dossier utilizza le partite del database di riferimento per creare un [dossier del giocatore](#).

2.1.4.14 Opzioni della finestra libro

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla [finestra libro](#) e selezionare **Proprietà**.

Numero di posizioni: 4159377

- Trasposizioni non giocate
- Retromosse
- Mostra Elo
- Visualizza mossa successiva
- Percentuale dal punto di vista del bianco
- Statistiche

**Np (= Numero di posizioni)**

Numero delle singole posizioni contenute nel libro. Non si fa differenza tra il Bianco e il Nero, e non si considerano le posizioni speculari. Se si immettono le mosse 1. e3 e5 2. e4 Cf6 3. Cc3 Ab4 si può notare di aver a che fare con una Ruy Lopez a colori invertiti.

**Trasposizioni non giocate**

Visualizza mosse mai giocate nella posizione corrente ma che conducono a un'altra posizione conosciuta dell'albero.

**Retromosse**

Visualizza tutte le mosse che conducono da posizioni dell'albero alla posizione corrente della scacchiera.



Mostra Elo: inserisce nei dati statistici delle partite la forza dei giocatori (rating Elo).



Visualizza mossa successiva: visualizza, sotto forma di tabella, le mosse successive con dati statistici relativi a ogni possibile continuazione a partire dalla posizione selezionata.

Vedere la sezione [Visualizzazione estesa del libro](#)



Percentuale dal punto di vista del Bianco: i risultati di ogni mossa vengono visualizzati sempre dalla prospettiva del Bianco.

**Statistiche**

Visualizza statistiche sulla mossa sotto forma di grafici a barre e fornisce anche il numero esatto di partite con rating Elo dei giocatori.

[Mostra mossa successiva](#)

2.1.4.15 Finestra di dialogo Edita fonti

La fonte di una partita viene immessa nella [maschera di salvataggio](#). I dettagli vengono memorizzati nell'[indice delle fonti](#) di un database.



Edita fonte

Titolo: EXT 2008

Editore: ChessBase

Data publ.: 25/11/2007 Versione: 1

Data versione: 25/11/2007

Qualità e completezza

Alta Media Bassa

**Titolo**

Questo è il nome che appare nell'indice delle fonti.

**Editore**

Chi ha pubblicato questa partita?

**Data pubblicazione/versione**

Usata per registrazioni interne e per la pubblicazione finale.

**Qualità**

Inserire una valutazione sulla qualità dei dati (mosse, risultati, nomi, [grafie](#)).

2.1.4.16 Dati dei tornei

I dati dei tornei relativi alle partite vengono visualizzati nell'[indice dei tornei](#) di un database.

The screenshot shows the 'Generale' (General) tab of a tournament entry form. On the left is a sidebar with a tree view containing 'Generale', 'Luogo', and 'Spareggio'. The main form area is titled 'Generale' and contains the following fields and options:

- Titolo:** Text input field containing 'Cotswold op'.
- Data:** A section with three checked checkboxes: 'Anno' (Year), 'Mese' (Month), and 'Giorno' (Day). Each has a corresponding spinner box: 'Anno' is set to 2007, 'Mese' to 5, and 'Giorno' to 26.
- Other options:** 'Categoria' (Category) is unchecked with a spinner set to 0; 'Turno' (Round) is checked with a spinner set to 6; 'Tipo' (Type) is checked with a dropdown menu set to 'Sistema Svizzero'; 'Completo' (Complete) is checked; '3 punti alla vittoria' (3 points for a win) is unchecked.
- Torneo a Squadre:** A section with two unchecked checkboxes: 'Torneo a Squadre' and 'Punti scacchiera'.
- Tempo:** A section with four radio buttons: 'Blitz', 'Rapido', 'Normale' (which is selected), and 'Corrispondenza'.

Titolo, luogo

Digitare il nome ufficiale e il luogo del torneo. Se il torneo non ha un nome specifico (es: New York 1924) allora inserire il luogo in entrambe le righe. Solo una apparirà nella lista partite.

Data

L'anno, il mese e il giorno sono per il torneo, non per le singole partite (queste si immettono tramite la maschera di salvataggio). Di solito il giorno della cerimonia di apertura o del primo turno definisce la data del torneo. Se la data esatta non è disponibile, si possono lasciare vuoti il mese e il giorno e ChessBase registrerà solo l'anno.

Completo

Fare clic su questa opzione solo se si dispone di tutte le partite di un torneo. Un torneo marcato come completo avrà il marchio di controllo verde mostrato a destra nella lista dei tornei..

Nazione

Fare clic sul pulsante a tendina sulla destra per accedere a una lista con abbreviazioni nazionali da selezionare.

Turni

Inserire il numero dei turni. In tornei particolari (tipo a eliminazione diretta e Grand Prix) è possibile specificare i "sottoturni" nella maschera di salvataggio. Questo permette al programma di ordinare in modo appropriato le partite secondo i turni. È anche possibile generare tabelle dei punteggi progressivi nei tornei open, se i turni sono inseriti correttamente.

Categoria

Inserire la categoria tra 1 e 25. Essa è indicata nella lista tornei.

Tipo

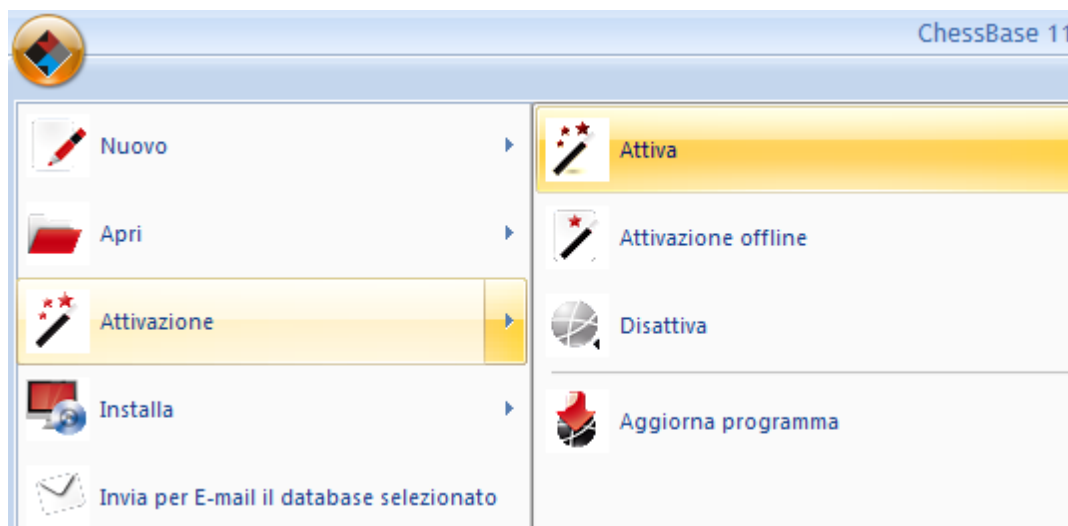
Qui è possibile specificare se si tratta di match, torneo, svizzero, a squadre, a eliminazione diretta, simultanea, ecc. Anche questo viene indicato nella lista tornei.

Controlli di tempo

Qui è possibile indicare la velocità di gioco (blitz, active, normale o corrispondenza).

2.1.4.17 Numero di serie

Dopo l'avvio del programma, viene richiesta l'immissione del numero di serie. In questo modo il programma acquista l'accesso agli [aggiornamenti](#).



Il numero di serie è necessario per l'avvio del programma. Dopo l'immissione del numero di serie, il programma acquista un accesso illimitato al [database online](#).

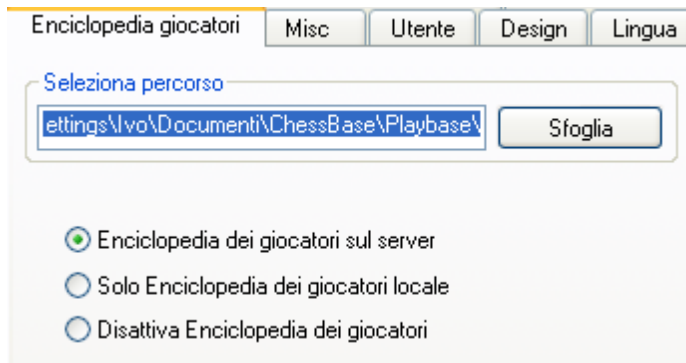
Alcune funzioni del programma richiedono l'accesso al database online, veloce e aggiornato.

Per l'accesso, è necessario attivare il programma tramite Internet.

L'attivazione del programma viene eseguita tramite il comando apposito che si trova nel **Menu applicazione**.

2.1.4.18 Opzioni dell'Enciclopedia dei giocatori

Menu File - Opzioni - Enciclopedia giocatori



È possibile aggiornare automaticamente l'Enciclopedia dei giocatori installata. Pubblichiamo con cadenza regolare versioni aggiornate dell'Enciclopedia con nuovi giocatori e rating Elo aggiornati. A seconda delle impostazioni, il programma accede all'Enciclopedia sul server e aggiorna l'Enciclopedia installata sul disco rigido.

Disattiva Enciclopedia dei giocatori = L'Enciclopedia non viene utilizzata.

Questa opzione è utile per i computer più lenti, con poco spazio libero su disco.

Solo Enciclopedia dei giocatori locale = Il programma utilizza l'Enciclopedia installata sul disco rigido.

Questa opzione deve essere utilizzata su un computer privo di connessione a Internet oppure con una connessione molto lenta.

Enciclopedia dei giocatori sul server = Il programma accede ai dati memorizzati sul server e aggiorna progressivamente l'Enciclopedia installata sul disco rigido locale.

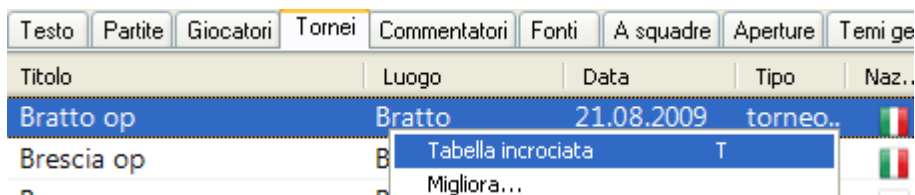
Seleziona percorso = Consente di indicare la posizione dell'Enciclopedia dei giocatori sul disco rigido. Se non viene indicato nessun percorso, viene creata un'Enciclopedia vuota che viene poi accresciuta con dati provenienti dal server.

Nota: se si inizia con un'Enciclopedia vuota, nella finestra principale verranno visualizzati solo i dati già ricevuti dal server, cioè la memoria cache. In caso di dubbi, utilizzare l'Enciclopedia installata sul disco rigido locale, perché poi verrà aggiornata automaticamente grazie ai dati provenienti dal server.

2.1.5 Tabelle dei tornei

Nell'[indice dei tornei](#) fare clic con il pulsante destro del mouse su una voce e selezionare l'opzione *Tabella incrociata* per visualizzare una tabella completa del torneo desiderato.

Puoi anche aprire un Tabellone da torneo facendo clic sui dati del torneo stesso da [intestazione partita](#) nella finestra notazione.



ChessBase conosce i seguenti tipi di tornei ed è in grado di generare tabelle per essi:

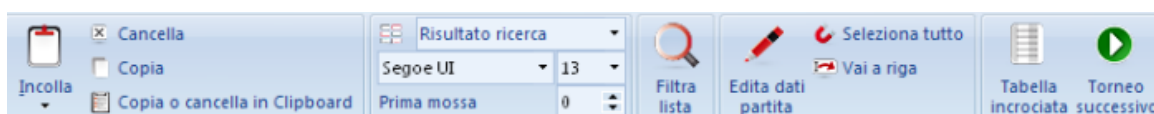
- All'italiana (tabelle incrociate)
- Matches individuali (tabelle di match)
- Tornei a sistema svizzero (tabelle progressive)
- Campionati a squadre (lista dei risultati individuali)
- Sistema Scheveningen (tabella incrociata doppia)
- Sistema knockout a eliminazione diretta (albero knockout)
- Esibizione in simultanea (lista dei risultati individuali)
- Tornei incompleti (semplice lista classifica)

Se è disponibile l'[Enciclopedia dei giocatori](#) vengono mostrate le bandiere dei giocatori.

Tatran Cup 26th 1978

			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Perf.	+/-
1	Ptacnik, Lubomir	2380	*	½	½	½	0	1	1	1	1	1	1	1	½	9.0 / 12	2555 +28
2	Plachetka, Jan	2470	½	*	0	½	½	½	1	1	1	1	½	1	1	8.5 / 12	2511 +7
3	Peresipkin, Vladimir	2430	½	1	*	½	1	½	½	0	1	½	½	½	1	7.5 / 12	2449 +4
4	Treybal, Dusan	2200	½	½	½	*	1	1	½	½	1	0	½	½	½	7.0 / 12	2438 +38
5	Djuric, Stefan	2350	1	½	0	0	*	½	½	½	1	½	1	0	1	6.5 / 12	37.50 2396 +8
6	Joksic, Sinisa	2405	0	½	½	0	½	*	½	½	0	1	1	1	1	6.5 / 12	33.25 2392 -2
7	Cvetkovic, Srdjan	2390	0	0	½	½	½	½	*	½	½	1	½	½	½	5.5 / 12	30.00 2335 -9
8	Moehring, Guenther	2405	0	0	1	½	½	½	½	*	0	0	½	1	1	5.5 / 12	29.25 2334 -12
9	Franzen, Jozef	2290	0	0	0	0	0	1	½	1	*	½	1	1	½	5.5 / 12	27.50 2343 +9
10	Sikora Lerch, Jan	2415	0	0	½	1	½	0	0	1	½	*	½	½	½	5.0 / 12	28.00 2304 -19
11	Banas, Jan	2385	0	½	½	½	0	0	½	½	0	½	*	1	1	5.0 / 12	26.00 2306 -13
12	Ujtelky, Maximilian	2280	0	0	½	½	1	0	½	0	0	½	0	*	1	4.0 / 12	2253 -5
13	Novak, Ivan	2355	½	0	0	½	0	0	½	0	½	½	0	0	*	2.5 / 12	2135 -33

Facendo clic due volte su un risultato si carica la rispettiva partita.



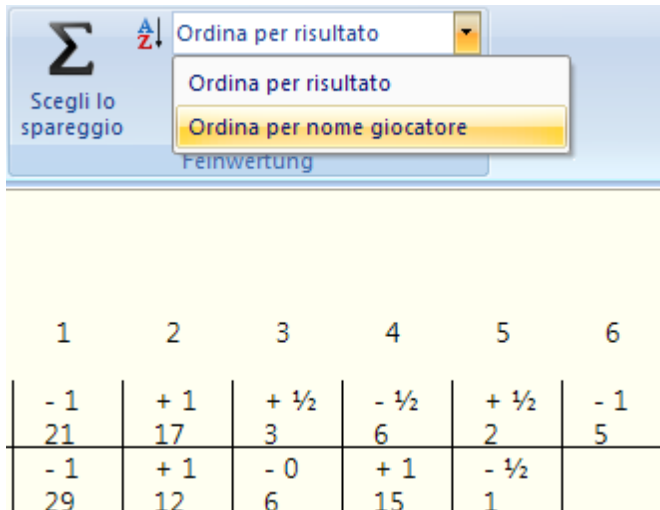
Con i pulsanti visualizzati sopra a destra è possibile:

- Visualizzare il torneo successivo/precedente del database
- Forzare un display all'italiana di un torneo incompleto ("RR");
- Copiare la tabella negli Appunti di Windows (ChessBase richiederà se formattarla con le tabulazioni o con gli spazi;
- Stampare la tabella;
- Generare una tabella in formato HTML;

- Impostare la dimensione dei caratteri.

Ordina tabella

In ChessBase le tabelle torneo possono essere ordinate per giocatore. Questa funzione è richiamata dal comando *Ordina per nome giocatore*.



1	2	3	4	5	6
- 1 21	+ 1 17	+ ½ 3	- ½ 6	+ ½ 2	- 1 5
- 1 29	+ 1 12	- 0 6	+ 1 15	- ½ 1	

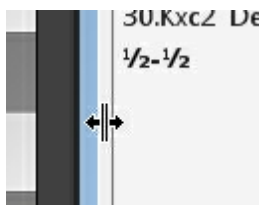
È anche possibile eseguire l'ordinamento *per risultato*.

2.1.6 Ridisposizione delle finestre

È un elemento essenziale per la buona fruibilità del programma: i singoli elementi delle finestre di ChessBase (i "pannelli") possono essere spostati e ridimensionati. Il pannello si "ancora" quando lo si sposta in un posto sensato. In questo modo il programma assicura di non "perdere" mai una finestra né di vedersela parzialmente coperta da un'altra.

Ridimensionamento

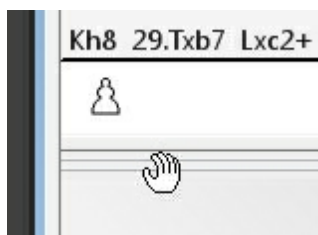
Spostare il cursore su una barra di separazione orizzontale o verticale. Si trasformerà in un "cursore di ridimensionamento



Ora è possibile premere e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse per ridimensionare la finestra. ChessBase sistemerà gli altri elementi in modo corrispondente.

"Ancoraggio" delle finestre

Se si sposta il cursore del mouse sulle due linee parallele al di sotto della barra di separazione, si trasforma in una mano.



Premere e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse. Ora è possibile trascinare la finestra in qualsiasi altro punto dello schermo. Osservare il contorno della finestra – quando si attacca a un posto, si è trovato un posto corretto per ancorarla. Quando si è risistemato tutto nel modo desiderato è possibile salvare il layout nel menu *Visualizza – Layout di default – Salva*.

Inoltre, se si crea una finestra non ancorata, essa rimarrà appoggiata sopra le altre finestre finché non si fa clic sulla casella di chiusura in alto a destra.

Nota: Il programma offre un'utilissima scorciatoia con Ctrl-F6

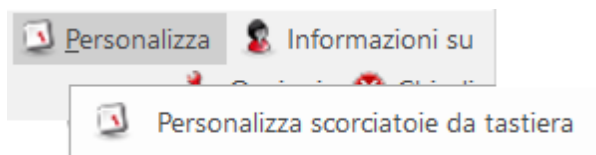
Quando hai aperto molte finestre mentre lavoravi con ChessBase 16, puoi passare da una finestra aperta all'altra di ChessBase con la combinazione di tasti (tasto di scelta rapida) **Ctrl-F6**. Questo è lo stesso tasto di scelta rapida di Microsoft Word.

Il vantaggio di questa soluzione rispetto al task manager è che qui si passa solo tra le finestre aperte nell'applicazione corrente (qui CB 16). Con il task manager vengono visualizzate tutte le finestre aperte; cambiare nella finestra desiderata sarebbe più laborioso.

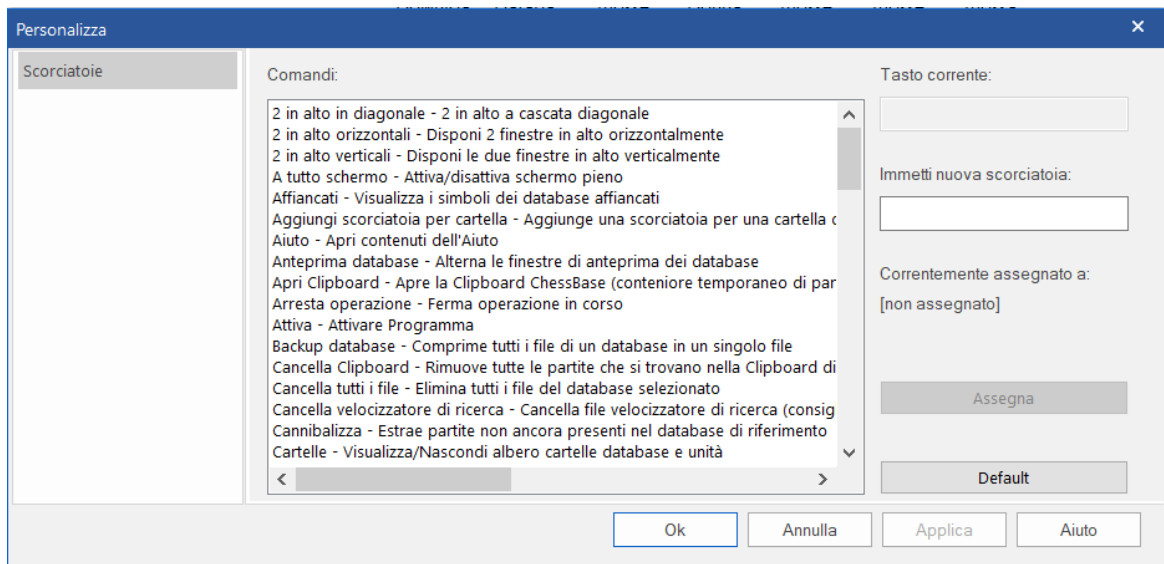
2.2 Tasti di scelta rapida

2.2.1 Personalizza Scorciatoie

Menu File - personalizza



Puoi personalizzare ChessBase assegnando una scorciatoia da tastiera a ciascuna funzione del menu:



Seleziona la funzione nell'elenco *Comandi*. Fare clic nel campo di modifica *Inserisci nuovo collegamento*. Fare clic su *Assegna* per collegare questo collegamento alla funzione.

Questo è anche un utile riferimento per i comandi.

Fare clic sul pulsante *Copia* per copiare l'elenco dei collegamenti negli appunti di Windows in modo da poterlo incollare per la stampa nel proprio elaboratore di testi.

2.2.2 Scorciatoie da tastiera per i commenti internazionali

Quando si digita un commento testuale, i nomi delle chiavi o i dati delle partite, è possibile utilizzare le figurine degli scacchi e i simboli speciali utilizzati per annotare le partite. Ciò presuppone che i [caratteri](#) di ChessBase siano stati installati e selezionati correttamente a tale scopo.

Ecco i simboli che puoi utilizzare e le scorciatoie da tastiera per inserirli:

Ctrl-K	♔	Re
Ctrl-Q	♚	Donna
Ctrl-N	♘	Cavallo
Ctrl-B	♙	Alfiere
Ctrl-R	♖	Torre
Ctrl-P	♟	Pedone
Ctrl-A	→	Attacco
Ctrl-I	↑	Iniziativa
Ctrl-Shift-C	↔	Controgioco
Ctrl-Alt-I	Δ	Con l'idea
Ctrl-S	○	Spazio
Ctrl-Shift-Z	⊕	Zeitnot
Ctrl-Alt-D	○	Sviluppo
Ctrl-L	↔	Traversa
Shift-Ctrl-D	↗	Diagonale
Ctrl-Alt-Z	⊙	Zugzwang

Ctrl-Alt-C	田	Centro
Ctrl-Shift-W	X	Punto debole
Ctrl-O	□	Mossa unica
Ctrl-W	L	con
Ctrl-Alt-W	J	senza
Ctrl-Alt-Q	«	Ala di Donna
Ctrl-Alt-K	»	Ala di Re
Ctrl-E	v	Finale
Ctrl-Alt-P		Coppia di Alfieri
Ctrl-Alt-O	♞	Alfieri di colore contrario
Ctrl-Alt-E	♜	Alfieri dello stesso colore
Ctrl-M	≡	Con compenso per materiale
Ctrl-1	±	Il Bianco sta meglio
Ctrl-2	±	Il Bianco sta un po' meglio
Ctrl-3	∞	Non chiaro
Ctrl-4	∓	Il Nero sta un po' meglio
Ctrl-5	∓	Il Nero sta meglio
Ctrl-Alt-B	⊖	Meglio sarebbe
Ctrl-Alt-R	½	Patta
Ctrl-Shift-P	♙	Pedone passato

2.2.3 Tasti di scelta rapida nelle liste partite

Home/Fine	Passa all'inizio/alla fine della lista
Maiusc-Freccia giù / Ctrl-clc	Evidenzia le partite
Maiusc-Paggiù	Evidenzia una pagina di partite
Maiusc-Fine	Evidenzia tutte le partite fino alla fine della lista
Ctrl-A	Evidenzia tutte le partite
Invio	Carica/fonde le partite evidenziate
F10 / Ctrl F10	Carica la partita successiva/precedente della lista
Ctrl-Freccia sinistra/destra	Scorrimento automatico
Pagsu/Paggiù	Scorre la pagina in alto/in basso
Freccia su/giù	Sposta la barra di evidenziazione e scorre le partite
Ctrl-G	Va alla partita numero x
Alt-Q	Alterna la visualizzazione lista tra mosse e dati della partita
Ctrl-J	Imposta la mossa di partenza
S	Visualizza statistiche per le partite selezionate/per tutte le partite
Maiusc-S	Visualizza la probabilità dei pezzi per le partite selezionate/per tutte le partite
F5	Copia le partite selezionate nella Clipboard
O	Visione d'insieme della partita in diversi diagrammi

T	Genera la tabella del torneo
Ctrl-F	Richiama la maschera di ricerca per definire i criteri di ricerca
Tab	Attiva/disattiva la maschera di ricerca. Se non è stata definita nessuna maschera di ricerca, passa all'indice della partita successiva
+ (tasto +)	Imposta le medaglie per una partita.
Canc	Contrassegna le partite selezionate come cancellate
Ctrl-C	Evidenzia le partite selezionate per la copia
Ctrl-V	Incolla le partite evidenziate per la copia

2.2.4 Tasti di scelta rapida nella finestra scacchiera

Ctrl-F	Ruota la scacchiera
Tasti freccia	Rigiocano le mosse in avanti e all'indietro
*	Rigioca automaticamente le partite
Ctrl-G	Passa alla mossa numero x
Ctrl + mossa (mouse)	Rende la mossa una variante senza chiedere nulla
Maiusc + mossa (mouse)	Sovrascrive la mossa successiva senza chiedere nulla
T	Ritira la mossa, rende la mossa successiva una variante
Ctrl-Alt-0	Immette una mossa generica
Ctrl-Y	Elimina una variante
Ctrl-Alt-C	Classifica la partita in base alla chiave delle aperture del database di riferimento
Ctrl-Alt-Maiusc-C	Classifica la partita in base alle chiavi per tema
Maiusc-F6	Trova novità/confronta la partita con quelle simili del database di riferimento
Maiusc-F7	Ricerca la posizione della scacchiera nel database di riferimento
Tab	Cambia tipo di notazione
M	Chiude la variante tornando al livello di variante subito superiore
+ / -	Con il motore di analisi attivato: aumenta/diminuisce il numero di linee calcolate
Pagsu/Paggiù	Scorre la notazione di una pagina in alto/in basso

Home / Fine	Va all'inizio/alla fine della notazione
]	Taglia le mosse rimanenti
[Taglia le mosse precedenti
Ctrl-Maiusc-Y	Rimuove tutte le varianti e i commenti
Ctrl-A	Immette un commento testuale dopo la mossa
Ctrl-Maiusc-A	Immette un commento testuale prima della mossa
Maiusc-1 o "!"	Annota con !, ? ecc.
Ctrl-Alt-Y	Elimina tutti i commenti grafici
Ctrl-Alt-M	Immette commenti di training
Ctrl-Alt-W	Immette l'intestazione di una partita per corrispondenza
Ctrl-W	Annota una mossa di scacchi per corrispondenza
Ctrl-S	Salva la partita
Ctrl-R	Sostituisce la partita
F10	Carica la partita successiva della lista
Ctrl-F10	Torna alla partita caricata in precedenza
Alt-F2	Avvia/arresta il motore di analisi predefinito
Barra spaziatrice	Inserisce nella notazione la mossa migliore trovata dal motore di analisi
Ctrl-Barra spaziatrice	Inserisce nella notazione la variante migliore trovata da tutti i motori
x (con motore attivo)	Mostra la minaccia
y	Calcola la mossa migliore successiva (solo con il motore Fritz)
Ctrl-Alt-B	Apre/chiude la finestra delle foto
Ctrl-Alt-N	Apre/chiude la finestra notazione
Esc	Chiude la finestra
Ctrl-Z	Dopo la cancellazione delle varianti: Annulla

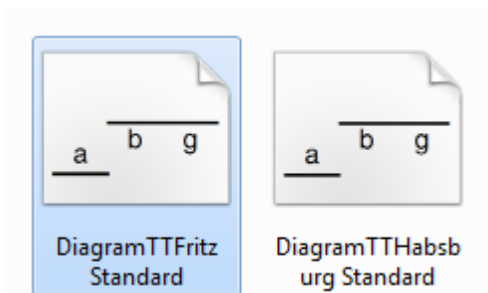
2.2.5 Tasti di scelta rapida nella finestra database

Tab	Passa da un "pannello" all'altro
F3	Passa al livello superiore della directory
Ctrl-F12	Passa alla finestra I miei database
Invio	Apre la partita selezionata/avvia il training
Ctrl-F	Ricerca partite nel database selezionato
Ctrl-Alt-L	Attiva/disattiva la lista diretta
Ctrl-O	Apre il database e lo aggiunge alla finestra I miei database
Ctrl-X	Crea un nuovo database nella directory corrente

Ctrl-Z	Archivia il database corrente (copia di backup)
Ctrl-L	Visualizza la lista partite del database selezionato
Ctrl-P	Visualizza l' indice dei giocatori del database selezionato
Ctrl-T	Visualizza l' indice dei tornei del database selezionato
Ctrl-A	Visualizza l' indice dei commentatori del database selezionato
Ctrl-S	Visualizza l' indice delle fonti del database selezionato
Ctrl-K	Visualizza la chiave di apertura del database selezionato
Ctrl-C	Evidenzia tutte le partite per la copia
Ctrl-V	Incolla nel database selezionato tutte le partite evidenziate per la copia
Ctrl-D	Visualizza i database sotto forma di lista dettagliata
Ctrl-I	Visualizza i database con icone grandi

2.3 Caratteri

ChessBase installa automatica sul computer *caratteri TrueType*.



Ad esempio:

Caratteri per la notazione (inclusi i [simboli di commento](#)):

FigurineCB AriesSP
FigurineCB LetterSP
FigurineCB TimeSP

Caratteri per i diagrammi:

DiagramTTFritz
DiagramTTUSCF
DiagramTTOldStyle

2.4 Drag & Drop

"Trascinare & rilasciare (Drag and Drop)" indica l'azione di fare clic su qualcosa – il simbolo di un database, una partita o un pezzo sulla scacchiera – tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e trascinandolo in qualche altro punto dello schermo. In ChessBase è possibile utilizzare in modo estensivo la tecnica del "Drag & Drop":



Copia di tutte le partite da un database a un altro

Trascinare semplicemente il simbolo del database sul database di destinazione e rilasciare il pulsante del mouse.



Copia delle partite dalla [Clipboard](#) nel database desiderato

Nella finestra database trascinare la Clipboard sul simbolo del database desiderato.



Copia di partite selezionate da una lista di partite a un database

Evidenziare le partite nella lista (Ctrl-clic o Maiusc-freccia). Spostare il puntatore del mouse su una delle partite evidenziate e tenere premuto il tasto sinistro del mouse. Trascinare le partite sul simbolo del database desiderato o sopra un'altra lista di partite.



[Fusione di partite selezionate con la notazione della partita corrente](#)

Evidenziare le partite nella lista e trascinarle sulla notazione della partita nella finestra scacchiera. Le partite vengono inserite come varianti della partita corrente.



Copia di una variante da una partita annotata a un'altra

Nella finestra lista, utilizzare la funzione **clic con il pulsante destro - Confronta partite (o F8)** per rendere entrambe le partite visibili sullo schermo. Prendere la prima mossa della variante facendo clic con il pulsante sinistro del mouse e trascinarla sulla notazione dell'altra partita. Essa verrà inserita come variante.



Copia di un giocatore o di un torneo

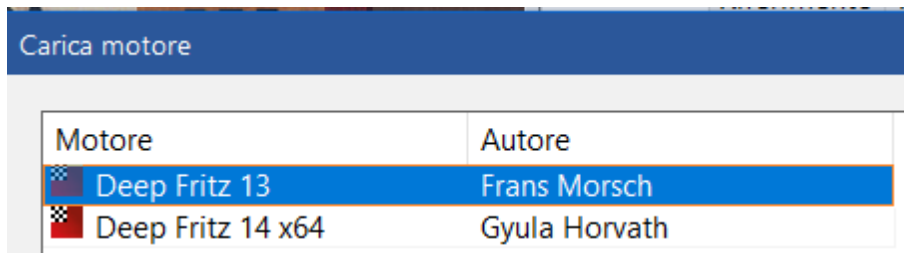
Copia un giocatore dall'indice giocatori o un torneo dall'indice torneo da un database ad un altro.

3 Manuale di riferimento

3.1 Supporto tecnico

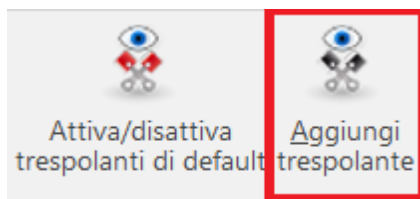
3.1.1 Analisi del motore

Un motore di analisi o kibitzer è un programma per giocare a scacchi che viene eseguito in background e analizza sempre la posizione corrente della scacchiera. Quando installi il programma normalmente avrai Deep Fritz predefinito con cui analizzare. Puoi aggiungere più motori, che sono disponibili come programmi di gioco di scacchi indipendenti.



Per avviare un motore è necessario aprire un nuovo " riquadro " nella finestra della scacchiera. Questo viene fatto con *Home - Trespolante predefinito*. Puoi anche premere **Ctrl-K**. Infine c'è una barra multifunzione per il motore nella barra degli strumenti (a destra).

È possibile aggiungere un numero di motori e impostarli per lavorare contemporaneamente sulla posizione.



Ma ricorda che tutti devono condividere la potenza del processore e quindi non saranno in grado di analizzare così a fondo.

Tasti rapidi:

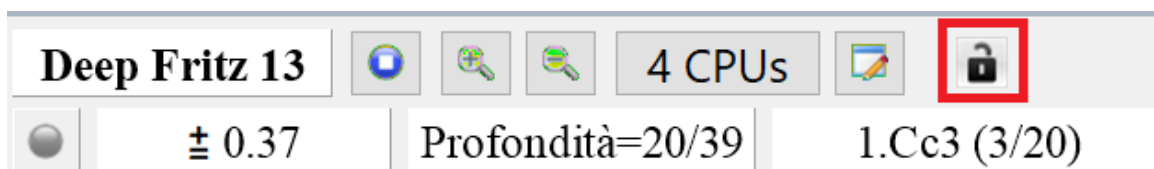
- Ctrl-K** = [aggiunge un nuovo motore](#)
- Alt-F2** = [avvia il trespolante predefinito](#).

Bloccare un motore in una posizione

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra del motore e selezionare Blocca

Questo bloccherà il motore nella posizione corrente.

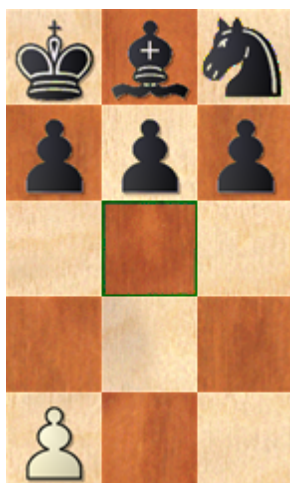
Puoi farlo anche con un semplice clic del mouse sul pulsante nella [finestra motore](#).



Dopodiché puoi spostarti in un'altra posizione sulla scacchiera, mentre il motore continua a funzionare nella posizione originale. È possibile avviare un secondo motore e bloccarlo in una posizione diversa. L'unico limite al numero di motori in esecuzione in parallelo è la potenza del processore. Se si dispone di una scheda multiprocessore, ogni motore può funzionare al 100% della velocità e utilizzare tutta la potenza di un processore. Se esegui due o più motori su un singolo processore, ChessBase dividerà la potenza del processore equamente tra i motori.

3.1.2 Immettere mosse

Spostare il cursore del mouse sul pezzo che si desidera spostare, premere e tenere premuto il tasto sinistro del mouse e posizionare il pezzo sulla casella di destinazione. Noterai che quando fai clic sul pezzo ChessBase suggerisce una casella di destinazione. Questo lo si deve all'"*Heuristic move assistant*" ([Heumas](#)).



Se il suggerimento è corretto, lascia semplicemente andare, altrimenti trascina il pezzo nella casella di destinazione.

Nota: Per inserire rapidamente partite in ChessBase 16 puoi optare per una speciale [modalità di immissione](#). Inizia aprendo una nuova finestra della scacchiera. O facendo clic sulla barra multifunzione "Scacchiera" nella finestra del database o con la combinazione di tasti **Ctrl-N**. Lì troverai la barra multifunzione "Modalità di immissione".

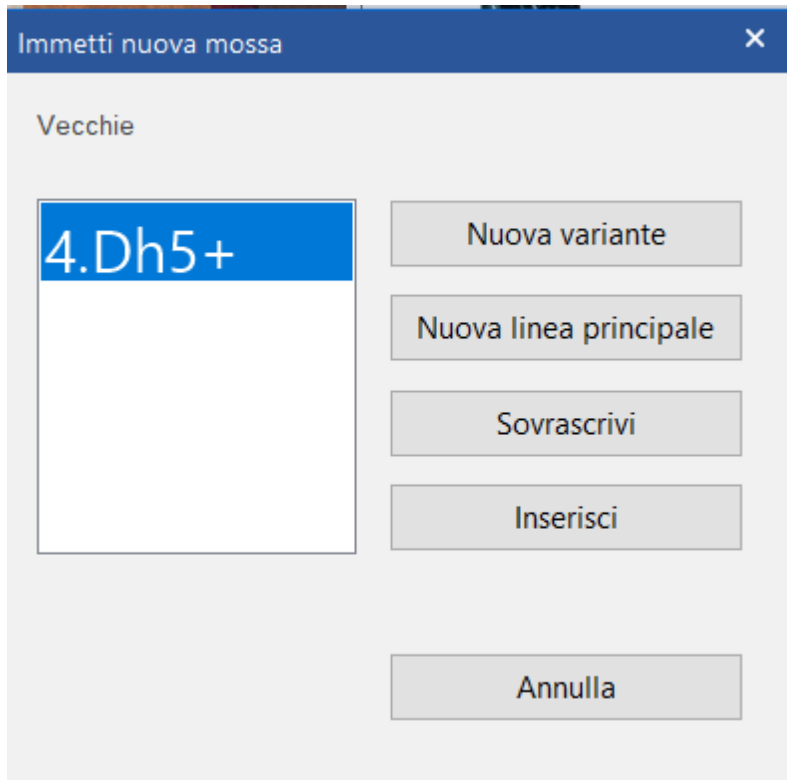
Si può vedere altro nella funzione [Analisi assistita](#)

Puoi anche fare prima clic sulla casa di destinazione. *Heumas suggerisce dove il pezzo può trasferirsi con vari colori relativi alla bontà della mossa (tonalità di verde, per buone mosse, tonalità di rosso per cattive mosse).*

Per annullare la mossa, rilascia il pezzo fuori dalla scacchiera o su una casella illegale.

Varianti

Se inserisci una mossa nel mezzo della partita e questa si discosta dalla mossa del testo, ChessBase ti chiederà cosa farne.



Nuova variante inizierà una diversa linea di gioco che apparirà parallela alle mosse originali;



Nuova linea principale inserirà la mossa come linea principale e renderà la linea originale una variante;



Sovrascrivi le mosse originali sono sostituite da quelle nuove;



Inserisci la nuova mossa in partita, vale a dire conservare il maggior numero possibile di mosse successive (Quest'ultima funzione è utile quando hai inserito un numero di mosse e scopri che una era sbagliata (Torre o Cavallo sbagliato, casella di destinazione sbagliata). Invece di inserire di nuovo tutte le mosse, usa *Inserisci*, che manterrà il più possibile di quanto precedentemente inserito. Naturalmente ChessBase si assicurerà che tutte le mosse siano legali);



Annulla chiude la finestra senza considerare la variante.

Correzione immediata



Il pulsante di ritiro rapido sotto la scacchiera evita la finestra di dialogo precedente e presume che la mossa successiva che inserisci debba sovrascrivere quelle inserite in

precedenza.

Utili scorciatoie da tastiera

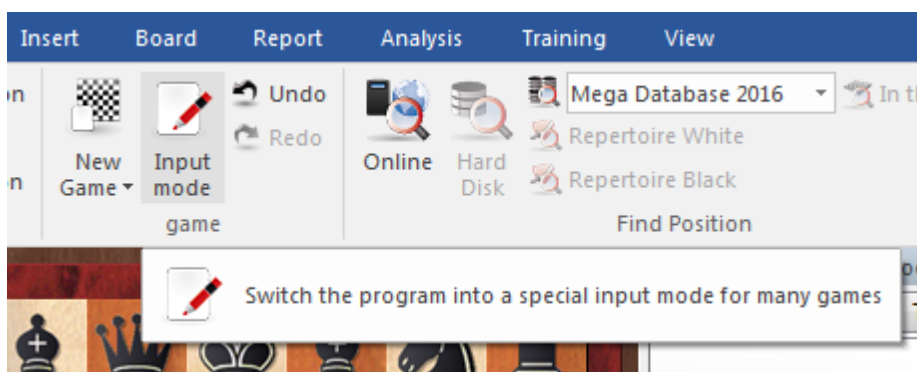
T	Ritorna indietro di una mossa e ne inserisce una nuova senza interrogare
Ctrl-move	Tenere premuto il tasto Ctrl e immettere mosse per avviare la variante senza finestra di dialogo
Shift-move	Tieni premuto il tasto Maiusc e inserisci mosse per sovrascrivere senza finestra di dialogo

Vedi anche: [Come correggere le mosse durante l'immissione in una partita](#)

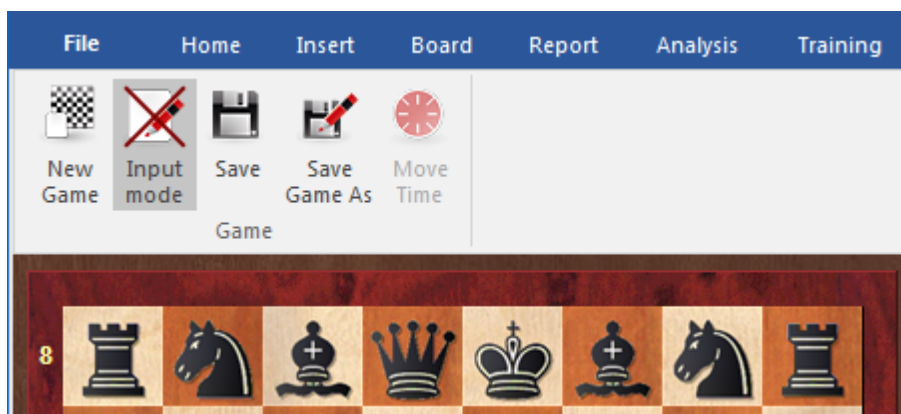
3.1.3 Nuova modalità di immissione partite

Per immettere rapidamente partite in ChessBase puoi optare per una modalità di immissione speciale.

Inizia aprendo una nuova [finestra scacchiera](#). O facendo clic sulla barra multifunzione "Scacchiera" nella finestra del database o con la combinazione di tasti **Ctrl-N**. Lì troverai la barra multifunzione "Modalità di immissione".

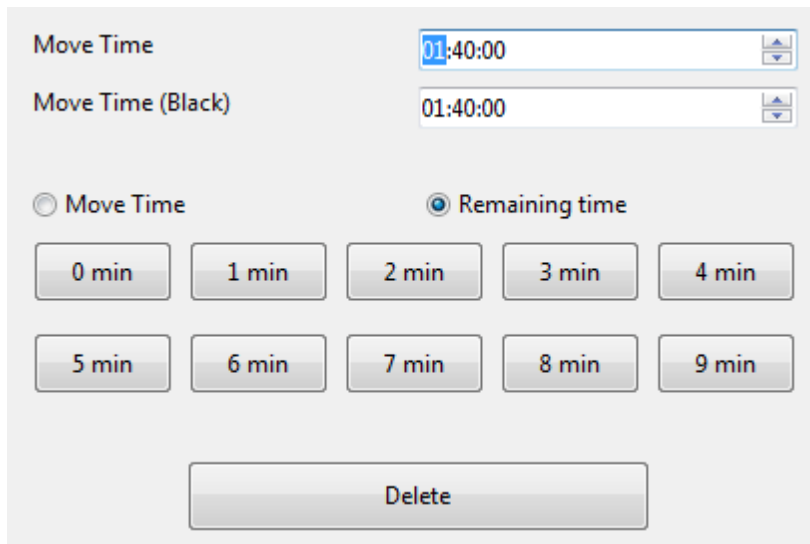


La funzione è disponibile anche dopo aver caricato una qualsiasi partita da un [database](#).

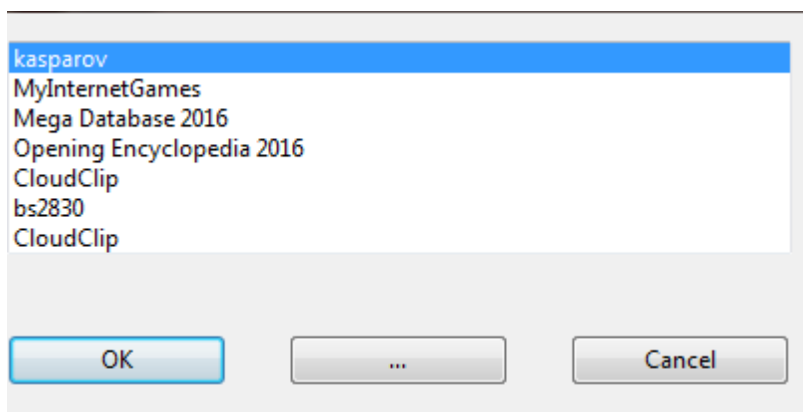


Le differenze rispetto allo immissione standard sono:

- Λα φονζιονε δι *"Analisi assistita"* è *disattivata*.
- A διαφορενζα δελλα μοδαλιτὸ δι ινπυτ στανδαρδ, λα φινεστρα δι διαλογο δελλε παριαντι πιενε πισυαλιζζατα λογιγαμεντε θυανδο σονο πρεσεντι δεπιαζιονι νελλε μοσσε.
- Χε\ λα ποσσιβιλιτὸ δι ιμποσταρε ιλ τεμπο δι ριφλεσσιονε.



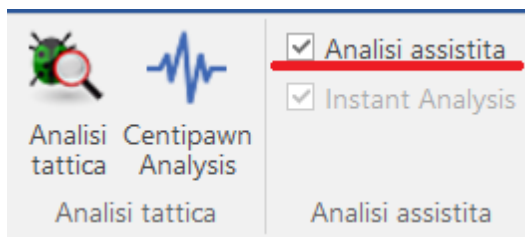
In questa modalità il programma conserva in gran parte le informazioni sul torneo dopo l'inizio di una nuova partita. Quindi questa modalità di input è ideale per quegli utenti che, ad esempio, vorrebbero continuare ad aggiungere partite dello stesso torneo.



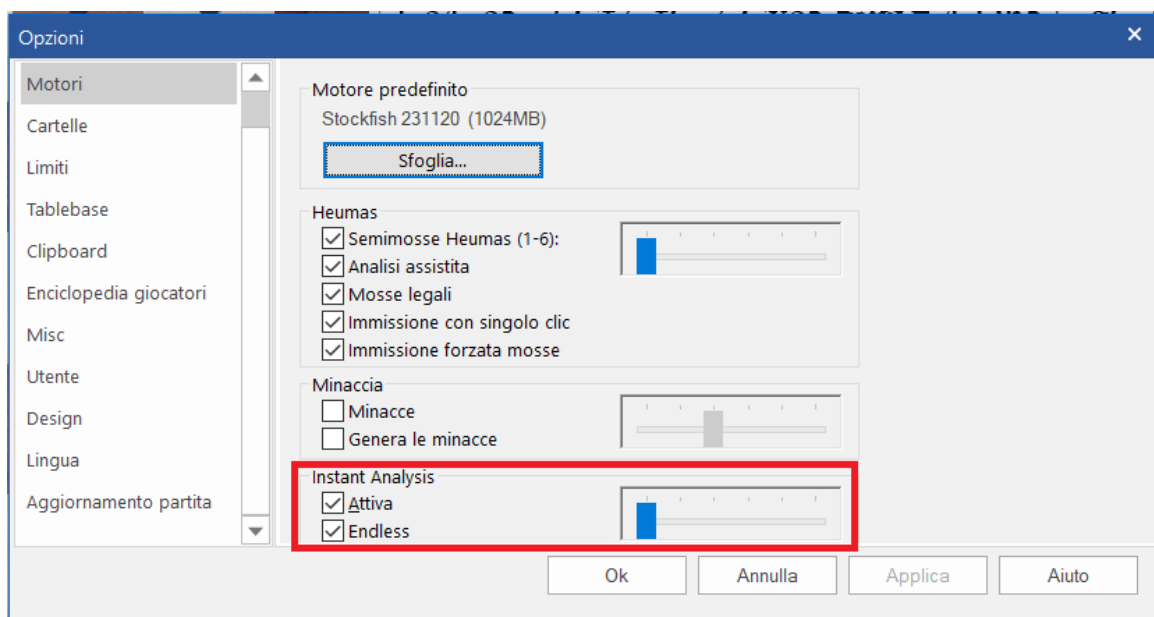
3.1.4 Analisi assistita

Una nuova funzione da ChessBase 14 in poi è l'"Analisi assistita", che fornisce preziosi suggerimenti sulle conseguenze tattiche di una possibile mossa per mezzo di evidenziazioni colorate sulla scacchiera.

Finestra scacchiera– Menu Analisi – Analisi assistita



Consiglio: Assicurati che questa funzione sia attivata anche nella finestra di dialogo delle opzioni del [Motore!](#)



Questa funzione è disponibile quando si immettono mosse o quando si analizzano partite che sono già state salvate, ad esempio quando si aggiungono le proprie varianti. Quando si inseriscono le mosse, se si fa clic su un pezzo tutte le caselle in cui può eventualmente andare vengono evidenziate con colori diversi.



L'idea alla base di questa funzione di analisi è che in situazioni tatticamente complesse i motori scacchistici attuali spesso escogitano la mossa migliore in pochi millisecondi. Quando si fa clic su un pezzo, vengono valutate le conseguenze di uno spostamento verso tutte le possibili caselle di destinazione e ogni valutazione viene evidenziata a colori sulla scacchiera.

Il diagramma di esempio mostra tutti i possibili punti in cui potrebbe andare la Donna nera. Quelli contrassegnati in verde sono sicuri e indicano una buona mossa. I quadrati evidenziati in giallo indicano una mossa mediocre, ma comunque giocabile, e i quadrati evidenziati in rosso un chiaro errore. Il colore blu rappresenta le mosse di un libro di apertura e il nero indica le mosse di matto. Le mosse neutre sono evidenziate in arancione.

Questa funzione è un'estensione del modo classico in cui un motore di analisi ha funzionato fino ad ora quando viene immessa una mossa. L'utente inserisce la mossa mentre il motore scacchistico sta lavorando in background e mostra la valutazione della posizione attuale sulla scacchiera. È solo allora che l'utente deve decidere se rifare la mossa o proseguire nella sua analisi.

La differenza decisiva rispetto alla nuova *Analisi Assistita* è che la valutazione della mossa giocata era disponibile solo dopo che era stata giocata. La nuova funzione quindi fa un uso più efficiente delle capacità analitiche dei motori moderni e mostra all'utente una valutazione prima che la mossa sia stata giocata sulla scacchiera. Così diventa subito evidente se c'è una mossa migliore di quella originariamente prevista.

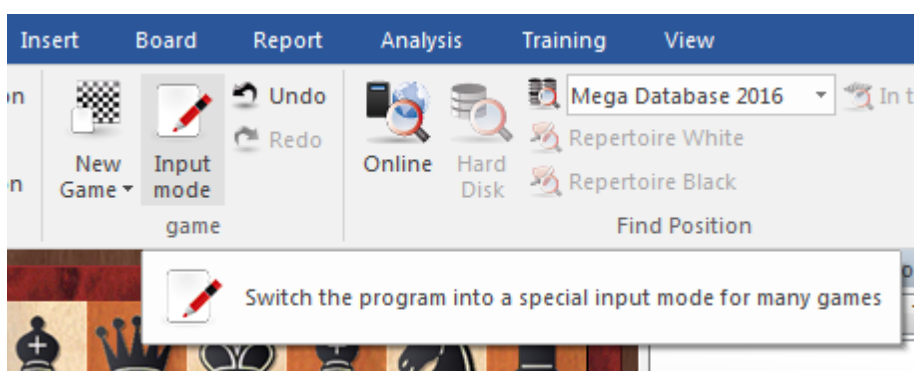
Questa procedura è un modo meno laborioso per scoprire continuazioni alternative. Un ulteriore effetto positivo è che l'utente viene continuamente incoraggiato ad affinare le proprie capacità di calcolo. Ogni volta che clicchi su un pezzo e vedi che quello che era presumibilmente un plausibile obiettivo di destinazione è delineato in rosso, questo porta alla scoperta di una confutazione di quella mossa e ti stimola in termini scacchistici, mentre la valutazione classica del motore tende piuttosto a portare a un passivo approccio all'apprendimento degli scacchi.

Riassumiamo i vantaggi della funzione Analisi assistita:

- Riconosci subito come deve essere valutata una mossa in termini di qualità.
- Mentre stai inserendo la mossa, puoi concentrare tutta la tua attenzione sulla scacchiera senza guardare continuamente ciò che viene visualizzato nella finestra di valutazione di un motore scacchistico in funzione.
- La funzione stimola il calcolo delle varianti e così facendo promuove / allena l'abilità scacchistica dell'utente.

Consiglio: L'analisi assistita non è compatibile con [immetti mossa con un clic](#). Se la funzione è attiva, spesso non è la mossa più probabile che viene eseguita. La ragione di ciò consiste nel fatto che l'Analisi Assistita porta l'utente a cliccare su più pezzi uno dopo l'altro per testarne la qualità. Per evitare tali conflitti è stata implementata la [nuova modalità di immissione](#), che è concepita esclusivamente per la registrazione rapida delle partite.

Finestra scacchiera -Menu Pagina iniziale Modalità di immissione



In alternativa è possibile impostarlo semplicemente per l'inserimento del movimento rapido facendo clic sulla casella di destinazione.

3.1.5 Provare le mosse

Quando si rivede una partita è spesso interessante vedere quale risposta ci sarebbe stata se si fosse giocata una mossa diversa. La finestra della scacchiera offre varie funzioni per scoprirlo rapidamente.

Prendiamo come esempio la seguente posizione:



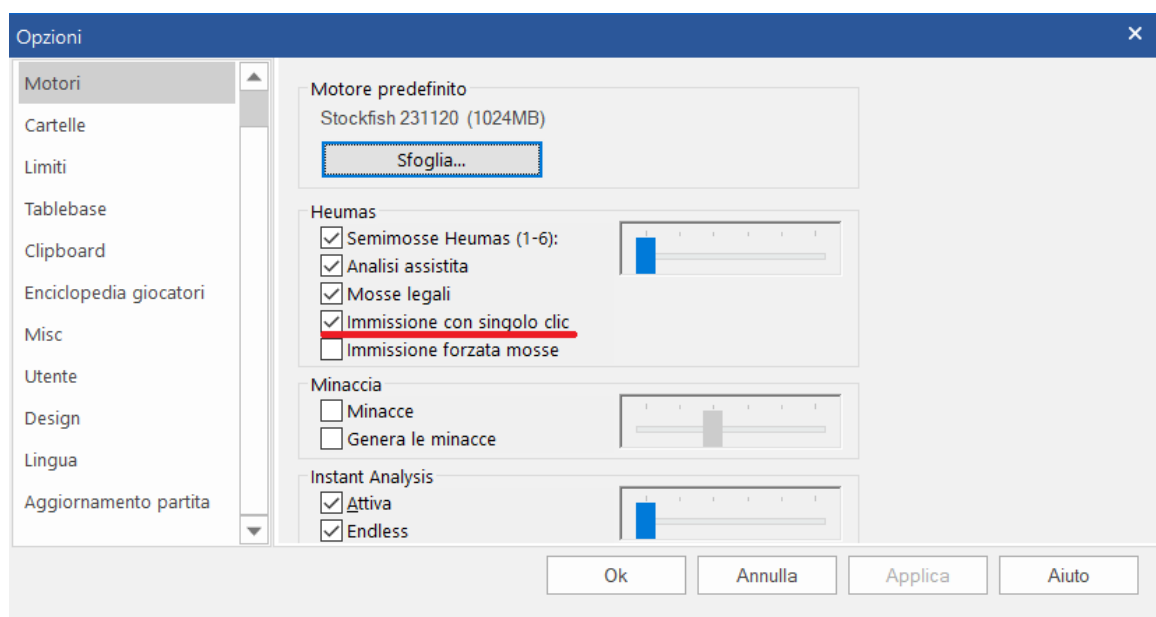
Cosa succederebbe se il Bianco catturasse il pedone nero con il suo Cavallo in e2? Muovi il Cavallo bianco da e2 a d4 senza rilasciare il pulsante del mouse. Le seguenti informazioni vengono visualizzate sulla scacchiera con le frecce:



Secondo l'opinione del programma le continuazioni più probabili sarebbero Ca6 o Cb6. Questo è mostrato con frecce verdi sulla scacchiera. Queste non sono necessariamente le migliori continuazioni, perché viene fatta solo una rapida ricerca, ma l'informazione è un utile aiuto durante l'inserimento o la riproduzione di una partita.

3.1.6 Immettere mosse con un singolo clic

L'assistente alle mosse euristiche "*Heumas*" ha il compito di suggerire mosse plausibili durante l'inserimento in partita.



È un programma di scacchi a tutti gli effetti incorporato. L'uso di **Heumas** ti consente di inserire la maggior parte delle mosse con un solo clic del mouse.



Clic su un pezzo (non raccomandato)

ChessBase suggerirà una mossa plausibile. Se accetti questo suggerimento, rilascia il pulsante del mouse. In caso contrario, puoi scorrere altre alternative utilizzando il tasto destro del mouse. Oppure puoi trascinare il pezzo nella casella di destinazione.



Clic su una casella (solitamente la migliore scelta)

In alternativa puoi fare clic su una casella o su una unità nemica e *Heumas* evidenzierà la figura che pensa debba spostarsi in quella casella. Se il suggerimento è corretto, lascia andare, in caso contrario sposta il mouse sul pezzo desiderato tenendo premuto il pulsante del mouse. Puoi anche usare il pulsante destro del mouse per scorrere altre possibilità.

La qualità dei suggerimenti di mossa di *Heumas* dipende dalla profondità di ricerca e può essere impostata dal menu [Opzioni – Motore](#).

[Come correggere mosse sbagliate immesse.](#)

3.1.7 Correggere mosse

Quando si sbaglia mossa



Ritira la mossa e inserisci la mossa corretta. Fai clic su **Sovrascrivi** nella finestra della variante visualizzata.



Ritira, tieni premuto il tasto **Maiusc** e inserisci la mossa corretta.



Ritira con il pulsante di ritiro rapido e inserisci la mossa corretta.

Una mossa sbagliata a metà partita

Fare clic sulla mossa prima della mossa sbagliata nella notazione, immettere la mossa corretta e fare clic su **Inserisci**.

Variante sbagliata a metà partita

Immetti le mosse corrette come una [variante](#). Clicca *Inserisci – Variante – Cambia mosse*. *Le mosse della variante sostituiscono le mosse della partita. Naturalmente tutte le altre mosse devono essere legali, altrimenti vengono tagliate.*

Mosse mancanti in partita

Fai clic sulla posizione prima delle mosse mancanti, inserisci la coppia o le coppie di mosse (sempre un numero pari di mosse) come una [variante](#). Clicca *Inserisci – Variante – Inserisci nella partita*.

ChessBase inserirà le mosse e vi aggiungerà tutta la parte restante della notazione (quando avrà senso).

3.1.8 Come inserire una possibile continuazione in una partita salvata?

Ci sono due modi per farlo.

- a) È possibile inserire una variante dall'ultima mossa e ripetere l'ultima mossa nella variante.(T)
- b) È possibile inserire una mossa nulla [**Ctrl-Alt-0(zero)**] dopo l'ultima mossa e quindi **inserire l'analisi come variante**.

3.1.9 Impostare una posizione

Menu File Nuovo Imposta posizione ("S" da tastiera nella finestra scacchiera).

Puoi anche usare *"Posizione in" ... se sai in quale database lo salverai.*



I pezzi vengono selezionati dalle barre dei pezzi a destra. Fare clic su uno o più caselle per depositarvi i pezzi.



Il tasto sinistro del mouse ti dà il colore selezionato, il tasto destro il colore opposto.



Fare clic una seconda volta per rimuovere il pezzo o trascinarlo fuori dalla scacchiera.



Puoi anche trascinare un pezzo, che hai già collocato, in un'altra casella della scacchiera.



Se inizi l'immissione della posizione in una finestra della scacchiera, verrà offerta la posizione della scacchiera (che puoi modificare). Il pulsante Reset imposta la posizione di partenza, Sparecchia rimuove tutti i pezzi.



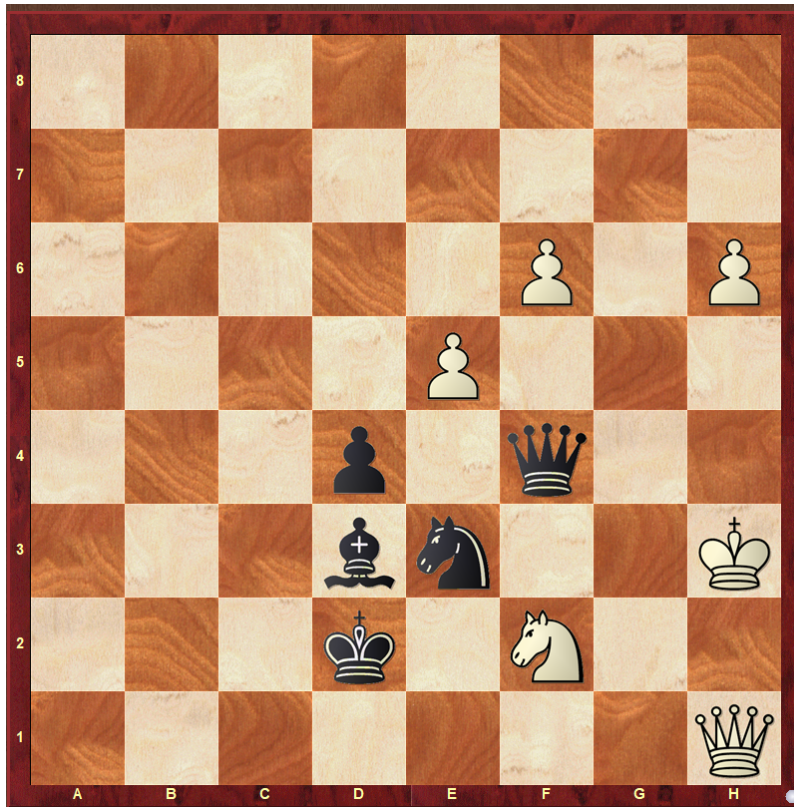
Rifletti la posizione lungo gli assi x e y con Re <-> Regina, Bianco <-> Nero. Quando hai inserito tutti i pezzi devi specificare quale lato deve muovere, se entrambi i lati possono ancora arroccare e se è possibile una cattura en passant nella mossa successiva (assegna la colonna a - h su cui può essere fatta la cattura) . Se la notazione non deve iniziare con la mossa numero 1, puoi inserire un diverso numero di mossa.

Copia e inserimento di ASCII e FEN

Nei file di testo troverai spesso posizioni descritte in qualcosa di simile alla seguente

forma:

wKh3, Qh1, Nf2, Pe5, f6, h6, bKd2, Qf4, Ne3, Bd3, Pd4.



Altri due formati di diagramma spesso utilizzati nella comunità del software scacchistico sono chiamati FEN (per "Notazione di Forsyth-Edwards") e EPD (per "Descrizione della posizione estesa"). Entrambi sono molto simili e possono anche essere incollati in ChessBase in questo modo:

8/8 / 5P1P / 4P3 / 3p1q2 / 3bn2K / 3k1N2 / 7Q w - - 0 1

Ecco come trasferire queste posizioni in ChessBase:

Contrassegnare una descrizione della posizione in un editor o browser Internet e premere **Ctrl-C** per copiarla negli appunti di Windows. Passare a ChessBase, premere **"S"** per l'inserimento della posizione e fare clic sul pulsante *Incolla ASCII* o *Incolla FEN*. La posizione apparirà sulla scacchiera. Puoi provarlo in questo file di aiuto: copia una delle stringhe sopra riportate e incollala in ChessBase. Dovresti ottenere la posizione mostrata nell'immagine in alto.

Per generare le descrizioni della posizione, fare clic su *Copia ASCII* o *Copia FEN* nella finestra di immissione della posizione. La descrizione viene copiata negli appunti di Windows e può essere inserita in qualsiasi elaboratore di testi premendo **Ctrl-V**.

Nota:



ChessBase è abbastanza flessibile nell'interpretare le descrizioni dei diagrammi ASCII. Ad esempio, ignora il testo che circonda la descrizione, a meno che non ci sia una parola che può essere interpretata come un pezzo e una casella. Puoi verificarlo

copiando tutto il testo sopra e incollandolo come ASCII.



I pezzi bianchi e neri possono alternarsi. Dopo aver trovato una "w", ChessBase passerà ai pezzi bianchi, dopo "b" ai pezzi neri. La posizione di cui sopra verrà letta correttamente anche se i pezzi sono misti (wKh3, bKd2, wQh1, bQf4, bBd3, wNf2, bNe3, wPe5, f6, h6, bPd4).



I nomi dei pezzi devono essere in maiuscolo, i colori in lettere minuscole (wK, non WK o wk).



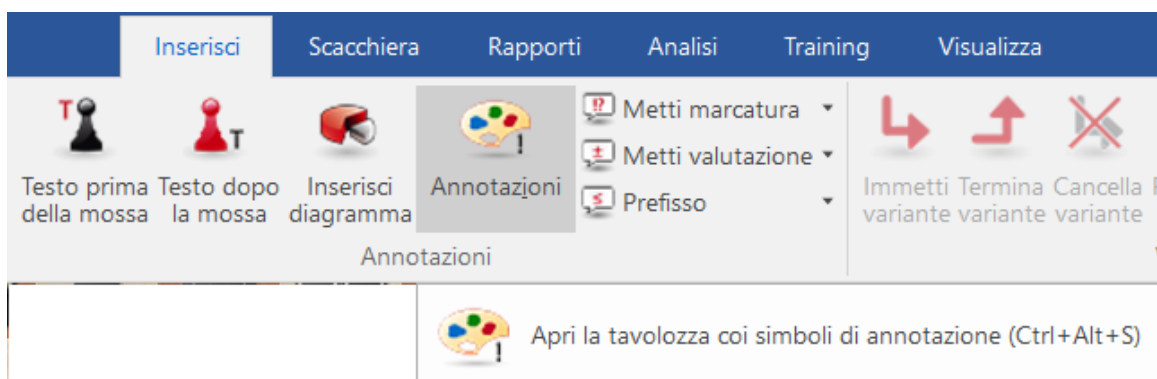
Puoi mettere un pezzo su più caselle, ad es. wPa2, b2, d4, e5, f2, g2, h2. In realtà anche wPa2b2d4e5f2g2h2 funziona bene.



Quando incolli ASCII o FEN la scacchiera viene prima svuotata e poi vengono inseriti i pezzi. Ciò significa che non devi prima fare clic su Cancella scacchiera, ma significa anche che non puoi incollare alcuni pezzi aggiuntivi in una posizione esistente (puoi aggiungerli con il mouse).

3.1.10 Annotare le partite

Esistono molte forme diverse di annotazione:



[Varianti](#) – continuazioni alternative che possono essere rigiocate sulla scacchiera.



[Commento testuale](#) – incorporato nella partita (ad esempio "Questa è la posizione critica.").



[Commento con simboli internazionali](#) – sotto forma di simboli scacchistici speciali inseriti prima o dopo una mossa.



[Commenti grafici](#) – sottoforma di frecce e quadrati colorati sulla scacchiera.



[Commenti di Allenamento](#) – con domande di allenamento, risposte, punteggi, tempi, aiuti, ecc.



[Commento per scacchi per corrispondenza](#) – per automatizzare la gestione della partite per corrispondenza scacchistica .



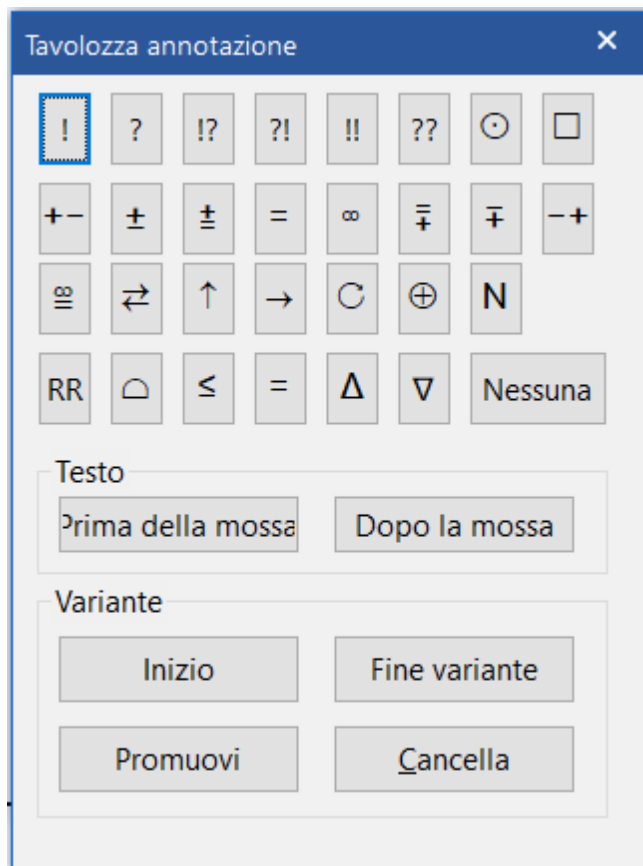
[Posizioni critiche](#) – aperture critiche, posizioni mediogioco e finali.



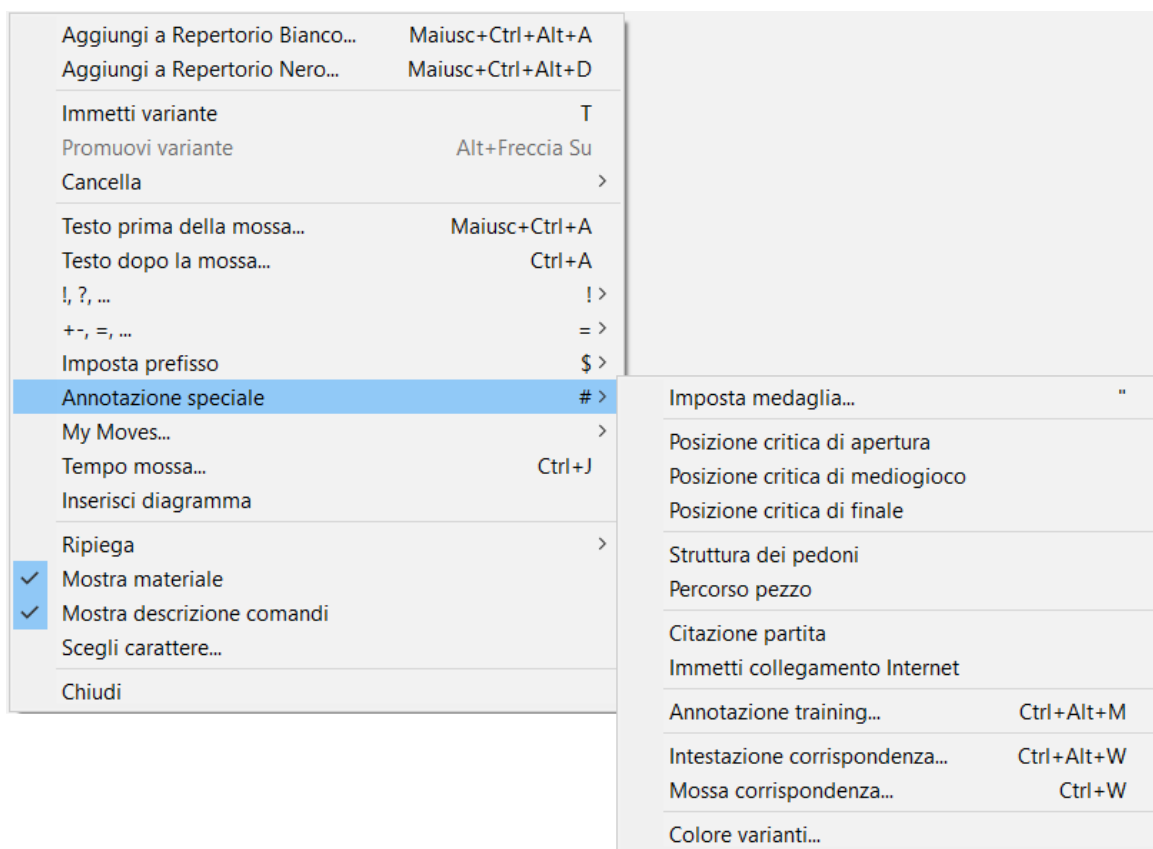
[Strutture pedonali e Percorso pezzi](#) – per evidenziare le strutture pedonali o visualizzare graficamente il percorso di un pezzo.



[Medaglie](#) – una menzione speciale per la migliore partita, decisiva nel torneo, partita modello, novità, repertorio, strategia, tattica, ecc.



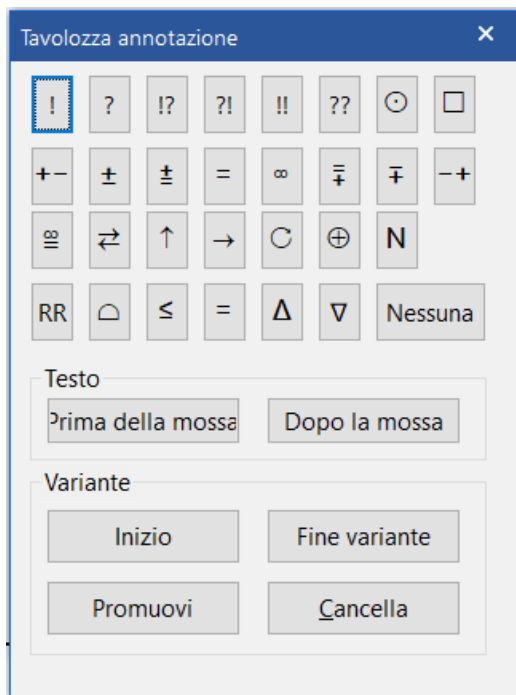
La [Tavolozza annotazioni](#) è uno strumento utile per inserire rapidamente commenti, simboli e varianti.



3.1.11 Tavolozza annotazione

Finestra scacchiera: Inserisci - Annotazioni - Tavolozza annotazione (Ctrl-Alt-S)

Il programma dispone di una speciale tavolozza delle annotazioni che consente l'immissione di [simboli internazionali](#) con un semplice clic.



- La prima riga di simboli contiene valutazioni delle mosse (buona mossa, svista, ecc.) che vengono inserite dopo una mossa.
- Le due righe successive contengono soprattutto valutazioni posizionali (il Bianco sta meglio, posizione poco chiara). Anch'esse vengono inserite dopo una mossa.
- I simboli contenuti nella quarta riga (è meglio, con l'idea, ecc.) vengono inseriti automaticamente prima della mossa.
- L'opzione "Nessuna" rimuove qualsiasi simbolo associato con la mossa corrente.

Quando si posiziona il cursore su un simbolo, ne viene visualizzato il significato.

Testo prima / dopo la mossa

Utilizzare questo comando per inserire un [commento testuale](#) prima (**Ctrl+Maiusc+A**) o dopo (**Ctrl+A**) la mossa corrente.

Inizio variante

Ritira la mossa corrente e consente di aggiungere una linea alternativa (equivalente alla pressione del **tasto "T"**).

Promuovi variante

La variante corrente viene promossa al livello immediatamente superiore e la variante superiore diventa una sottovariante. Premendo **Ctrl+Z** si annulla questa azione

Cancella variante (Ctrl+Y)

Rimuove dalla partita la variante corrente e tutte le sottovarianti. Premendo **Ctrl+Z** si annulla questa azione.

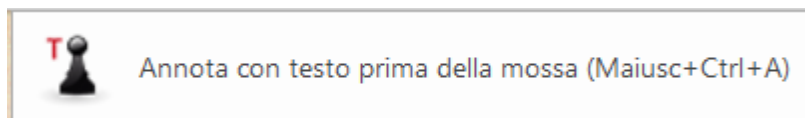
Fine variante

Termina la variante e salta alla linea principale, in modo che si possa continuare a inserire le mosse della linea principale.

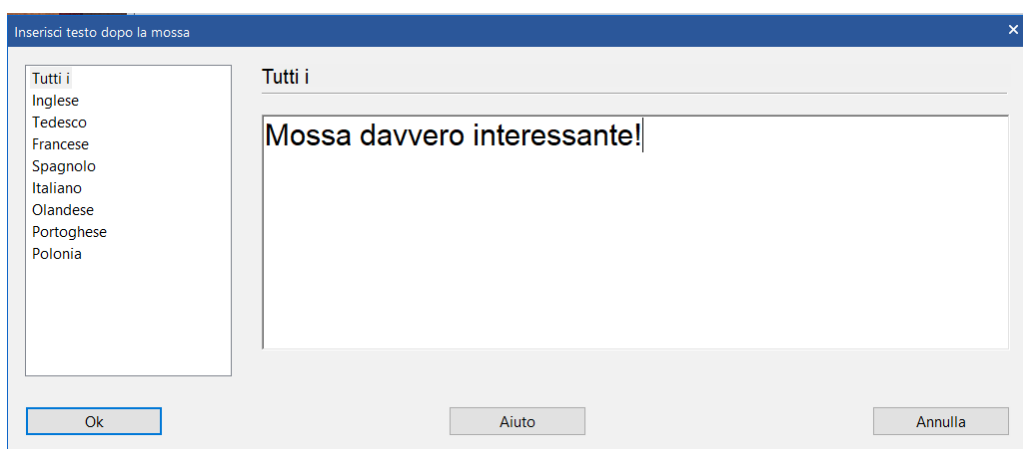
Vedi anche le informazioni relative alla [Barra delle annotazioni](#)

3.1.12 Commenti testuali

Finestra scacchiera: Inserisci Testo prima/dopo la mossa



Puoi anche fare clic con il pulsante destro del mouse su una mossa, premere **Ctrl-A** (per testo dopo la mossa), **Maiusc-Ctrl-A** (per testo prima della mossa), oppure usare la [Tavolozza annotazione](#).



La maggior parte dei comandi di modifica di Windows sono disponibili durante l'annotazione del testo. Ad esempio puoi usare i tasti cursore, **Ctrl-X** per tagliare, **Ctrl-C** per copiare, **Ctrl-V** per incollare. È anche possibile copiare un testo da una fonte diversa, ad es. un elaboratore di testi e incollarlo nella partita. Invio inserisce un nuovo paragrafo. Esci dall'editor facendo clic su Ok o premendo Alt-O.

Notazione + Libro

Notazione | Riferimento | Replay training | Surveys | Plan Explorer | Tabella | Formulario | LiveBook | Libro | My Moves

  **Anderssen, Adolf - Dufresne, Jean 1-0**
C52 Berlin 'Evergreen' 1852 [*Kasparov, G*]

Oggi vedremo una partita che ha stregato i suoi contemporanei e divenne nota come "evergreen" (sempreverde). Today we will look at a game that bewitched its contemporaries and became known as the "evergreen". **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 exd4 7.0-0 d3 8.Db3 Df6 9.e5 Dg6 10.Te1 Cge7 11.Aa3 b5 12.Dxb5 Tb8 13.Da4 Ab6 14.Cbd2 Ab7 15.Ce4 Df5 16.Axd3 Dh5**



Lingua

Quando aggiungi un commento testuale devi specificare la lingua in cui stai scrivendo. Questo determina se il commento viene visualizzato o meno nella notazione (vedi [Lingua](#)). La lingua è impostata nella parte superiore della finestra di annotazione: "ALL" è per il commento neutro che apparirà sempre, "Eng" è inglese, "Deu" tedesco, "Fra" francese, "Esp" spagnolo, "Ita" italiano, "Ned" olandese. Ci sono alcune altre lingue a destra (fare clic sul pulsante freccia per visualizzarle). Premi il tasto Tab per alternare le lingue.

Vedi anche [Selezione Lingua col mouse](#)

Simboli internazionali

Puoi usare figurine dei pezzi e simboli di commento internazionali per annotare le partite. Questo può essere fatto dalla [tastiera](#) o dalla [tavolozza annotazione](#).

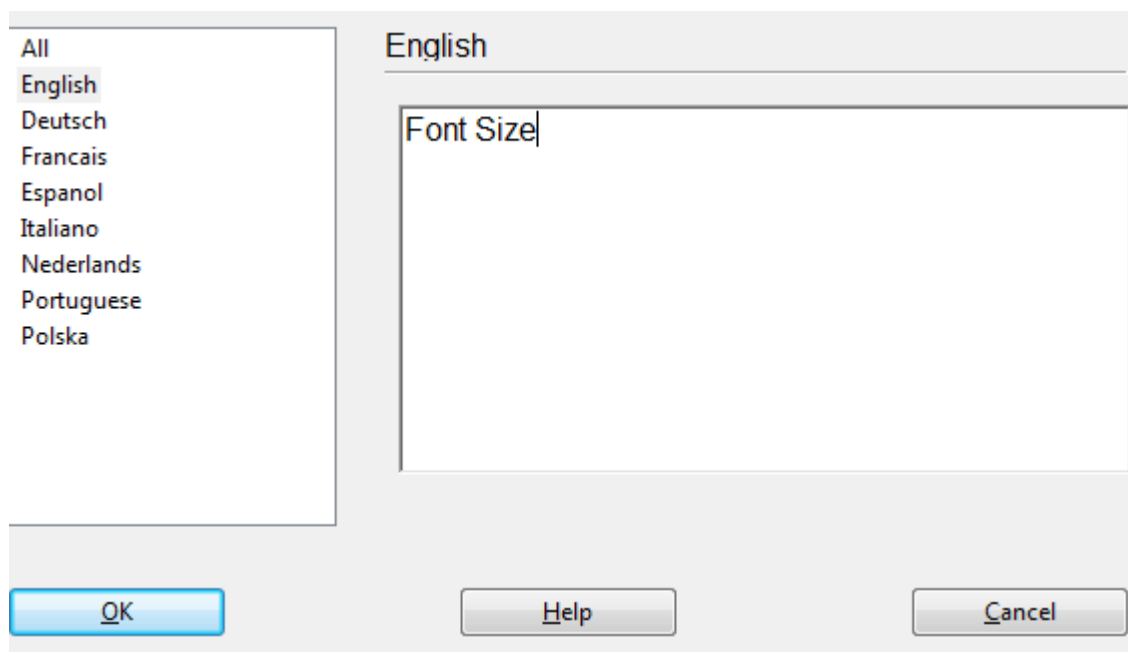
Diagrammi

Fare clic con il pulsante destro del mouse su una mossa e utilizzare "Inserisci diagramma".

Quando si stampa la partita o si genera un file di testo o HTML un diagramma verrà inserito in questa posizione. Puoi contrassegnare tutte le posizioni che desideri per i diagrammi in una notazione di partita.

3.1.13 Tipi carattere nella finestra del commento

Domanda: Quando annoti partite in Chessbase e apri la casella dei commenti (Inserisci il testo dopo la mossa), come puoi aumentare / diminuire la dimensione del carattere all'interno di questa casella?



Risposta: Non è possibile modificare la dimensione del carattere nella finestra di dialogo delle annotazioni. Lo si può fare però nella finestra Notazione.

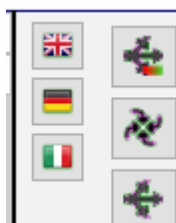
3.1.14 Selezione Lingua col mouse

ChessBase offre la possibilità di fare [Commenti testuali](#) in varie lingue, in tal modo ci possono essere in parallelo [varie lingue](#).

Il programma offre un modo comodo per passare da una lingua all'altra.

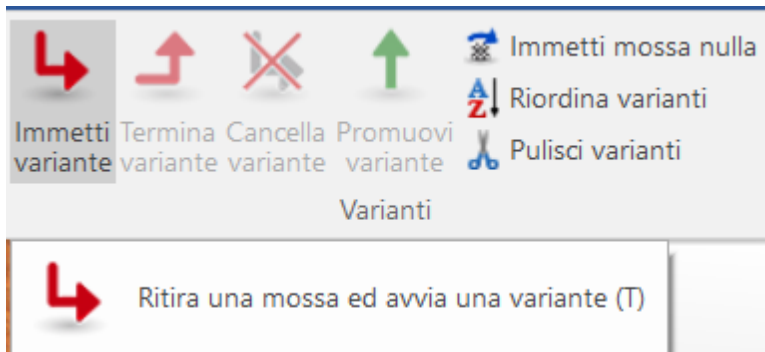
Accanto alla notazione, le lingue utilizzate per il commento del testo sono visualizzate da bandierine in miniatura.

Puoi passare a un'altra lingua facendo clic su una delle bandiere.



3.1.15 Varianti

Finestra scacchiera: *Inserisci Varianti*.



Una variante è un'alternativa alla successiva mossa nel testo. Fondamentalmente si ritira una mossa e se ne inserisce un'altra (T). **Nella notazione della partita la variante è data tra parentesi e rientrata.**

Una variante può essere avviata semplicemente inserendo una mossa alternativa, il che produce automaticamente una [finestra di dialogo variante](#). Si può anche usare la [Tavolozza annotazione](#) oppure le opzioni disponibili nel menu *Inserisci – Varianti*:

Inserire varianti

Ritira la mossa corrente e consente di aggiungere una linea alternativa (equivalente a premere "T").

Termina variante

Termina la variante e salta alla linea principale, quindi puoi continuare a inserire le mosse della linea principale.

Cancella variante

Rimuove la variante corrente e tutte le sottovarianti relative dalla partita (**Ctrl+Y**). **Ctrl-Z annullerà.**

Promuovi variante

La variante corrente viene promossa al livello immediatamente più alto e la variante sostituita diventa la sottovariante. **Ctrl-Z annullerà questa azione.**

Immetti mossa nulla

Le mosse della variante sostituiscono le mosse della partita. Naturalmente tutte le altre mosse devono essere legali, altrimenti vengono tagliate.

Inserisci nella partita

Consente di inserire un numero di mosse nella notazione della partita (vedi anche [correzione mosse](#)).

Riordina varianti

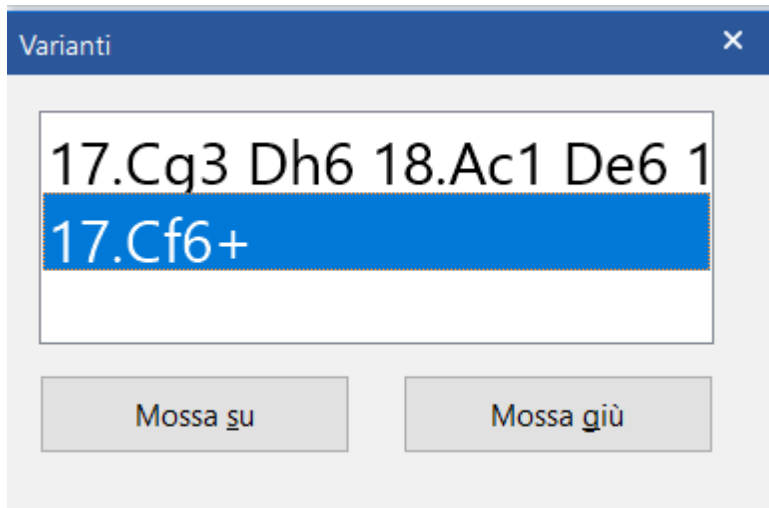
Le varianti saranno riorganizzate sulla base di criteri scacchistici. Le continuazioni più importanti diventano le varianti principali, cioè tutte le linee che hanno un gran numero di sottovarianti saranno promosse a tutti i livelli a varianti principali.

Pulisci varianti

Questa funzione unisce varianti di diverse parti della partita che originano dalla stessa posizione.

L'inserimento delle mosse è stato reso molto più semplice. La finestra di dialogo delle varianti si apre meno spesso. Se nella notazione viene inserita una mossa alternativa, di solito viene creata una variante senza che venga visualizzata una finestra di dialogo di variante.

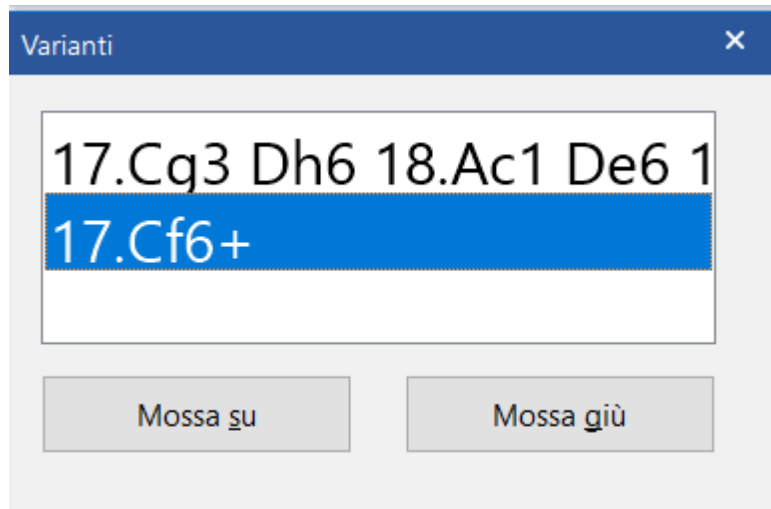
La finestra di dialogo della variante viene visualizzata se viene inserita una mossa alternativa all'ultima mossa, poiché questo è il caso più frequente in cui eventuali errori devono essere corretti .



3.1.16 Evitare la finestra di dialogo varianti

L'inserimento delle mosse è diventato più facile. La [finestra di dialogo varianti](#) viene visualizzata più raramente e quando si immette una mossa alternativa nella notazione, quasi sempre viene creata direttamente una nuova variante, senza visualizzare una finestra di dialogo.

Solo all'ultima mossa viene visualizzata la finestra di dialogo poiché l'esperienza ha dimostrato che è qui che gli errori vengono di solito corretti.



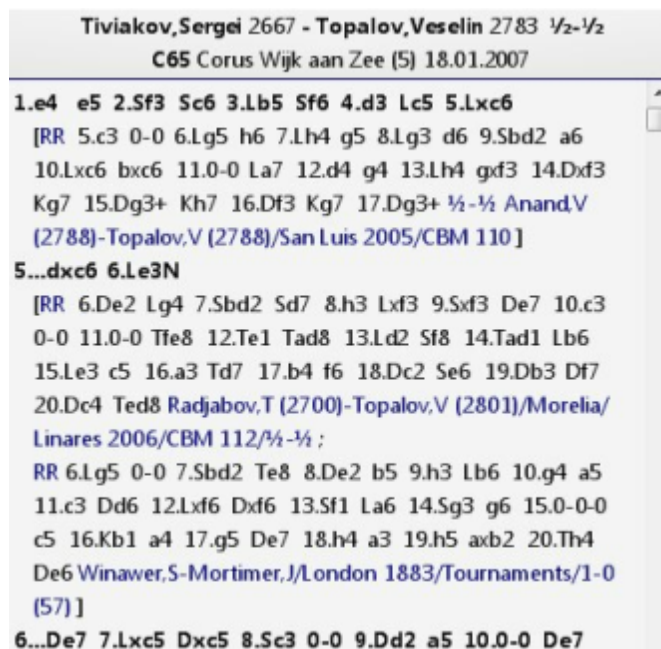
Pagina iniziale - Annulla ti permette di annullare le modifiche. Se si preme il tasto CTRL mentre si muove ciò impedisce l'apertura della finestra di dialogo varianti.

Nella nuova [Modalità di immissione](#) per le partite la finestra di dialogo varianti appare spesso.

3.1.17 Note di Redazione

Finestra Scacchiera (Shift-Ctrl-R)

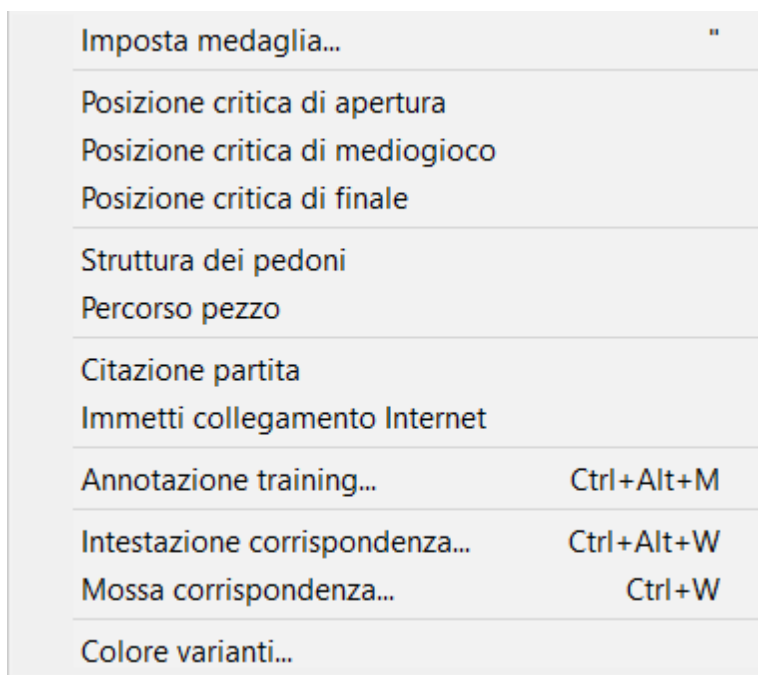
Questa funzione permette a ChessBase di consultare il [Database Online](#) e inserire i riferimenti di Redazione alle partite più significative. Questo viene fatto nello stile del commento "RR" dell'Informatore di scacchi.



3.1.18 Posizioni critiche

Menu: Inserisci - Annotazioni – Annotazione speciale

Puoi anche fare clic con il pulsante destro del mouse sulla notazione e utilizzare l'annotazione speciale (si apre il seguente menu contestuale a tendina)



Posizioni critiche possono essere impostate secondo il seguente schema:



Posizione critica di apertura

Contrassegna la mossa corrente in blu.



Posizione critica di mediogioco

Contrassegna la mossa corrente in rosso.



Posizione critica di finale

Contrassegna la mossa corrente in verde.

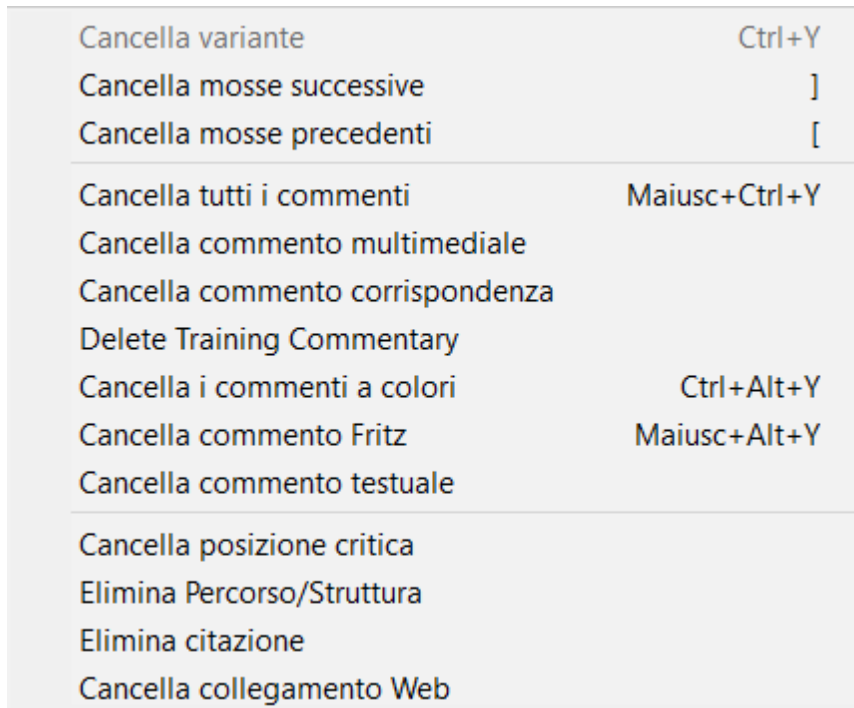
Si può sempre utilizzare la [Maschera di ricerca](#) per trovare partite che contengano posizioni critiche.

3.1.19 Rimuovere posizioni critiche dalla notazione

Un segno colorato mostra che una mossa è una posizione critica. Questo è stato impostato manualmente dalla persona che ha lavorato alla notazione della partita. Può essere altrettanto rimosso manualmente.

Un clic destro sulla mossa evidenziata a colori avvia un menu contestuale.

Da quel menu ora scegli *Cancella - "Cancella posizione critica"*



Questo elimina l'evidenziazione colorata della mossa che apparirà quindi nel colore predefinito, ovvero il nero.

3.1.20 Commenti grafici

ChessBase utilizza frecce e quadrati colorati per illustrare punti tattici e rendere più chiari temi e piani strategici. Gli elementi grafici vengono inseriti utilizzando una combinazione di mouse e tastiera:



Segna una casa in verde , disegna una freccia verde	Premi il tasto Alt e fai clic sulla casa o traccia una linea da a a b.
Segna una casa in rosso , disegna una freccia rossa	Premi Alt + Maiusc e fai clic sulla casella o traccia una linea da a a b.
Segna una casa in giallo , disegna una freccia gialla	Premi Alt + Ctrl e fai clic sulla casa o traccia una linea da a a b.

Se disegni di nuovo una linea con lo stesso colore, la cancelli.
Il commento grafico viene memorizzato insieme alla partita e appare automaticamente durante la riproduzione.

Vedi [anche](#)

3.1.21 Cerchi colorati nella notazione?

Nella notazione trovi spesso un simbolo colorato. Cosa significa?



Questo simbolo indica che all'interno della notazione ci sono alcune mosse con [commenti grafici](#). Dopo un clic sul simbolo viene immediatamente visualizzato sulla scacchiera il relativo commento grafico.

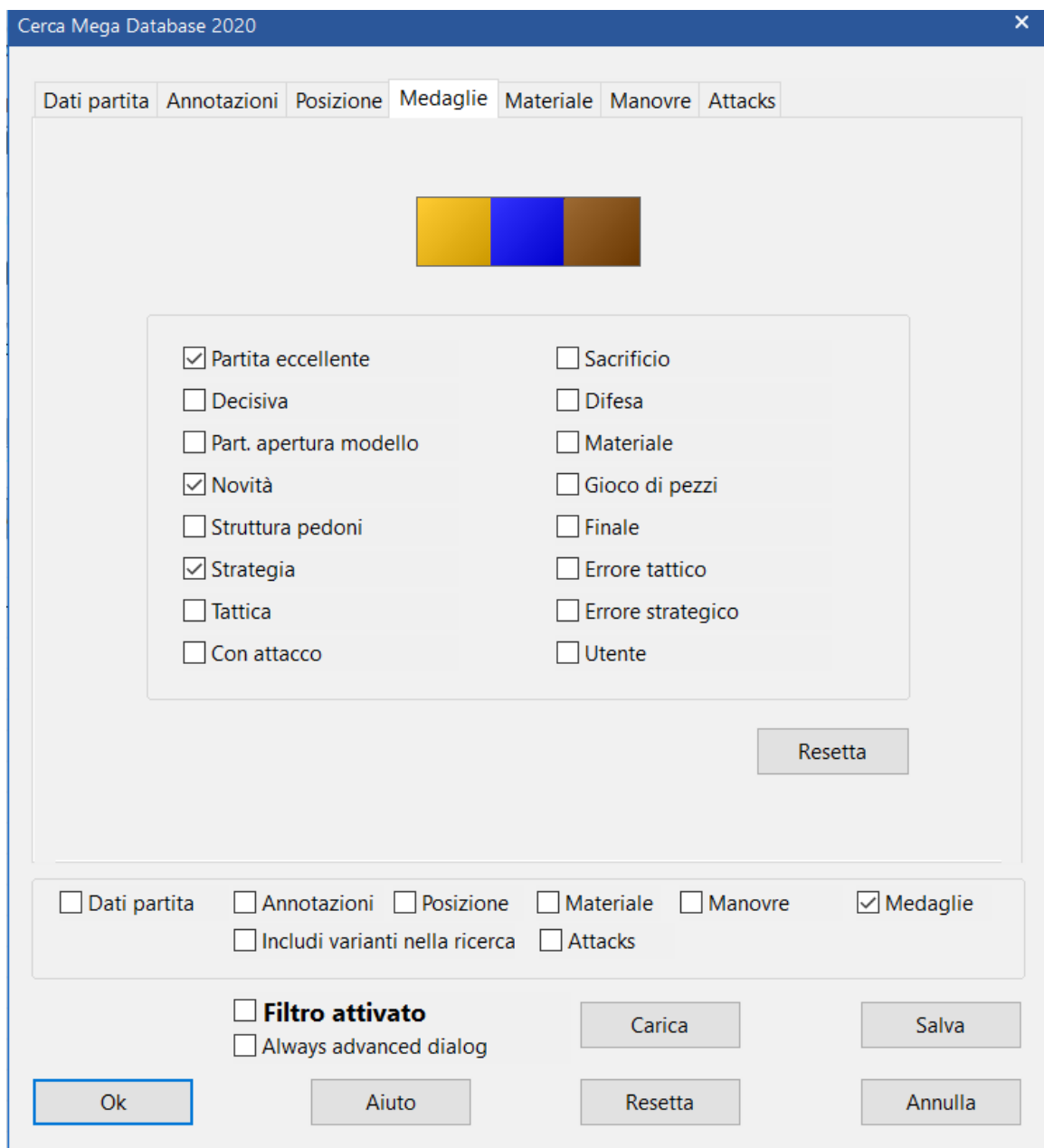
3.1.22 Medaglie

Le “Medaglie” sono dei segni colorati assegnati alle partite che hanno degli aspetti straordinari: partita migliore, decisiva nel torneo, partita modello, novità, repertorio, strategia, tattica, ecc. Appaiono come mostrine nella lista delle partite e definiscono la peculiarità della partita.

Medals	Annotator
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Roiz,M
	Har Zvi
	Avrukh,B

partite del [ChessBase Magazine](#) con medaglie.

Le seguenti medaglie sono disponibili in ChessBase:



Come impostare delle Medaglie:



Fai clic con il pulsante destro del mouse su una mossa e usa l'annotazione speciale - Imposta medaglia



Tastiera: digita virgolette (")

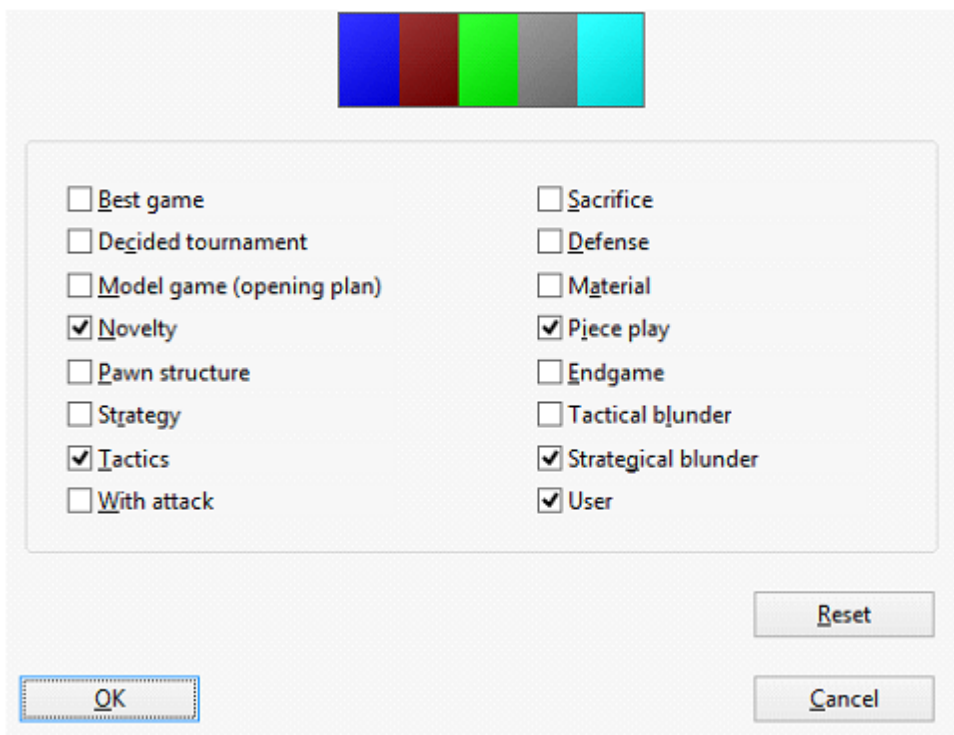
Puoi ricercare delle partite con medaglie dalla [maschera di ricerca](#).

È possibile impostare la "medaglia utente" direttamente nell'elenco delle partite digitando un segno più ("+") sulla partita selezionata.

3.1.23 Rimuovere le medaglie

Molte partite, per es. quelle del Mega database e *ChessBase Magazine*, hanno delle [Medaglie](#) assegnate loro. Ogni volta che una partita si distingue in qualche modo, ottiene una medaglia. Le medaglie compaiono sotto forma di strisce colorate in tutte le liste partita in modo che le partite in questione attirino immediatamente l'attenzione.

Spesso una o più medaglie possono essere trovate all'inizio della notazione di partita che precedono la prima mossa.

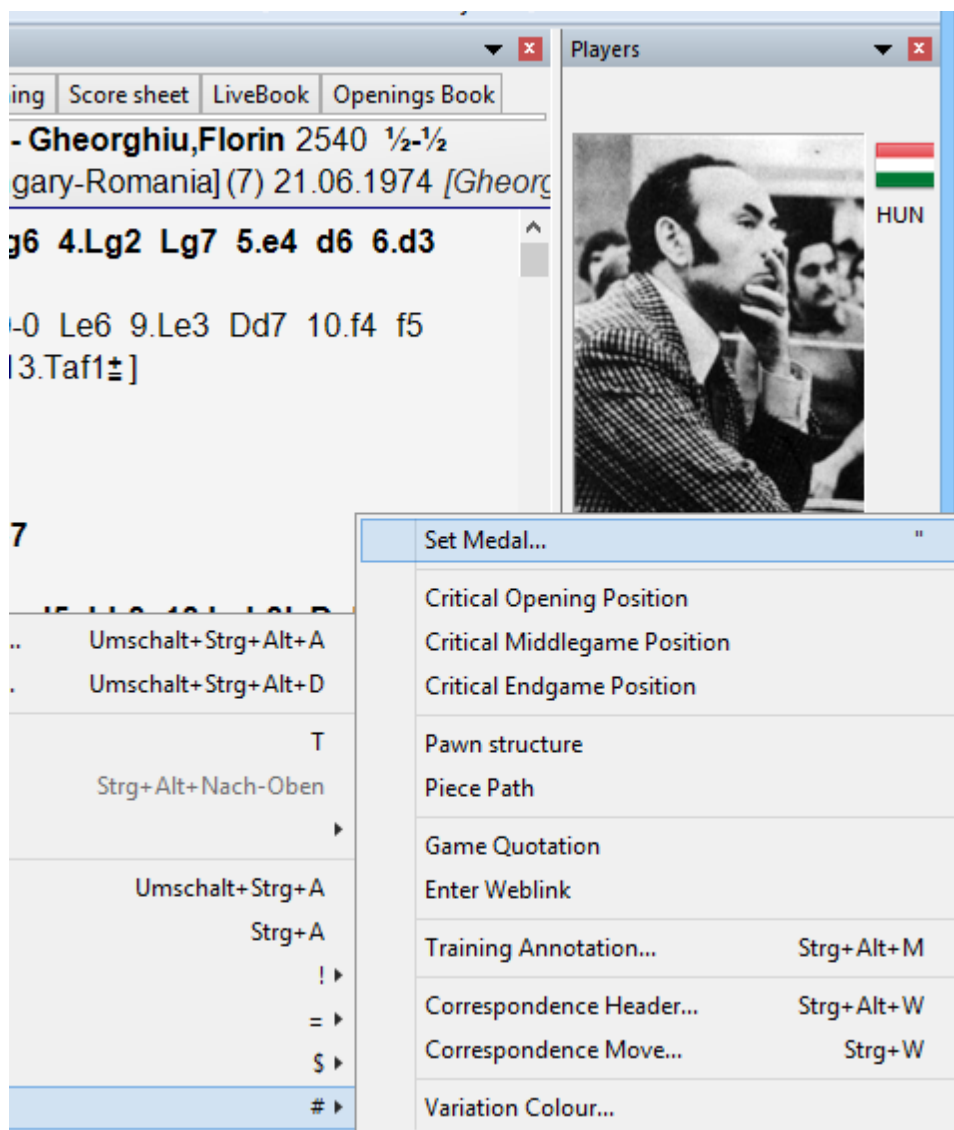


Ora puoi usare il mouse per deselezionare le caselle che sono state spuntate per rimuovere quelle medaglie dalla notazione.

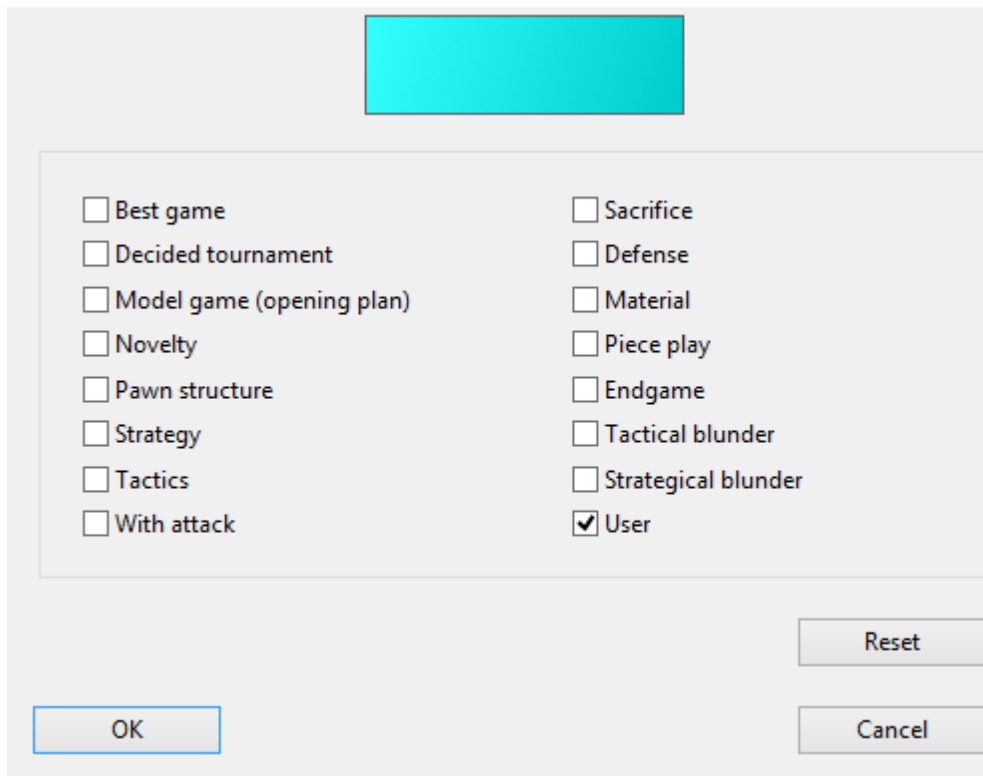
3.1.24 Contrassegnare partite in ChessBase

Non esiste una funzione di segnaibro apposita, ma esiste un modo per farlo.

Nel punto della partita in cui vuoi inserire il tuo "segnalibro", fai clic con il tasto destro del mouse sulla mossa, seleziona "Annotazione speciale" dal menu a comparsa, e seleziona "Imposta medaglia" dal sottomenu.



Scegli un tipo di medaglia (di solito si seleziona "Utente") e fai clic su "OK".



Best game
 Decided tournament
 Model game (opening plan)
 Novelty
 Pawn structure
 Strategy
 Tactics
 With attack

Sacrifice
 Defense
 Material
 Piece play
 Endgame
 Tactical blunder
 Strategical blunder
 User

Quindi assicurati di utilizzare "Salva partita" (**File / Salva**) per salvare il segnalibro.

Per trovare la tua partita in un secondo momento, cerca la medaglia nell'elenco delle partite (se si tratta di un piccolo database) oppure utilizza la scheda "Medaglie" nella maschera di ricerca per cercare tutte le partite contenenti il tipo di medaglia che usi per i tuoi segnalibri. Quando si fa doppio clic sulla partita per caricarla (dopo una ricerca), la partita verrà caricata con quella posizione esatta già sulla scacchiera.

Per "rimuovere il segnalibro" da una partita, fai clic con il pulsante destro del mouse sulla mossa, seleziona "Annotazione speciale / Imposta medaglia", fai clic sulla casella della medaglia appropriata per rimuoverla e fai clic su "OK".

3.1.25 Strisce colorate

Nell'elenco delle partite si trovano a volte delle strisce colorate che compaiono nelle informazioni di una partita. Cosa vogliono dire?

19.08.1851	c	
1851	VCS	
1851		
1851		
1851		

Per avere maggiori informazioni dai un'occhiata alle definizioni.

1. Apri la partita per la quale vuoi vedere cosa significano i colori.
2. Fare clic con il tasto destro su qualsiasi mossa. *Annotazione speciale -> Seleziona [Medaglie](#)*
3. Seleziona o deseleziona una casella per vedere quale colore è associato.

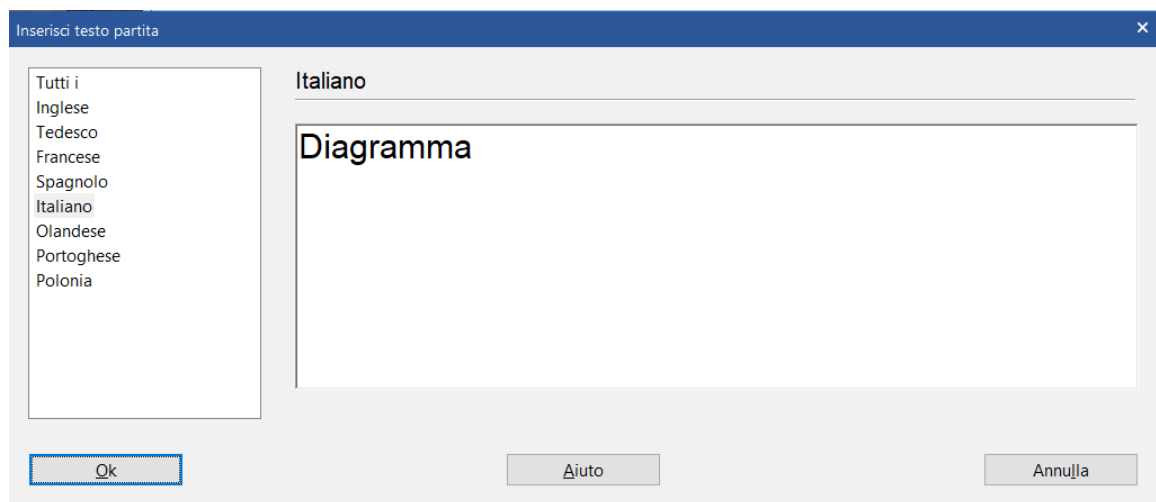
3.1.26 Inserire un diagramma precedente alla prima mossa

Fare clic con il tasto destro per esempio sulla prima mossa della partita. Il tasto di scelta rapida **Ctrl + Maiusc + A** apre la finestra "Inserisci testo partita" prima di una mossa.

Digitare il testo "Diagramma" e fare clic su OK.

Inserite un diagramma che compare al momento della stampa della partita

Fare clic sulla mossa dopo la quale si desidera visualizzare il diagramma. *Fare clic con il tasto destro -> **Inserisci diagramma***



Nella notazione della partita dovresti vedere il diagramma.

Rimuovere un diagramma dalla stampa

Fare clic sulla mossa prima della parola Diagramma nella annotazione della partita e quindi fare clic con il pulsante destro del mouse -> Inserisci diagramma. Nella notazione partita puoi vedere che la parola Diagramma è scomparsa.

3.1.27 Struttura pedonale e percorso pezzo

Finestra scacchiera: Inserisci - Annotazioni - Annotazione speciale - Struttura pedonale / Percorso pezzo

Struttura dei pedoni

Percorso pezzo

Visualizza la struttura pedonale o il percorso di un pezzo durante la partita.



È possibile visualizzare il percorso del pezzo semplicemente premendo "&".

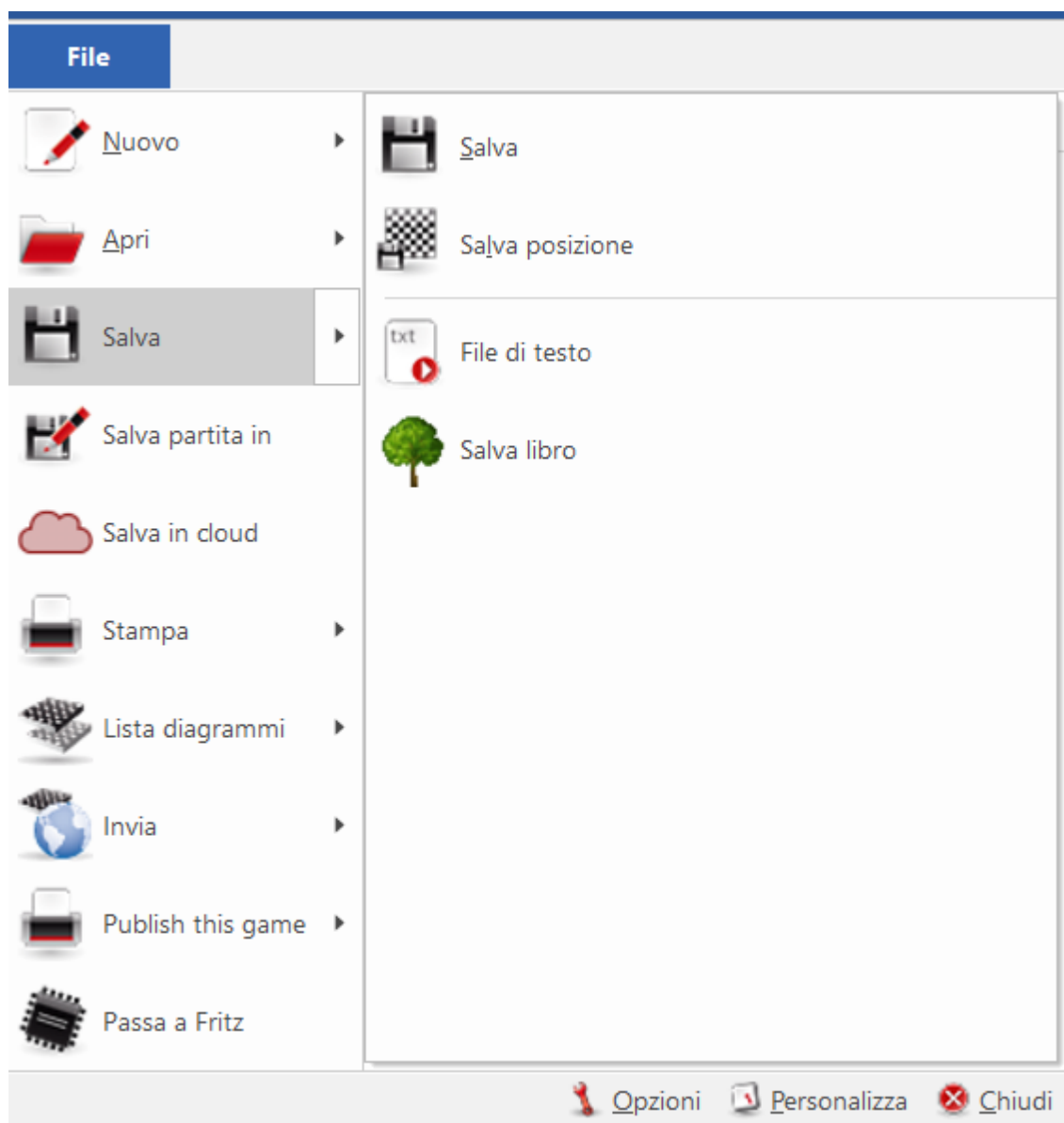


Entrambi i diagrammi scompaiono quando si fa clic in un punto qualsiasi o si preme un tasto (ad esempio il cursore a destra per la mossa successiva).

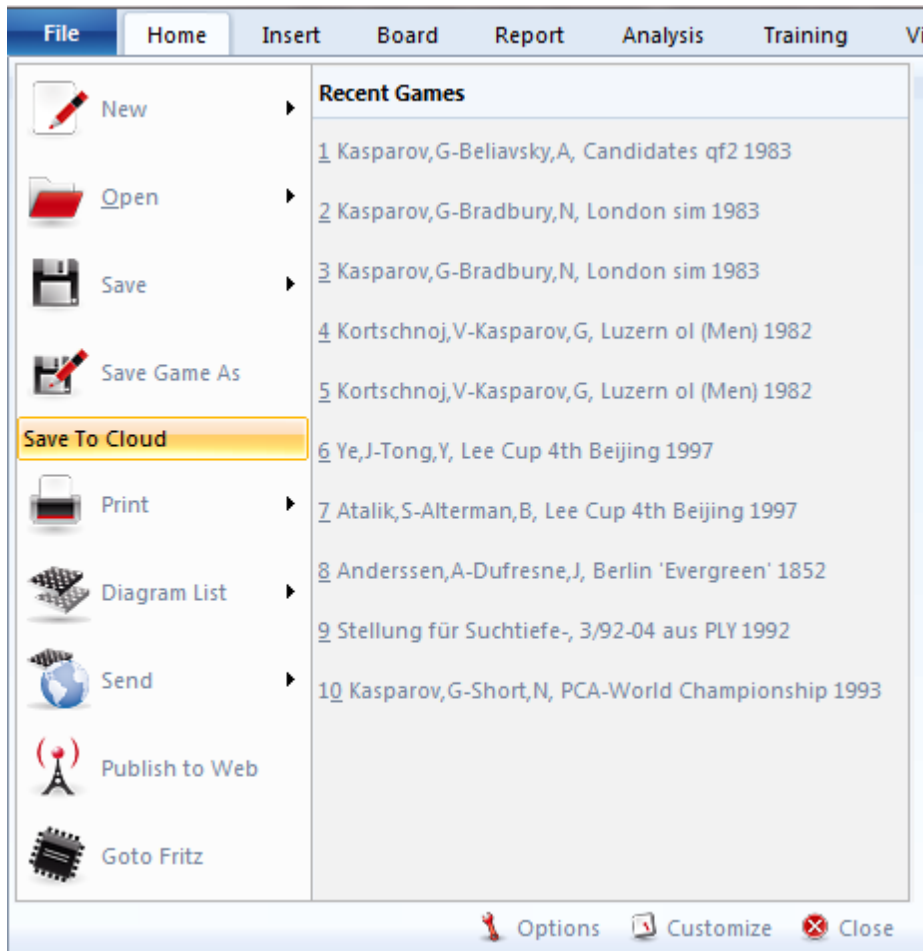
3.1.28 Salvataggio partite

Quando si inserisce una partita, questa viene inizialmente salvata solo in memoria. Utilizzare *Salva* o *Salva partita in* per archivarla in modo permanente in un database. Viene visualizzata una finestra di salvataggio in cui è possibile inserire tutti i dati rilevanti sulla partita.

Si prega di leggere anche [Cambiamenti nel salvataggio partite](#)

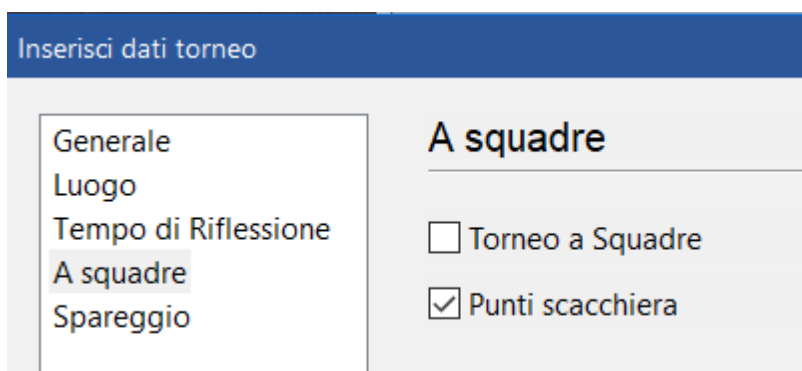


La partita (o il [testo del database](#)) vengono memorizzati alla fine del database. Puoi anche registrare la partita direttamente nel [Cloud](#).



Se apri la [finestra scacchiera](#) (Ctrl-N) dalla [finestra database](#), la partita è già collegata a un database e può essere salvata lì senza ulteriori passaggi. È possibile salvarlo in un database diverso utilizzando "Salva partita in", che produce un selettore di file in cui è possibile cercare il database desiderato. Il selettore di file viene visualizzato anche se si utilizza Salva con una partita non aperta in un database.

L'opzione "Punti scacchiera" può essere selezionata dai Dati torneo.



Ciò significa che le tabelle dei tornei vengono visualizzate in base ai punti sul tabellone anziché ai punti della squadra, come nel caso di eventi come le Olimpiadi.

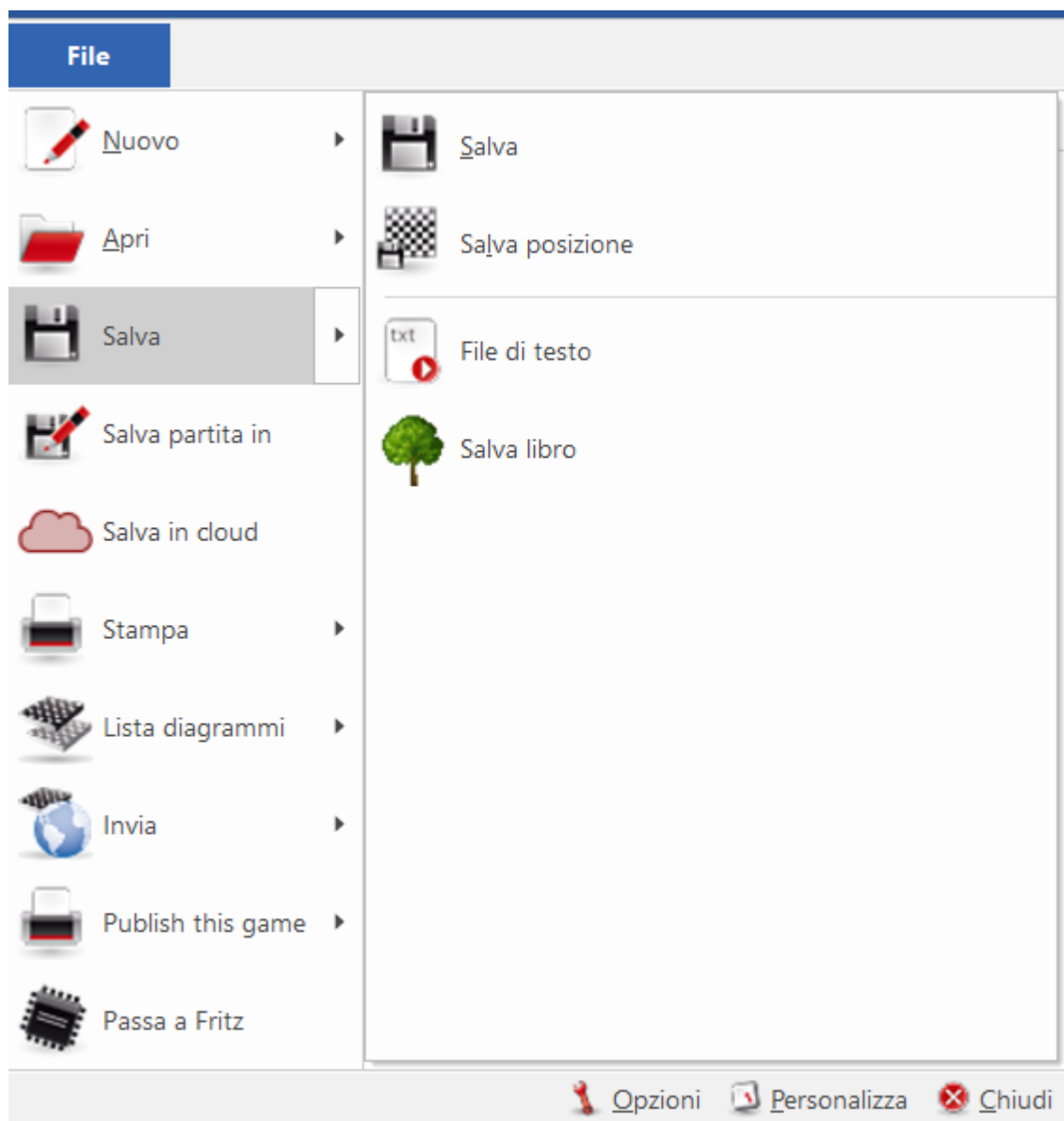
3.1.29 Cambiamenti nel salvataggio partite!

Nelle precedenti versioni del programma (sino alla versione 13, inclusa) c'era differenza tra "Salva" e "Sostituisci". **Questa procedura è stata modificata con ChessBase 14. !!!!**

Quando hai salvato nelle versioni precedenti, le modifiche della partita venivano aggiunte alla fine dell'elenco del database. La sostituzione ha modificato la notazione della partita senza duplicare la partita. Questo modo di lavorare non si adatta allo standard Windows e alle procedure che gli utenti conoscono da altri programmi Windows.

Per questo motivo è stato compiuto un passo radicale a partire dalla versione 14 e la routine per il salvataggio di partite è stata modificata.

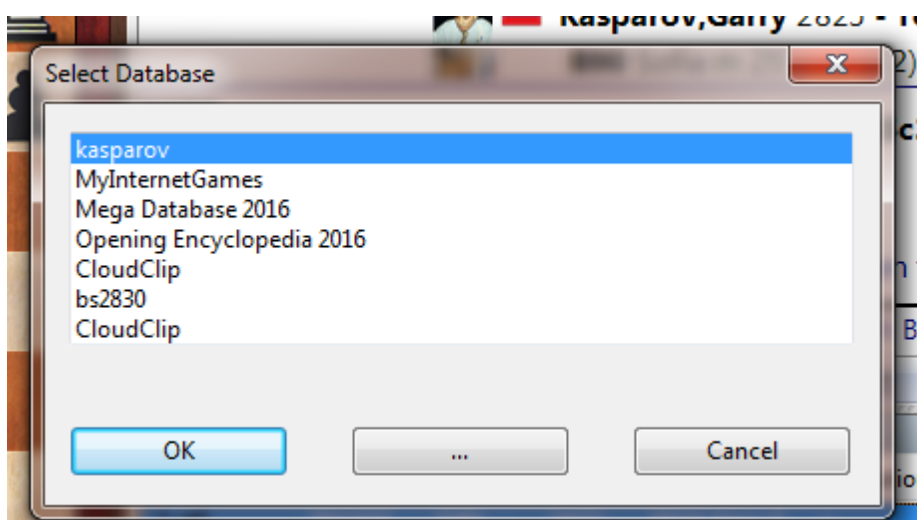
Se fai delle modifiche alla partita, ora dal Menu File – Salva – (combinazione di tasti CTRL-S), sostituisce la partita nella stessa posizione della lista.



Mentre la precedente scorciatoia **CTRL-R** che si utilizzava precedentemente non esiste più e perciò non funziona attualmente.

Per salvare una partita come ultima nella lista database, si richiede questa procedura: *Menu File – “Salva partita in”*.

Se selezioni questa opzione, il programma ti offrirà una scelta di database in una finestra di dialogo chiara. Con essa è possibile determinare il database in cui salvare la partita.



Se il database desiderato non è nell'elenco, un clic sul pulsante con i tre punti avvia la finestra di dialogo di selezione dei file di Windows.

Qui puoi selezionare qualsiasi database del tuo computer in cui salvare la partita.

Insieme alle modifiche apportate alla routine di salvataggio, inoltre, il formato del database è stato ottimizzato per un salvataggio più rapido. Ciò è importante soprattutto per quei database che continuano a crescere di dimensioni e contengono diversi milioni di partite. *Salvare / sostituire all'interno di un enorme database come il nostro Mega ora richiede molto meno tempo.*

Nota:

E per aiutarti a capire meglio la nuova funzione di salvataggio, ecco un altro esempio pratico. Ad esempio, un utente carica una posizione salvata e la modifica inserendo mosse. Poi vorrebbe sostituire la partita / posizione esistente. Questo non funzionerà perché dopo la modifica il collegamento alla posizione che hai caricato non esiste più. Si è così generata una nuova partita che non ha in alcun modo un collegamento corrispondente al database

Quindi in questo esempio l'utente non può sostituire la partita! Se l'utente carica la nuova partita / posizione e modifica solo i dati della partita, la partita originale può essere sostituita.

Per riassumere: Dal CB 14. *Salva partita significa anche [sostituisci partita](#) e "Salva partita in" salva una nuova partita, proprio come nello standard di Windows.*

3.1.30 Fondere partite

Selezionare un numero di partite o tenendo premuto il tasto **Ctrl** mentre si fa clic su singole partite, oppure tenendo premuto il tasto **Maiusc** e spostando il cursore freccia verso il basso nell'elenco. Premi **Invio** per unirli tutti in un unico albero di varianti. La prima partita diventa la linea principale, le altre diventano delle [varianti](#).

Anderssen, Adolf - Dufresne, Jean 1-0
C52 Berlin 'Evergreen' 1852 [Kasparov]

11.Se5 Sxe5 12.Lxe5 Dc6 13.De2 a6

After very passive Black play in the opening White's army is ready for action, and Lasker begins the final storm
Nach sehr passivem schwarzen Spiel in der Eröffnung stehen die weißen Figuren zum Angriff bereit. Lasker beginnt nun die entscheidende Attacke. 14.Sh5

A) 14...d4 15.Lxf6 Lxf6 16.Dg4 Kh8 (16...e5 17.Le4!) 17.Tf3 Tg8 18.Lxh7!;
B) 14...Sxh5 15.Lxh7+! (15.Dxh5) f5 achieves nothing. führt zu nichts.) 15...Kxh7 16.Dxh5+ Kg8 17.Lxg7!!

È possibile unire Partite in modo ancora più preciso: evidenziare una partita o più partite nell'elenco e quindi utilizzare [Drag & Drop](#) per inserirli nella notazione della partita corrente.

Unire una singola variante

Puoi usare [Drag & Drop](#) per copiare singole varianti da una partita all'altra. Se hai due finestre della scacchiera aperte puoi prendere una variante (dalla sua prima mossa) in una notazione e trascinarla nella seconda. Sarà inserita lì come una nuova linea. Non devi preoccuparti di dove la fai cadere, ChessBase troverà automaticamente il posto corretto per inserirla.

Fusione di partite identiche

Se più persone hanno annotato la stessa partita, potresti unire queste analisi in un'unica partita annotata. Quando lo fai, ci sono alcune convenzioni a cui dovresti attenerti:



Definisci una partita come linea principale. Il suo commentatore è considerato il commentatore principale e il suo nome apparirà nella lista delle partite.



Quando unisci l'analisi di un altro commentatore (semplicemente trascinando l'intera partita nella prima) devi digitare manualmente il nome del suo autore la prima volta che c'è una deviazione dall'analisi della variante principale. Il nome viene inserito nel [commento testuale](#) della partita. Tutti gli altri commentatori dovrebbero essere elencati nello stesso modo, come testo, la prima volta che il loro commento appare.

Riordino delle varianti unite

È possibile creare repertori di aperture molto ampi unendo partite e varianti.

Normalmente le varianti verranno inserite nell'ordine in cui sono state riscontrate. Esiste una funzione con la quale è possibile migliorare notevolmente la struttura delle varianti.

Clicca Inserisci – Varianti – Riordina varianti. Le varianti saranno riorganizzate sulla base di criteri scacchistici. Le continuazioni più importanti diventano le varianti principali, cioè tutte le linee che hanno un gran numero di sottovarianti saranno promosse a tutti i livelli a varianti principali.

3.1.31 Consigli per "fondere partite"

Un utente vorrebbe inserire commenti e varianti e quindi unire più partite per ottenere un albero delle varianti unitario, ma - sfortunatamente - le mosse iniziali sono state giocate in molti ordini diversi per poter consentirne l'uniformità.

Domanda: Come si può evitare che nell'albero vengano mostrate varianti indesiderate quando si uniscono partite?

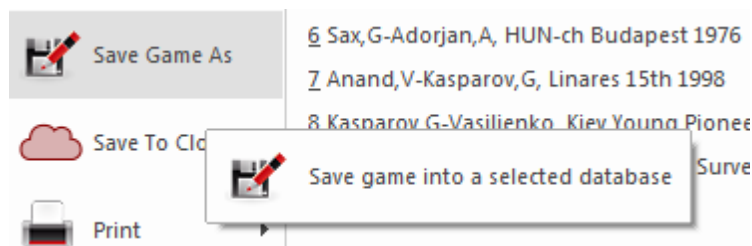
Risposta: Devi tornare alla posizione di partenza iniziale (cioè l'inizio stesso della partita) e inserire l'ordine di mosse desiderato come variante principale. È quindi possibile andare all'inizio della variante e selezionare "Sostituisci mosse" dal menu "Inserisci" -> "Varianti".

Vedere anche il capitolo relativo ai [Colori delle varianti](#)

3.1.32 Sostituisci partita

In tutte le versioni precedenti del programma (fino alla versione 13 inclusa) veniva fatta una differenza tra "Salva" e "Sostituisci".

Questa procedura è cambiata con ChessBase 14.



Quando hai salvato nei programmi precedenti, la versione modificata della partita veniva aggiunta alla fine dell'elenco del database. La sostituzione ha modificato la notazione della partita senza duplicare la partita. Questo modo di lavorare non si adatta allo standard Windows e alle procedure che gli utenti conoscono da altri programmi Microsoft.

Per questo motivo è stato compiuto un passo radicale a partire dalla versione 14 e la routine per il salvataggio di partite è stata modificata.

Nota: Si prega di leggere bene "[Cambiamenti nel salvataggio partite!](#)"

3.1.33 Immissione e salvataggio di posizioni illegali

ChessBase supporta l'inserimento e il salvataggio di posizioni illegali.

Questo può essere utile a scopo dimostrativo o per spiegare determinati concetti.

L'esempio seguente mostra una posizione in cui ci sono due Re per parte e in posizione vietata dal regolamento.



Se desideri salvare o inserire una posizione illegale, appare una finestra di dialogo che ti informa che la posizione è illegale secondo le regole degli scacchi FIDE.

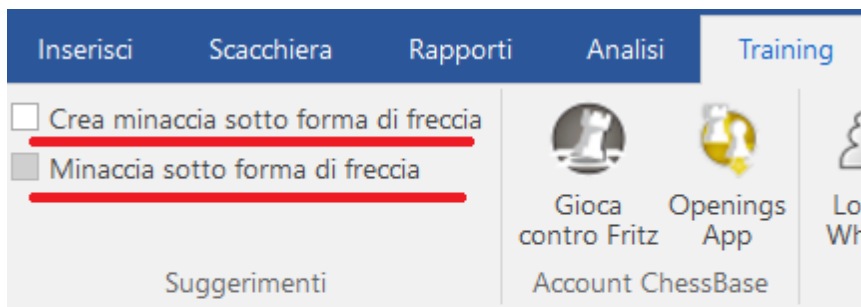
Nonostante ciò, puoi impostare una posizione illegale e registrare le mosse in quella posizione.

Le mosse possono essere inserite e salvate in un database proprio come per una posizione legale.

3.1.34 Training

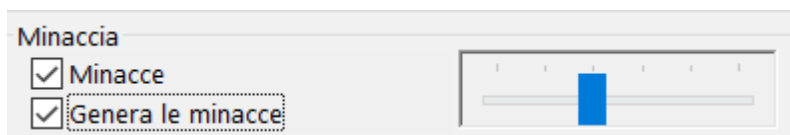
3.1.34.1 Mostra minacce

Finestra scacchiera: Training- Crea Minacce sotto forma di frecce.



Calcola una minaccia e la visualizza sotto forma di freccia

Importante: Abilitare le minacce nell'apposita sezione delle *Opzioni!* (**Ctrl+Alt+O**)



Questo mostra la minaccia più forte nella posizione se esiste:



Interessante anche *Crea minaccia come freccia*, che suggerisce una mossa che indica la minaccia più forte:



Questa potrebbe non essere la mossa migliore nella posizione, ma è intesa come una sorta di brain storming tattico che evidenzia le possibilità tattiche.

3.1.34.2 Chess Media System

ChessBase può riprodurre flussi video con informazioni sugli scacchi incorporate (mosse e annotazioni). Questo è chiamato Chess Media System e fornisce un ottimo modo per allenarsi a scacchi sul tuo computer.

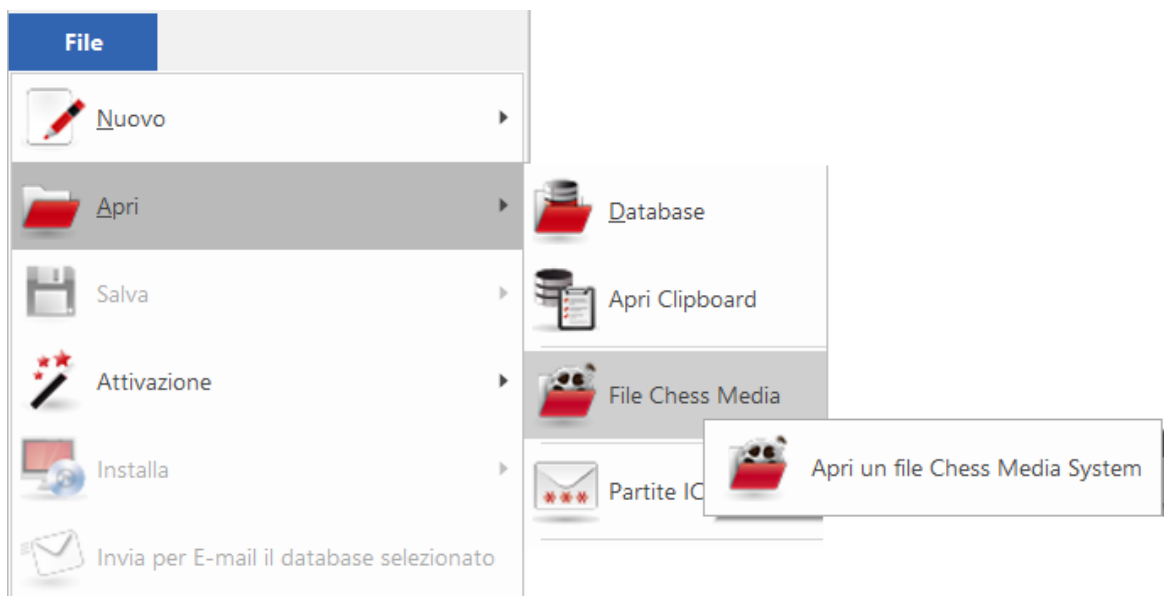
Normalmente apri le lezioni di Chess Media facendo clic sul simbolo del media in un [testo nel database](#)

Clicca *Mostra Contenuto DVD*.

Puoi anche aprire i file multimediali direttamente (hanno il nome del file che termina ".wmv"):

Utilizzando la finestra del database, appariranno come icone se visualizzi il contenuto di una cartella, oppure nella finestra della scacchiera.

O ancora richiama il *Menu File - Apri - Chess Media File nella finestra del database o nella finestra della scacchiera*.



Infine se apri il pannello Chess Media nella finestra della scacchiera e fai clic sul pulsante *Apri*.

Il sistema multimediale di scacchi richiede Windows Media Player. Puoi scaricarlo da www.microsoft.com.

A sinistra puoi vedere il tempo di riproduzione corrente e sotto la durata completa della lezione video.



C'è un pulsante a sinistra per avviare o interrompere il video.



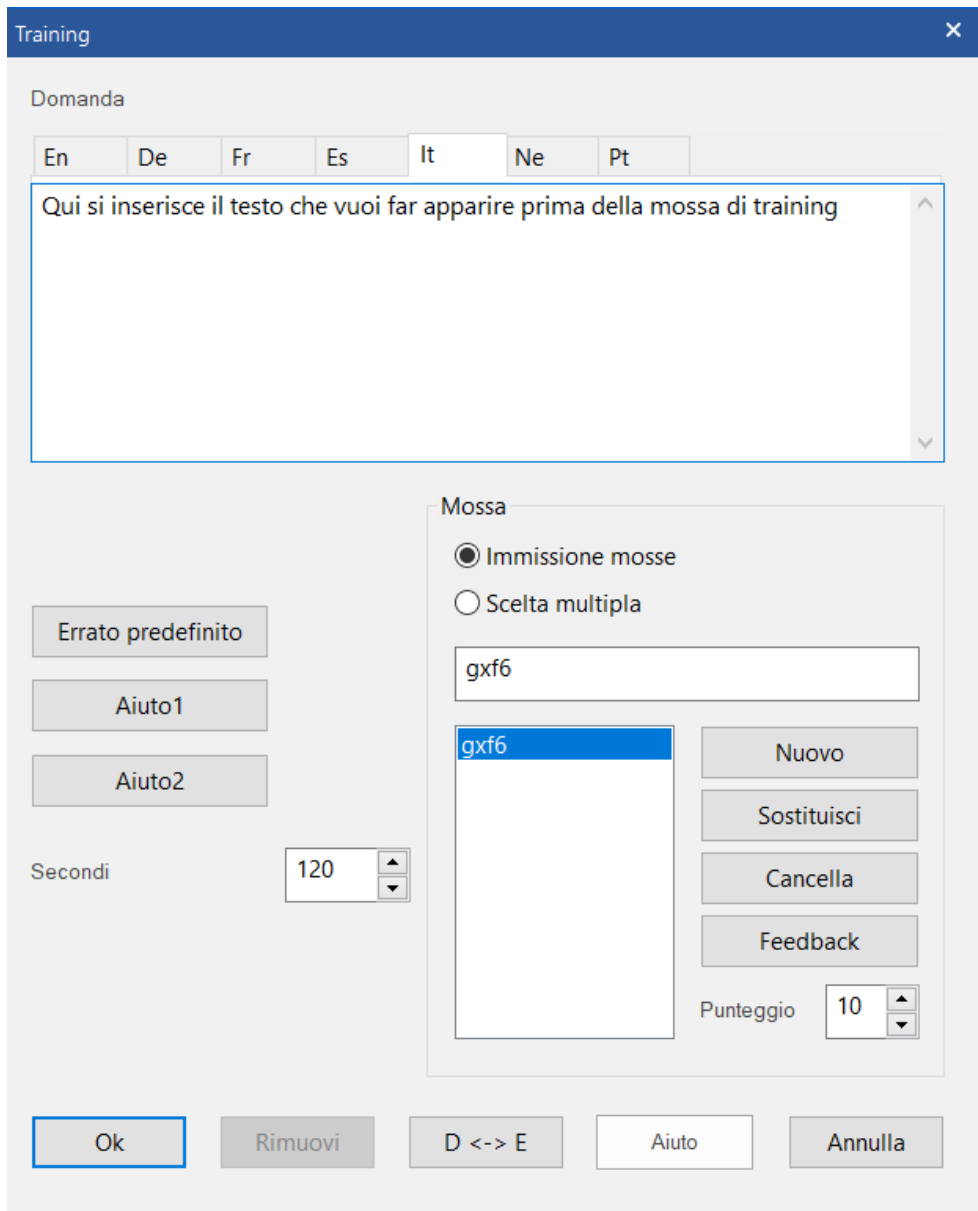
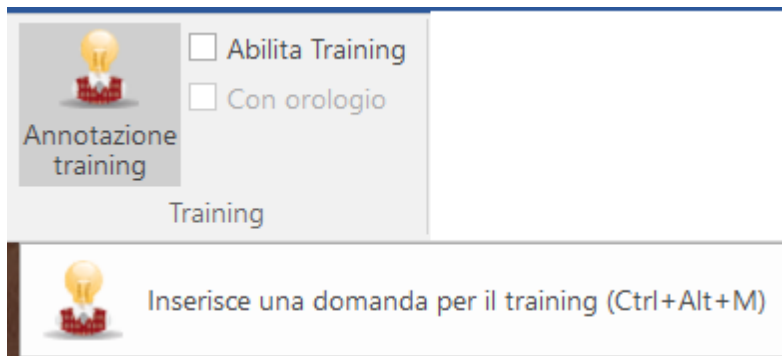
Le due frecce sotto il tempo di riproduzione consentono di passare a una nuova partita (capitolo) se nel video è contenuta più di una partita.

È possibile utilizzare il dispositivo di scorrimento sotto i pulsanti per passare a qualsiasi posizione nel video. La scacchiera grafica viene automaticamente sincronizzata con la lezione.

3.1.34.3 Creare lezioni di training

Finestra scacchiera: Inserisci Annotazioni Annotazioni speciali Training

O ancora più facilmente dal nastro:



Puoi anche fare clic con il pulsante destro del mouse su una mossa o premere **Ctrl-Alt-**

M.



Nella finestra di definizione del *Training* è possibile digitare la domanda e definire le possibili risposte. Fare clic su una di esse e definirla come la soluzione corretta.



Nella lista delle mosse la continuazione principale (soluzione) è data in alto. Vengono inoltre visualizzate tutte le varianti presenti in quel punto della partita. Ma puoi anche digitare altre mosse (e fare clic su *Nuovo*) o rimuoverne alcune (e fare clic su *Elimina*).



Se fai clic sul pulsante del microfono, ottieni il registratore multimediale e puoi dettare la tua domanda.
Il file audio viene riprodotto quando lo studente raggiunge la posizione critica.



Immettere un punteggio, che definisce il numero di punti che lo studente ottiene per una soluzione corretta. Assegna, eventualmente, anche punteggi per le altre mosse. In alcuni casi potresti dare un punteggio negativo per una soluzione sbagliata.



Specificare il tempo (in secondi) in cui deve essere trovata la soluzione.



Fare clic sui pulsanti *Aiuto 1* o *Aiuto 2* e inserire istruzioni o suggerimenti aggiuntivi.
Maggiori informazioni su questo argomento in [Feedback per posizioni di allenamento](#)



Errato predefinito ti permette di definire (o registrare) il testo ed eventualmente aggiungere commenti grafici che dovrebbero apparire se lo studente scegliesse la mossa sbagliata. C'è una risposta standard che puoi impostare facendo clic su *Errato predefinito*.



Nelle finestre di dialogo della guida e dei feedback è possibile aggiungere caselle colorate e frecce sulla scacchiera per dimostrare i temi. Puoi anche rimuovere i pezzi trascinandoli fuori dalla scacchiera: fai clic sulla casella di origine per recuperarli.




Per tutte le opzioni suddette ricorda di impostare correttamente la [Lingua](#) ("It" per Italiano). Il pulsante "D<->E" copia i commenti dal Tedesco all'Inglese.

3.1.34.4 Risolvere lezioni di training


Immettere [annotazioni training](#) in una partita genera materiale didattico per l'allenamento di scacchi. Quando la partita viene riprodotta, il resto della notazione viene nascosto allo studente che è tenuto a trovare la mossa corretta nella posizione.

Achileus - Kasparov, Garry 2825
E42 Internet blitz 5' ICC INT 26.05.1998 [Schreiner]

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 c5 5.Sge2 cxd4 6.exd4 d5 7.a3 Lxc3+ 8.Sxc3 0-0 9.c5 Se4 10.Dc2 Sc6 11.Le3 e5 12.0-0-0 Lf5 13.Sxe4 Lxe4 14.Ld3 Lxd3 15.Dxd3 e4 16.Dc3 b5 17.Lf4 a5 18.Dg3 Te8 19.h4 a4 20.h5 **b4**



Which move should be played?
[Help](#) [Solution](#)



Lo studente ottiene una certa quantità di tempo e ogni tentativo sbagliato perde punti (una soluzione molto rapida guadagna punti bonus). Il numero totale di punti viene memorizzato nel database e può essere monitorato in [proprietà del database](#).

Il [database training](#) è un tipo speciale di database che avvia direttamente la domanda quando fai doppio clic su di esso. Ogni domanda di allenamento viene visualizzata nell'annotazione della partita con un simbolo che assomiglia a questo: *** .

Quando si risponde correttamente alla domanda, il colore di questo simbolo cambia in verde, altrimenti in rosso. Quando uno dei pulsanti della finestra di dialogo ha il testo *Aiuto*, puoi fare clic su di esso se non hai idea di come risolvere la posizione. Tuttavia, questo costerà dei punti!. Dopo aver risposto alla domanda o aver cliccato sul pulsante "Soluzione", è possibile fare clic sul pulsante "Continua" per procedere. Il programma passerà automaticamente alla domanda di training successiva fino a quando tutte le domande non saranno state completate. A volte, è necessario passare alla successiva partita nel database per la prossima domanda di allenamento. Premi **F10** per farlo.

3.1.34.5 Notazione di allenamento

Facendo clic sulla scheda *Training* nella finestra di notazione viene visualizzato un tipo speciale di notazione utile per scopi di allenamento.

Training: Mossa al Bianco

Con quale mossa il Nero passa definitivamente in vantaggio?

Visualizza scacchiera da colore

Colore con il tratto Bianco Nero

Max. punteggio questa mossa: 10

Punteggio partita: 0/20 = 0%

0:01:57

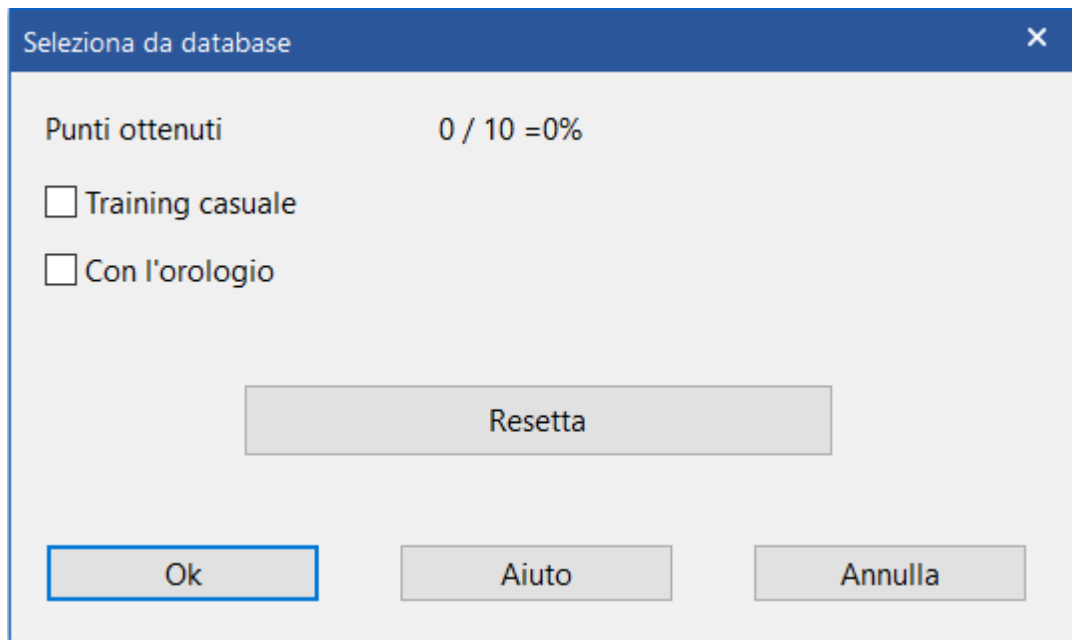
In questa modalità viene visualizzata solo l'ultima mossa, quindi puoi provare a indovinare la continuazione.

3.1.34.6 Database di Training

Finestra Database: Modifica – Proprietà – pulsante "Training"

Un database che contiene solo materiale di allenamento può essere definito come database di training.

Nelle *proprietà* selezionare "Training" nell'elenco dei tipi di database.



Facendo clic sul pulsante *Training* viene visualizzato il numero di [lezioni di training](#) fatte e i punti guadagnati.

Se attivi la casella *Allenamento casuale*, ricevi una lezione casuale ogni volta che fai doppio clic sull'icona del database. ChessBase ricorderà effettivamente quali posizioni sono già state presentate e le ripeterà solo dopo che tutte le partite saranno state caricate almeno una volta. In questo modo puoi passare diverse settimane lavorando con una raccolta di posizioni tattiche o di allenamento e poi ripetere le lezioni con le posizioni in un ordine diverso (il che equivale a un buon test di memoria). Reimposta elimina tutti gli esercizi fatti e riavvia il database.

3.1.34.7 Domande di allenamento con diagrammi

Con l'aiuto di schemi pre-registrati è possibile presentare domande di training in una forma più elegante e meno complicata.

Ecco un esempio:

Notazione + Libro

Notazione Riferimento Replay training Surveys Plan Explorer Tabella Formulario LiveBook Libro My Moves

 **Euwe,Max - Keres,Paul** 
C74 World-ch17 Tournament The Hague/Moscow(11) 11.04.1948
[Suetin,A/Ridala/Neistadt]

Txf4 con una posizione leggermente peggiore per il Bianco. (S)]

15...Cg6!  Questo non solo cancella la colonna aperta, ma forza anche g2-g3, il che enfatizza ulteriormente la debolezza delle case bianche. (N) **16.g3 Tae8!** Il vantaggio nero nello sviluppo è ora travolgente. **17.Df2**

[ 17.Df3? non serve per h6  e il Bianco perde il Cavallo]

17...Ad3

[ ♖17...h6! 18.Cgf3 Axf4! 19.gxf4 Cxf4 20.Rh1 Te2-+]

18.Te1 Txe1+



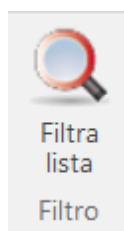
Con quale mossa il Nero passa definitivamente in vantaggio?
[Soluzione](#)

Una domanda di allenamento ora contiene sempre un diagramma e collegamenti su cui è possibile fare clic per qualsiasi aiuto integrato o per la soluzione della domanda stessa.

3.2 Ricerca di partite

3.2.1 Filtrare la lista partite

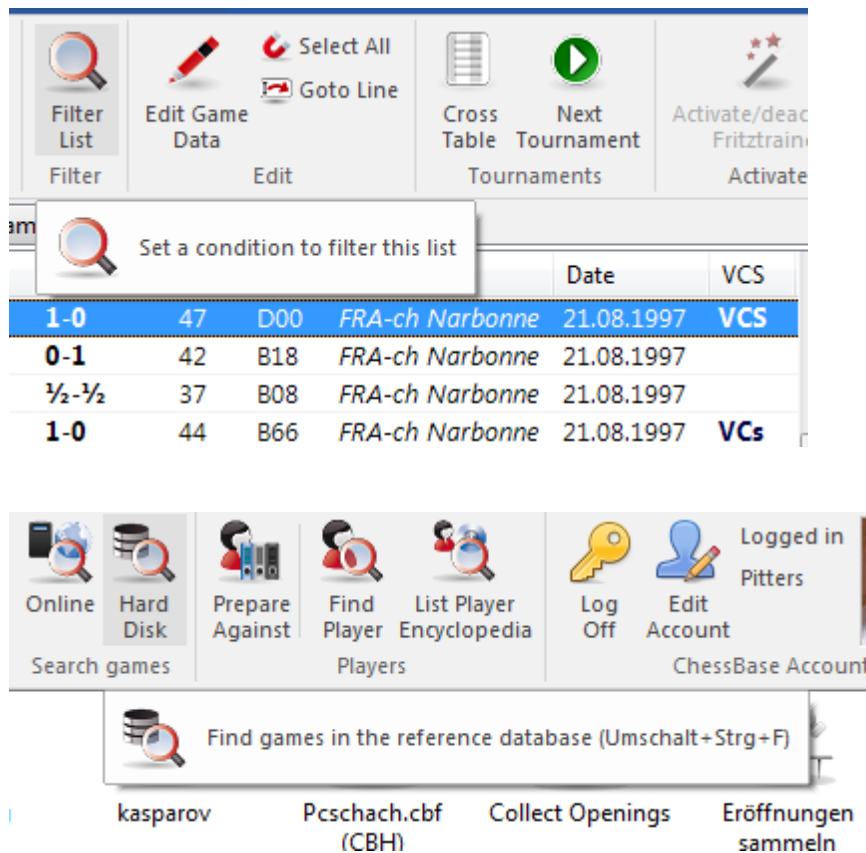
Ogni *lista partite* (e anche ogni lista di giocatori, tornei, ecc.) può essere filtrata tramite la [maschera di ricerca](#). Fare clic sul pulsante *Filtra lista* oppure premere i tasti **Ctrl-F**.



Il programma offre la possibilità di [salvare ricerche predefinite](#) permanentemente e caricarli nuovamente quando necessario. Soprattutto consente di risparmiare molto tempo con le ricerche utilizzate di frequente e velocizza il lavoro con il programma.

3.2.2 Ricerca diretta in una lista database

Dalla lista di partite di un database, è possibile avviare la ricerca di giocatori.



Nella finestra del database utilizzare il nastro *Pagina iniziale - Filtra lista* per visualizzare la finestra di dialogo che consente di filtrare le partite del database.

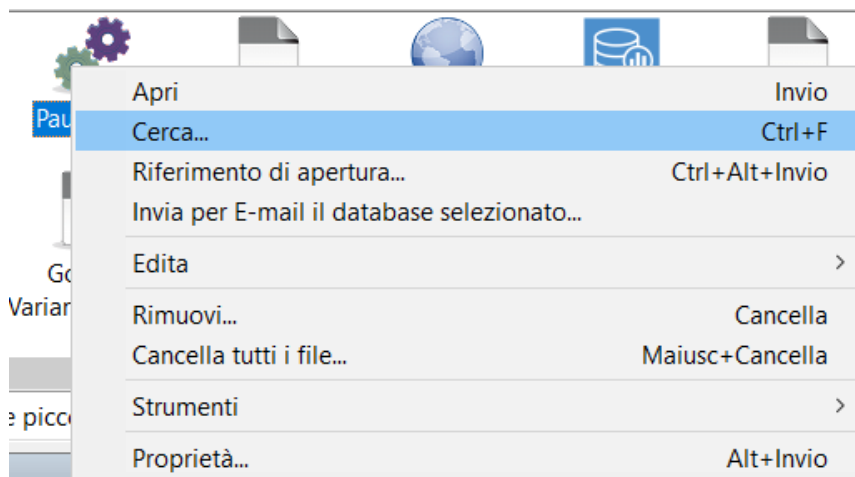
3.2.3 Velocizzatori di ricerca

Il programma offre la possibilità di salvare in modo permanente le ricerche predefinite e di caricarle nuovamente quando necessario.

Soprattutto consente di risparmiare molto tempo con l'uso di [ricerche frequenti](#) e velocizza il tuo lavoro con il programma.

Avvia la [lista partite](#) del database in cui eseguire la ricerca o fai clic con il pulsante destro del mouse su un simbolo di database -> *Cerca*. (Ctrl+F)

Definisci i tuoi criteri di ricerca.

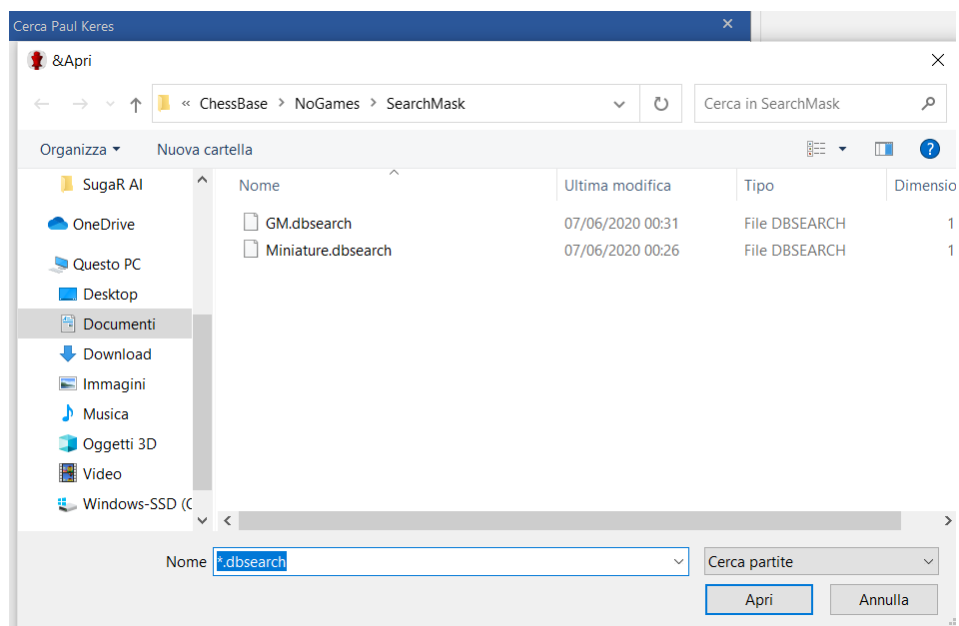


Fare clic nella finestra di dialogo di ricerca sul pulsante "Salva".

Viene ora visualizzata la finestra di dialogo del file tramite la quale è possibile salvare le impostazioni per la ricerca. L'estensione del file per i file di ricerca è *.dbsearch, il percorso standard per il salvataggio dei *velocizzatori di ricerca* si trova nella *sottodirectory*

“SearchMask” della directory dell'utente.

Fai attenzione quando scegli un nome per il tuo velocizzatore di ricerca che sia significativo in modo che quando ne hai molti è facile scegliere proprio quello che stai cercando.



Con il pulsante contrassegnato "Carica" nella maschera di ricerca è possibile ricaricare la ricerca predefinita e quindi utilizzarla nel database selezionato! Funziona per tutti i criteri possibili nella maschera di ricerca.

L'opzione di salvataggio dovrebbe interessare soprattutto quegli amanti degli scacchi che utilizzano il programma per cercare frequentemente materiale specifico o configurazioni di posizione tipiche.

La possibilità di salvare questi criteri di ricerca in modo permanente e di ricaricarli fa risparmiare tempo prezioso.

Il menu File offre anche in Apri l'opzione per caricare direttamente i velocizzatori di ricerca predefiniti.



3.2.4 Consigli sulla ricerca di un giocatore

Domanda: Nel [database di riferimento](#) come posso condurre la ricerca di un giocatore se non so esattamente come si scrive il suo nome? Ad esempio, vorrei cercare il giocatore "Tomasz Szczepanowski" o "Thomasz Szczepanowski" e dare un'occhiata alle sue partite. Qual è il modo migliore per risolvere questo problema?

Risposta: Quando l'ortografia del nome di un giocatore è in dubbio, l'aiuto può essere trovato nell'indice del giocatore che viene creato in ogni database. La seguente schermata mostra la visualizzazione dell'indice del giocatore che fornisce la soluzione allo specifico problema descritto.

Szczepaniec	Stan..	297	1916
Szczepanik	Mag..	5	1018
Szczepankowska	K	2	
Szczepanowski	Tom.	31	1967
Szczepanska	Anna	9	
Szczepanska	Jago..	8	1061
Szczepanska	Just..	8	
Szczepanski	And..	18	
Szczepanski	Arka..	11	
Szczepanski	Bog..	9	1478
Szczepanski	Edm..	7	

:
cerca: |Szcz

È chiaro il perché questo metodo dovrebbe essere preferito. Puoi trovare rapidamente il giocatore che stai cercando tra nomi simili e poi continuare a cercare le sue partite!

3.2.5 Ricerca interattiva per strutture simili

Nella finestra scacchiera in *Rapporti– Strutture simili* puoi filtrare dal tuo [database di riferimento](#) partite con strutture simili, ad esempio puoi trovare analoghe formazioni di pedoni...



Da ChessBase 14 in poi le rilevanti strutture possono essere immesse in una [maschera di ricerca](#) nella quale si può automaticamente inserire una "Posizione" esemplificativa.



A differenza delle versioni precedenti puoi vedere nella maschera di ricerca in modo specifico i motivi posizionali per i quali il programma sta filtrando il database di riferimento. In aggiunta, la finestra di dialogo ti consente di modificare i tuoi [criteri di ricerca della posizione](#).

3.2.6 Ricerca partite tra giocatori le cui valutazioni Elo differiscono notevolmente

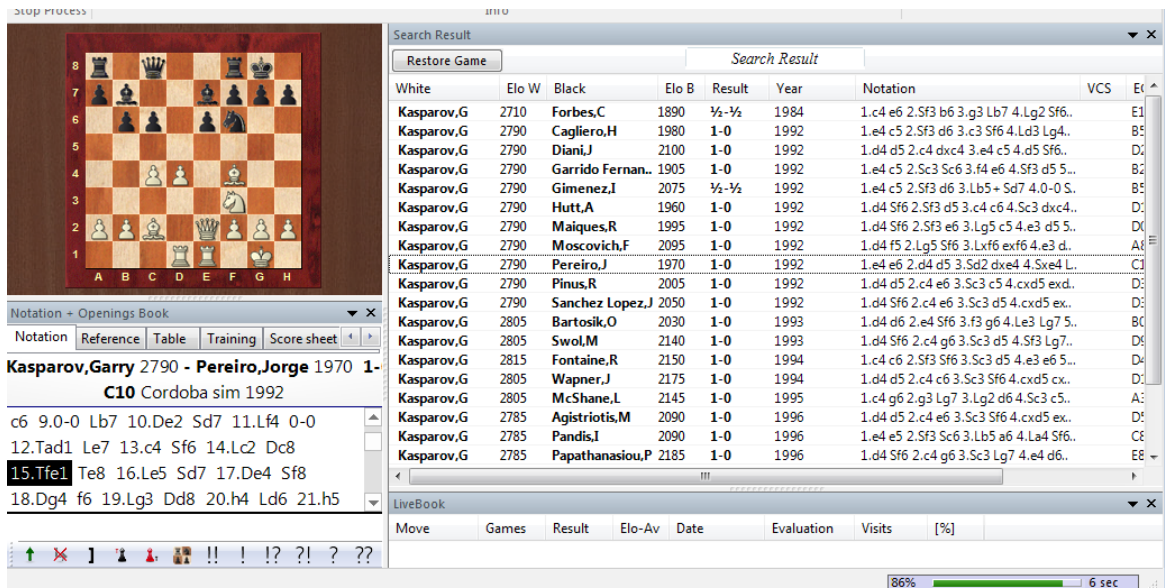
Nella maschera di ricerca il programma offre la possibilità di indirizzare la propria ricerca su partite giocate tra un giocatore particolarmente forte e un avversario con rating notevolmente inferiore.

Tali ricerche possono essere effettuate con l'ausilio del pulsante "Differenza" nella maschera di ricerca.

Supponiamo che tu sia interessato a quelle partite di Garry Kasparov che ha giocato durante la sua carriera contro giocatori il cui punteggio Elo era chiaramente molto inferiore al suo.

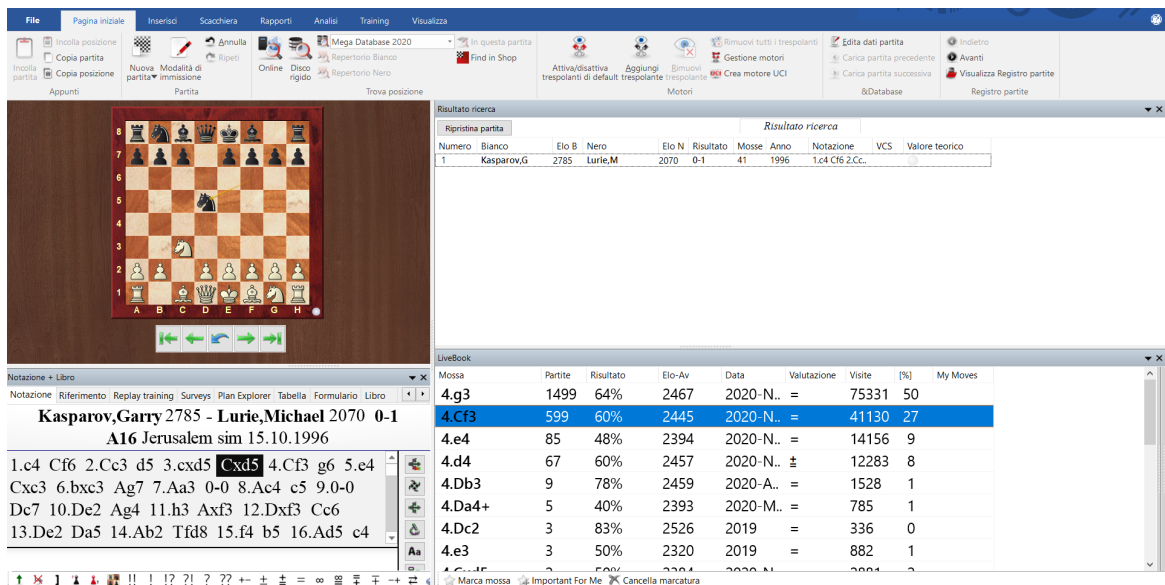
Facciamo un esempio:

Qui stiamo cercando tutte le partite di Kasparov che ha giocato contro avversari il cui punteggio Elo era di circa 600 punti inferiore al suo. La finestra di ricerca in Mega mostra immediatamente le partite rilevanti dal database.



Ciò che è eccitante in relazione a questa funzione è la domanda se durante la sua carriera Kasparov abbia mai perso contro un avversario chiaramente più debole, forse anche col Bianco? Quindi nella maschera di ricerca non spuntiamo "Ignora colori" e impostiamo il risultato della partita su 0: 1 (una vittoria per il Nero).

Il risultato è impressionante, visto che Mega può trovare una sola partita del 1996, giocata ovviamente in simultanea e quindi non un vero e proprio torneo.



Quindi, durante la sua carriera Kasparov non ha mai avuto uno "smacco" nei suoi tornei contro avversari chiaramente più deboli!

3.2.7 Ricerca per posizioni

Domanda: Un ulteriore problema si è verificato con ChessBase che non era presente in versioni precedenti. Nello specifico, in ChessBase 14 ho impostato vari database (Megabase come database di riferimento, un database di scacchi per corrispondenza, vari database miei per altri tornei, ecc.). Ora, ad esempio, vorrei cercare una posizione da una delle mie partite non presente nel database di riferimento, ma nel database degli scacchi per corrispondenza o in un altro database.

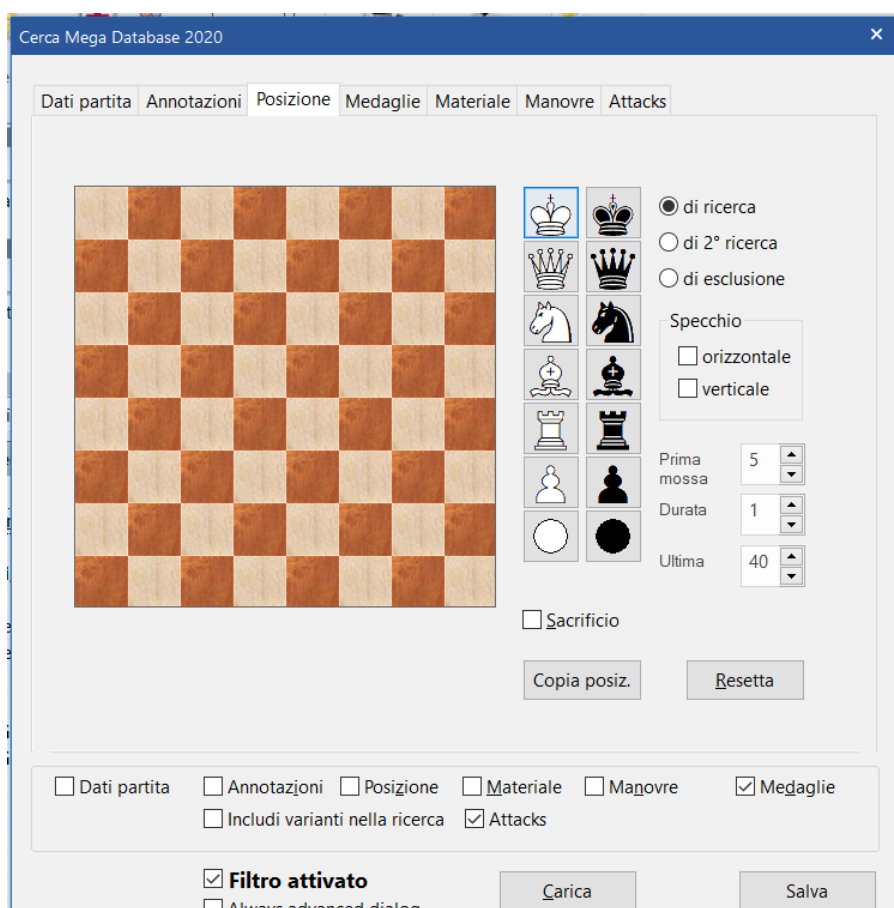
Come si può ottenere questa opzione?

Risposta: È possibile, ad esempio, eseguire la ricerca desiderata come segue.

Avviare la finestra della scacchiera con la posizione desiderata. Lascia la finestra aperta e passa alla finestra del database.

Fare clic con il tasto destro sui database in cui eseguire la ricerca (tenendo premuto **Ctrl** puoi selezionarne diversi). Ora scegli dal menu contestuale "Cerca".

Nella maschera di ricerca passare alla scheda "Posizione". Li troverai la voce "Copia scacchiera".



Dopo che questo è stato attivato, vedrai che il programma richiama la posizione effettiva della scacchiera e la considera come criterio di ricerca. Un clic su OK e la ricerca viene quindi eseguita.

3.2.8 Ricerca per annotazioni della partita

Come posso trovare le partite commentate che corrispondono a una specifica chiave **ECO**?

In una [finestra database](#) contrassegnare il database che contiene le partite annotate. Un clic destro sul simbolo del database avvia un menu contestuale che ti dà la possibilità di avviare immediatamente la maschera di ricerca. (**Ctrl+F**)

Nella [maschera di ricerca](#) devi inserire i criteri voluti. Come primo passo cliccare sulla scheda "dati partita" e inserire il codice ECO che si applica alle partite, per es. B01.

In un secondo momento è possibile determinare nella maschera di ricerca quali commenti devono essere presi in considerazione. Per fare clic sulla scheda "Annotazioni".

I parametri scelti nel nostro esempio cercheranno solo varianti, commenti testuali e domande di allenamento.

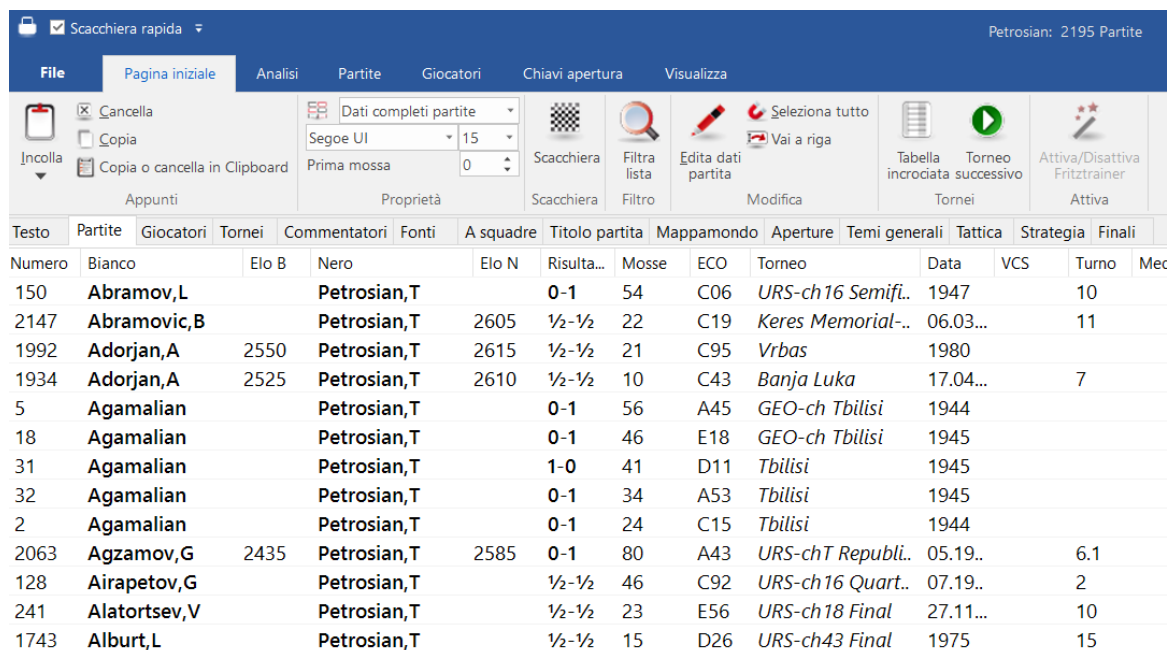
Quindi si evidenzia la voce della partita direttamente nell'elenco delle partite e si sfoglia attraverso le partite con i criteri di ricerca desiderati.

Consiglio: Con Chessbase puoi salvare i criteri di ricerca predefiniti (velocizzatori di ricerca) in modo permanente per un utilizzo futuro!

The screenshot shows the 'Annotazioni' (Annotations) tab of the search dialog box. The 'Dati partita' (Game Data) tab is selected, and the search criteria are set to 'hanging pawns'. The 'Parola intera' (Whole word) checkbox is unchecked. The 'Simboli' (Symbols) field is empty, and the 'Cancellato' (Cancelled) checkbox is unchecked. The 'Posizione' (Position) checkbox is unchecked, and the '960' value is set to 0. The 'Colori' (Colors) checkbox is unchecked, and the 'Varianti' (Variants) checkbox is checked. The 'Training' checkbox is unchecked, and the 'Ogni testo' (Every text) checkbox is checked. The 'Multimedia' checkbox is unchecked, and the 'Ogni simbolo' (Every symbol) checkbox is unchecked. The 'Struttura pedonale' (Pawn structure) checkbox is unchecked, and the 'Posizione critica di apertura' (Critical opening position) checkbox is unchecked. The 'Percorso pezzo' (Piece path) checkbox is unchecked, and the 'Posizione critica di mediogioco' (Critical middlegame position) checkbox is unchecked. The 'Posizione critica di finale' (Critical endgame position) checkbox is unchecked. The 'Resetta' (Reset) button is visible. At the bottom, the 'Filtro attivato' (Filter activated) checkbox is checked, and the 'Always advanced dialog' checkbox is unchecked. The 'Carica' (Load), 'Salva' (Save), 'Ok', 'Aiuto' (Help), 'Resetta' (Reset), and 'Annulla' (Cancel) buttons are also visible.

3.2.9 Ordinamento di partite nell'elenco

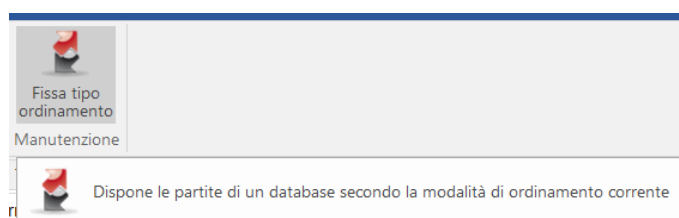
Per ordinare partite in un elenco, fare clic sul titolo della *colonna che dovrebbe essere ordinata*:



Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamondo	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali
Numero	Bianco	Elo B	Nero	Elo N	Risulta...	Mosse	ECO	Torneo	Data	VCS	Turno	Mec	
150	Abramov,L		Petrosian,T		0-1	54	C06	URS-ch16 Semifi..	1947		10		
2147	Abramovic,B		Petrosian,T	2605	1/2-1/2	22	C19	Keres Memorial-..	06.03...		11		
1992	Adorjan,A	2550	Petrosian,T	2615	1/2-1/2	21	C95	Vrbas	1980				
1934	Adorjan,A	2525	Petrosian,T	2610	1/2-1/2	10	C43	Banja Luka	17.04...		7		
5	Agamalian		Petrosian,T		0-1	56	A45	GEO-ch Tbilisi	1944				
18	Agamalian		Petrosian,T		0-1	46	E18	GEO-ch Tbilisi	1945				
31	Agamalian		Petrosian,T		1-0	41	D11	Tbilisi	1945				
32	Agamalian		Petrosian,T		0-1	34	A53	Tbilisi	1945				
2	Agamalian		Petrosian,T		0-1	24	C15	Tbilisi	1944				
2063	Agzamov,G	2435	Petrosian,T	2585	0-1	80	A43	URS-chT Republi..	05.19..		6.1		
128	Airapetov,G		Petrosian,T		1/2-1/2	46	C92	URS-ch16 Quart..	07.19..		2		
241	Alatortsev,V		Petrosian,T		1/2-1/2	23	E56	URS-ch18 Final	27.11...		10		
1743	Alburt,L		Petrosian,T		1/2-1/2	15	D26	URS-ch43 Final	1975		15		

L'ordinamento è virtuale. Quando si chiude la finestra lista l'ordinamento va perso.

Se si desidera che l'ordinamento sia permanente fare clic sul nastro *Partite* -> *Manutenzione* -> *Fissa tipo di ordinamento*.



Applicazioni esemplificative

[Ricerca](#) di partite con meno di 25 mosse. Fare clic con il pulsante destro sulla [lista risultato di ricerca](#) e ordinarla secondo l'Elo medio. Si avranno così partite brevi con i forti giocatori in cima alla lista.

Ricerca di partite del prossimo avversario e successivo ordinamento per codice ECO per valutarne il repertorio.

Ricerca di partite commentate e ordinamento per commentatore.

Suggerimento: è possibile cambiare manualmente l'ordine delle partite, basta trascinare & rilasciare (Drag & Drop) una o più partite (**Ctrl-clic**) in una nuova posizione della lista stessa. Questo è utile per cambiare l'ordine di stampa delle partite e per fonderle. Invece, per muovere partite su distanze maggiori lungo la lista è più comodo usare i comandi *Edita -> Copia ed Edita -> Incolla*.

3.2.10 Database online

Sul server www.chesslive.de è presente un database online di partite non annotate che viene mantenuto aggiornato su base settimanale con l'aggiunta di partite recenti e storiche. ChessBase (in versione completa) può accedere direttamente a questo database ed estrarne materiale.

Esistono diversi modi per accedere ai dati del database online.

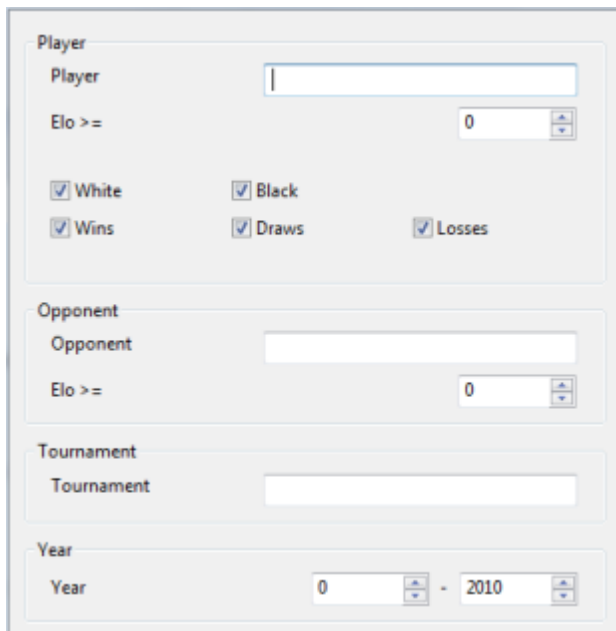
1. Fare clic sul nastro **Online nella finestra del database**.



2. Finestra scacchiera - nastro **Online**

In contrasto con le versioni precedenti del database online, l'accesso è praticamente istantaneo, a seconda della connessione a Internet, grazie ad acceleratori interni e a un veloce server. Questo lo rende un potente strumento di preparazione per un giocatore o per esaminare tornei.

Nella finestra di dialogo visualizzata è possibile immettere i criteri di ricerca desiderati.



La finestra di dialogo visualizzata è divisa in quattro sezioni principali:

- Player:** Campo di testo per il nome del giocatore, un campo "Elo >=" con un valore predefinito di 0 e pulsanti di scorrimento, e tre gruppi di caselle di controllo: "White", "Black", "Wins", "Draws" e "Losses", tutte con la spunta di selezione.
- Opponent:** Campo di testo per il nome dell'avversario, un campo "Elo >=" con un valore predefinito di 0 e pulsanti di scorrimento.
- Tournament:** Campo di testo per il nome del torneo.
- Year:** Due campi "Year" con valori predefiniti di 0 e 2010, separati da un trattino, e pulsanti di scorrimento.

Proprio come Google, il programma interpreta il significato del testo di ricerca.

Esempio: Scrivere "Kasparov Linares" nella finestra di ricerca.

Il programma interpreta correttamente il testo della ricerca e filtra le partite dal database online che rispondano ai criteri richiesti.

Cliccare su "Avanzate"

I criteri di ricerca vengono inseriti nella finestra di dialogo.

Ci sono molti modi pratici per effettuare la ricerca. Per esempio, è possibile filtrare tutte le recenti partite di un giocatore con il Bianco dal database online. Facendo clic con il pulsante destro nella lista partite, sotto il titolo [Riferimento apertura](#) viene visualizzata una sintesi del repertorio di apertura del giocatore selezionato.

Nella finestra riferimento si possono vedere le varianti più comuni. Premendo i tasti + e - è possibile modificare il numero di varianti visualizzate.

Facendo doppio clic su un linea, le mosse corrispondenti vengono immesse nella finestra scacchiera fino alla mossa su cui si è fatto clic (avanzamento rapido). Nella colonna "Linea principale" vengono visualizzate le mosse statisticamente più forti per entrambi i colori.

Nota: per prevenire il sovraccarico del server, i risultati della ricerca nel database online ChessBase sono limitati a 1.000 partite. Se questo è il numero di partite visualizzate, è necessario restringere la ricerca per essere sicuri di visualizzare tutte le corrispondenze.

Se non si riesce a collegarsi al server ChessBase, vedere anche la sezione [Risoluzione dei problemi](#).

3.2.11 Partita annotata nel database online

Domanda: Voglio semplicemente sapere se la ricerca nel database online per le partite annotate è disponibile in chessbase 16 con abbonamento premium con account chessbase. Ho letto nella guida online di chessbase 16 che ci sarà o funzionerà; se è già disponibile e se si come cercare la partita annotata nel database online?

Risposta: Inserisci una posizione sulla scacchiera e richiama il database online. Quindi ordinare i risultati della ricerca facendo clic una o due volte su VCS.

3.2.12 Partite annotate

Un account ChessBase è collegato direttamente a ChessBase. Molte funzioni delle app Web completano il tutto in modo intelligente e forniscono una quantità massima di informazioni sugli scacchi. Una novità per tutti gli utenti delle web app: tutte le partite annotate del Mega database sono ora disponibili online per ogni utente premium. Sarà possibile caricare queste partite annotate direttamente sia da CB che dalle web app, ad es. il database Live.

In questo modo, gli abbonati Premium hanno accesso diretto alle partite annotate e non sono più obbligati ad accedervi solo dalla loro copia di Mega database sul loro computer locale. Quindi ora puoi guardare, riprodurre o analizzare le partite annotate ovunque tu sia con il tuo smartphone, tablet o qualsiasi computer con accesso a Internet!

3.2.13 Sfogliare posizioni

Domanda: È possibile sfogliare le posizioni spostando interattivamente i pezzi invece di filtrare in base a una posizione impostata dall'utente. Ciò velocizzerebbe e semplificherebbe notevolmente la propria ricerca delle posizioni, invece di dover impostare tutti i pezzi nello strumento Filtro o passare attraverso le Chiavi di apertura. Per favore fatemi sapere se è possibile farlo con ChessBase.

Risposta: Questo è possibile. Basta aprire ChessBase, iniziare dalla posizione iniziale, fare clic su "Online" e utilizzare l'albero delle mosse di apertura per scorrere la partita.

The screenshot displays the ChessBase interface. On the left is a chessboard with a wooden texture. The main window is titled 'Notation + Openings Book' and shows the game 'Kasparov, Garry 2775 - Vaganian, Rafael' from the 'A33 World Cup (12) 08.1989'. The moves list includes: 1.c4 c5 2.Sf3 Sf6 3.Sc3 Sc6, 4.d4 cxd4 5.Sxd4 e6 6.g3 Db6, 7.Sdb5 '!' Bulletin. Bulletin: 'am schärfsten; Ribli in der 'Sonntagszeitung Zürich'. Ruhiger ist 7.♘b3 oder 7.♘c2.' d5, '!' Bulletin. Bulletin: 'N' [7...Se5 Euwe 8.Lg2 a6 9.Sa3 Lxa3 10.bxa3 Sxc4 11.Db3 Dxb3 12.axb3 Sa5 13.Tb1 d5 14.Sa4N], 8.Lg2 '!' Bulletin. [8.cxd5? Sxd5 9.Sxd5 exd5 10.Dxd5 Le6?].

On the right, the 'Online Database' window shows a table with 1000 Games (15869). The table has columns: Moves, Games, Trans..., Score, Last pla... The data includes:

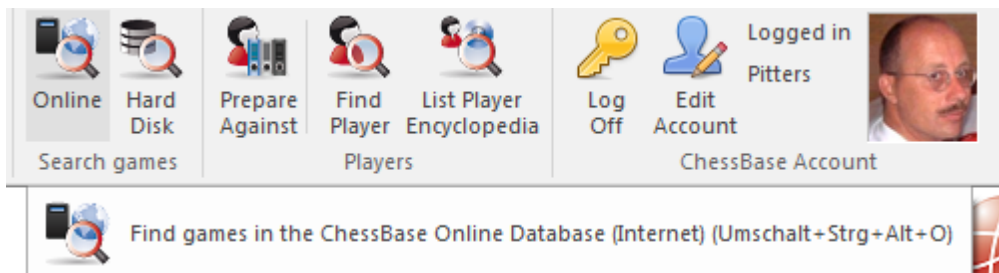
Moves	Games	Trans...	Score	Last pla...
4.g2-g3	7548	428	58.7%	2016
4.d2-d4	5869	20	62.3%	2016
4.e2-e3	1902	256	60.2%	2016
4.e2-e4	336	375	45.1%	2016
4.d2-d3	132	39	46.2%	2016
4.b2-b3	36	6	47.6%	2016
4.a2-a3	21	9	43.3%	2014
4.Nc3-d5	8	0	68.8%	2007

Below this table is another table with columns: White, Elo W, Black, Elo B, Result, Year. The data includes:

White	Elo W	Black	Elo B	Result	Year
So,W	2794	Eljanov,P	2741	½-½	2016-Okt-
Aronian,L	2795	Anand,V	2776	½-½	2016-Sep-
Aronian,L	2795	Gelfand,B	2743	½-½	2016-Sep-
Giri,A	2755	Navara,D	2742	½-½	2016-Sep-
Giri,A	2769	Anand,V	2770	½-½	2016-Aug-
Ding,L	2755	Anand,V	2770	½-½	2016-Aug-
Navara,D	2742	Kasimdzhanov,R	2696	1-0	2016-Sep-
Hou,Y	2658	Inarkiev,E	2732	1-0	2016-Sep-
So,W	2770	Caruana,F	2804	1-0	2016-Jun-
Wang,Y	2730	Leko,P	2712	½-½	2016-Jul-9
Kovalyov,A	2617	Nakamura,H	2789	½-½	2016-Sep-
Vachier Lagra...	2798	Bok,B	2613	½-½	2016-Jul-3

3.2.14 Ricerche intelligenti nel database online

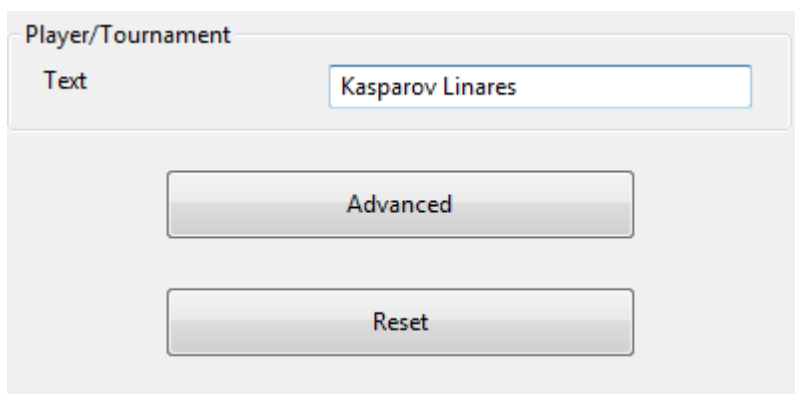
Finestra database - Online



Proprio come Google, il programma interpreta il significato della chiave di ricerca inserita.

Esempio:

Immettere nella casella di ricerca "Kasparov Linares".



Il programma interpreta correttamente l'immissione e filtra nel database online le partite che corrispondono ai criteri di ricerca digitati.

The screenshot shows the search results window in ChessBase Online. It displays a list of 168 games found. The table below shows the first few rows of the results:

White	Elo W	Black	Elo B	Result	Year	Notation	VCS	E
Kasparov,G	2804	Anand,V	2786	½-½	2005	1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 d6 4.Sf3 Sx...		C
Anand,V	2786	Kasparov,G	2804	½-½	2005	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4...		B
Topalov,V	2757	Kasparov,G	2804	1-0	2005	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 e5 4.Lc4 d6...		B
Kasparov,G	2804	Topalov,V	2757	½-½	2005	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6...		C
Kasparov,G	2804	Leko,P	2749	½-½	2005	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 e5 4.Lc4 d6...		B
Adams,M	2741	Kasparov,G	2804	0-1	2005	1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 S...		B
Leko,P	2749	Kasparov,G	2804	½-½	2005	1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 S...		B
Kasparov,G	2804	Adams,M	2741	1-0	2005	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Dc2 d5...		E
Kasparov,G	2804	Vallejo Pons,F	2686	1-0	2005	1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.e3 Lf5 S...		D
Vallejo Pons,F	2686	Kasparov,G	2804	0-1	2005	1.Sf3 d5 2.d4 e6 3.c4 dxc4 4.e4 b5...		D
Kasimdzhanov...	2678	Kasparov,G	2804	0-1	2005	1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.e3 e6 S...		D
Kasparov,G	2804	Kasimdzhanov,R	2678	½-½	2005	1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 d6 4.Sf3 Sx...		C
Kramnik,V	2777	Kasparov,G	2831	½-½	2004	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3 e6 4.e3 a6 5...		D

Below the table, there is a 'LiveBook' section showing a summary of the search results:

Move	Games	Result	Elo-Av	Date	Evaluation	Visits	[%]
7...Lxd2+	61	63%	2509	2016-Nov-9	=	1559	58
7...Lh6	46	70%	2425	2016-Okt-20	=	886	33

3.2.15 Ricerca di posizioni nel database online

ChessBase consente l'accesso a un nuovo enorme database online che utilizza velocizzatori di ricerca ottimizzati per dare risposte quasi istantanee alle ricerche. Perché la ricerca sia efficace, è necessario disporre di un collegamento Internet veloce.

Nella finestra scacchiera una ricerca nel database online può essere avviata in qualsiasi momento premendo il tasto Invio. La ricerca può anche essere avviata utilizzando il nastro *Finestra scacchiera -> Visualizza -> Visualizza/nascondi database online*.

È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera.



Il risultato della ricerca visualizza le informazioni in due finestre sovrapposte:

1. Finestra lista

Nella finestra lista è contenuta la lista delle partite in cui tale posizione si è verificata. È possibile ordinare le colonne adattandole allo schermo. Per esempio, facendo clic sull'intestazione *Elo B* si ordina la lista per Elo del Bianco. Tutte le partite in cui il Bianco aveva un rating elevato vengono spostate nella parte superiore della lista.

Database online			1000 Partite (7088)				Cerca		
Mosse	Partite	Punte...	Bianco	Elo B	Nero	El...	Risultato	A...	Notazione
S...Cb8-c6	7240	51.8%	Tamayo,J		Rengifo Jaramil..		½-½	2010	5...Nc6 6.Qc2 Bd6 7.Bd2 0-0
S...a7-a6	949	46.0%	Shurjev,M	2284	Noskov,D	2015	1-0	2010	5...Nc6 6.a3 b6 7.cxd5 exd5 f
S...d5xc4	840	51.4%	Goodall,R		Ross,D	2291	0-1	2010	5...Be7 6.Bd3 Nc6 7.0-0 b6 8.
S...c5xd4	578	53.3%	Ranario,D	2070	Kapral,K	2127	1-0	2010	5...Nc6 6.cxd5 exd5 7.h3 Be7
S...A18-e7	322	57.8%	Jakovljevic,Z	2150	Andrijevic,M	2344	½-½	2010	5...cxd4 6.exd4 Be7 7.Be2 0-0
S...Cb8-d7	125	61.6%	Dokutchaev,A	2416	Savolainen,L	2202	1-0	2010	5...Nc6 6.cxd5 exd5 7.Be2 Be
S...b7-b6	90	60.0%	Raasch,J	2301	Henrotte,N	1655	1-0	2010	5...b6 6.Ne5 cxd4 7.exd4 dxc
S...A18-d6	41	52.4%	Archer Lock,A	1862	Ociepka,D	1432	1-0	2010	5...Nc6 6.Bd3 Be7 7.0-0 0-0 8
S...Ac8-d7	11	54.5%	Zielinski,A	1850	Gajdamowicz,P	1626	1-0	2010	5...Nc6 6.a3 Bd6 7.cxd5 exd5
S...Cf6-e4	7	28.6%	Kempinski,R	2615	Tondivar,B	2302	1-0	2010	5...Nc6 6.a3 a6 7.h3 Ne4 8.Qc
S...g7-g6	5	60.0%	Mamatkulova,M	2007	Bezgodova,M	2170	½-½	2010	5...Be7 6.cxd5 exd5 7.Be2 0-0
S...Dd8-b6	3	83.3%	Gaboyan,S	1806	Shamatava,A	1922	1-0	2010	5...Nc6 6.b3 cxd4 7.Nxd4 Bb4
S...Dd8-c7	2	50.0%	Liao,R	1830	Peng,J	1793	½-½	2010	5...Nc6 6.Bd3 a6 7.a4 Bd6 8.0
			Osmanov,M	1850	Svidinsky,D	2172	0-1	2010	5...Bd6 6.Be2 0-0 7.0-0 a6 8.h
			Maichrzak,M		Wisniewski,M	1513	½-½	2010	5...Nc6 6.Be2 Be7 7.a3 b6 8.0

2. Visualizzazione del riferimento di apertura

Sopra la lista delle partite viene mostrato l'elenco di tutte le continuazioni utilizzate nelle partite trovate nel database online. Le mosse possono essere selezionate usando

i tasti freccia. Il programma visualizza le seguenti informazioni quasi istantaneamente:

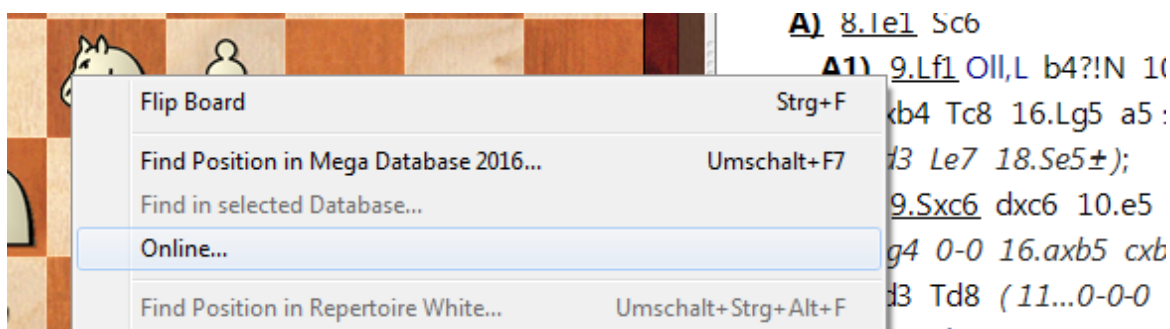
- Numero delle partite
- Percentuale di successo
- Anno in cui la mossa è stata giocata ultimamente

Suggerimento: è anche possibile effettuare la ricerca nel database online mentre si sta osservando una partita sul server Playchess.com.

3.2.16 Aggiornamento della finestra di ricerca nel database online

Quando si gioca una partita è utile attivare l'accesso al database online.

Tasto destro sulla scacchiera - Online



Ogni volta che la finestra di ricerca del database online viene aperta nella finestra della scacchiera, ogni azione o modifica sulla scacchiera viene immediatamente aggiornata e si ottiene un elenco delle partite che contengono la posizione attuale sulla scacchiera.

Move	Games	Result	Elo-Av	Date	Evaluation	Visits
9.Lf3	13	77%	2437	2015-Dec-9	=	496
9.Te1	5	70%	2381	2016-Sep-17	=	501
9.c3	4	88%	2544	2016-Aug-12	±	842
9.f4	3	0%	2314	2006	≠	239
9.Dd3	2	0%	2257	2013	---	45

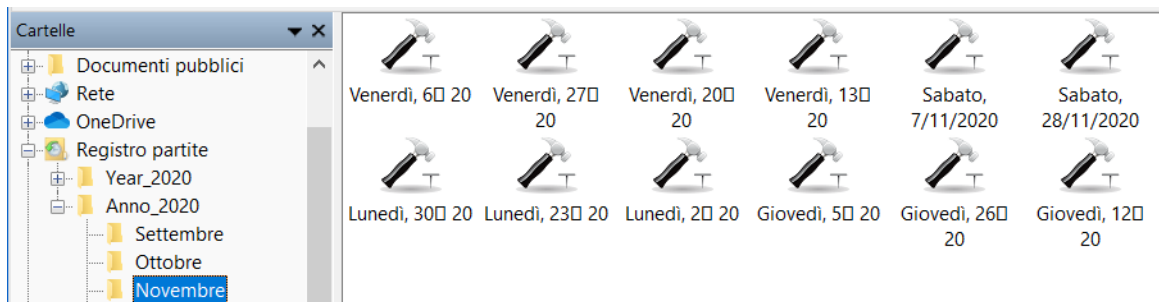
Nelle versioni precedenti era necessario fare clic esplicitamente su "Cerca"; questo passaggio è ora abolito e la ricerca di informazioni sulle partite è resa ancora più semplice.

3.2.17 Registro partite

Il registro delle partite salva in automatico ogni partita che si carica o si inserisce. Questo aiuta a ritrovare il materiale che si è esaminato un paio di giorni prima. Inoltre, questa funzione crea un backup automatico del lavoro di analisi. Per limitare i danni di un'eventuale mancanza di corrente, ChessBase salva automaticamente il lavoro ogni 10 minuti.

A sinistra nel pannello di Explorer si possono trovare delle cartelle per ogni mese in progress. Un clic consente l'accesso alle partite che sono state guardate nel mese corrispondente alla cartella.

Nel pannello di destra è elencato un database con le partite caricate e su cui si è lavorato durante quella giornata. Usandolo puoi avere accesso a partite che hai guardato di recente senza lunghe ricerche. Apri una lista partite con un doppio clic sul suo simbolo.



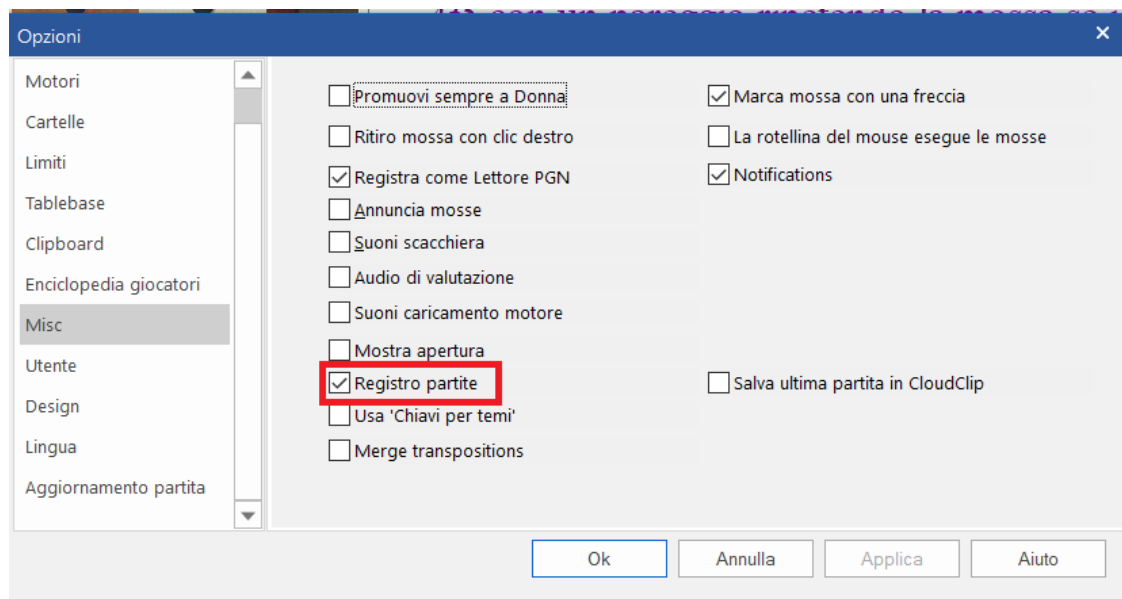
Quando lavori su una lunga analisi, ChessBase salva automaticamente il tuo lavoro ogni dieci minuti nella cronologia della partita per limitare i danni, ad es. un'improvvisa interruzione di corrente.

C'è un database per ogni giorno. Fare clic su *Cronologia partita nel pannello delle cartelle della finestra del database*, quindi aprire la cartella dell'anno e del mese. Puoi cercare in tutti i database della cartella selezionata. Fare clic sul pulsante di ricerca nella parte inferiore del riquadro delle cartelle:

Per cancellare tutti i database in un percorso, selezionare *Cancella tutti i file nel menu visualizzato col pulsante destro del mouse*. Tutti i file verranno spostati nel Cestino.

[Finestra del registro partite](#)

Oltre che dalla finestra database, è anche possibile accedere alle partite caricate nella sessione corrente a partire dalla [finestra scacchiera](#). Si può farlo utilizzando la sezione *Registro partite* del nastro *Pagina iniziale*. Le due frecce, *Indietro* e *Avanti*, consentono di scorrere le partite caricate durante la sessione corrente. Esse vengono caricate direttamente nella finestra notazione.



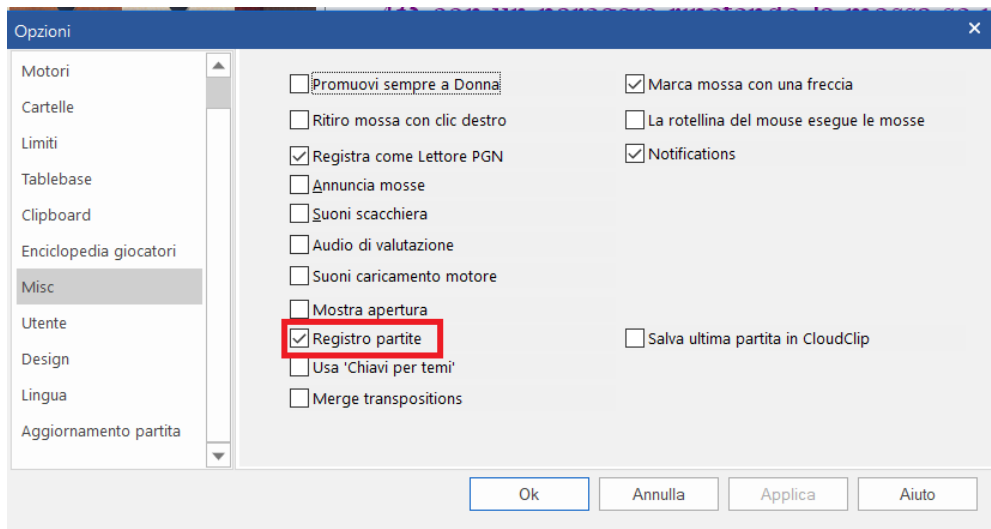
Le due frecce , *Indietro* e *Avanti*, ti permettono di scorrere le partite che sono state caricate nell'ambito della sessione corrente. Vengono caricate direttamente nella notazione della partita.

Domanda: Per alcuni giorni ho continuato a ricevere il problema di una finestra di errore che afferma che CB non può accedere a un database di cronologia.

Ovviamente posso rispondere con OK, ma il messaggio riappare continuamente. A questo punto l'unico modo per fermare ChessBase è tramite Gestione attività. Se poi ChessBase viene riavviato e, ad esempio, desidero inserire una nuova partita con la combinazione **Ctrl + N**, la stessa cosa ricomincia da capo.

Risposta: Il programma applica un protocollo alle sessioni di scacchi dell'utente. Tutte le partite salvate e caricate vengono chiaramente memorizzate per anno, mese e giorno. Questo protocollo si trova nel riquadro della finestra di sinistra sotto "Cronologia partita".

Il messaggio di errore ci dice che il database è danneggiato. Il modo più semplice per risolvere il problema è eliminare il database che si trova nel percorso descritto nel messaggio di errore.



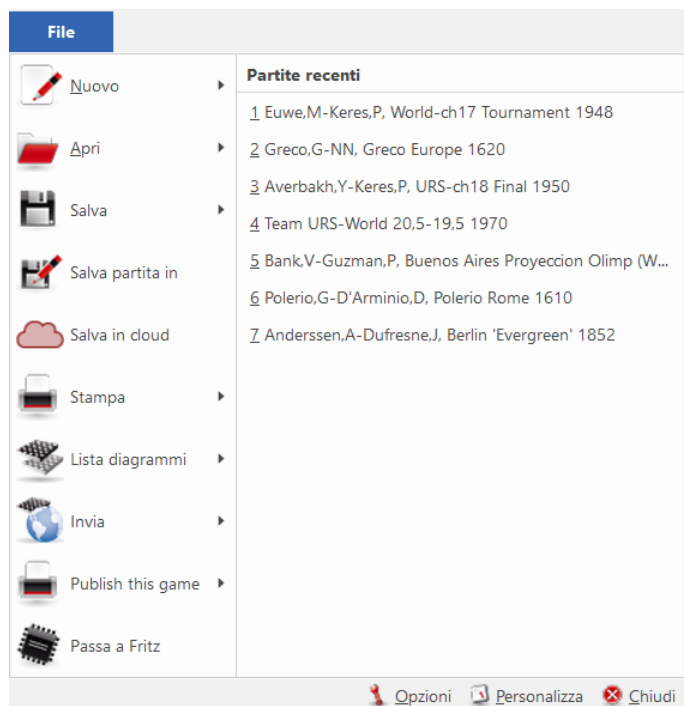
In alternativa puoi semplicemente disattivare la "Cronologia partite" nella finestra di dialogo delle opzioni sotto "Varie".

3.2.18 Gestione intelligente delle partite

In ChessBase ogni volta che carichi più partite contemporaneamente, è comunque possibile tenere d'occhio le varie finestre che hai aperto. Puoi passare da una finestra all'altra con la combinazione di tasti di scelta rapida standard **ALT-TAB** o guardare la **barra delle applicazioni di Windows**.

Ogni finestra che hai aperto è rappresentata da un piccolo pulsante.

Il programma offre alcune funzioni utili che ti aiutano a personalizzare il modo in cui lavora in base alle tue esigenze. Supponiamo che tu abbia caricato una partita nella finestra della scacchiera. In quella finestra della scacchiera esiste nel menu File l'instestazione "*Partite recenti*".



Lì troverai i link alle ultime partite che hai caricato e giocato. Un clic consente di ricaricare immediatamente una qualsiasi di queste partite nella short list.

In aggiunta potrai trovare nel [registro partite](#) le ultime partite caricate su cui hai lavorato. Troverai un elenco cronologico di queste nel riquadro di sinistra della finestra del database, il database explorer.

3.2.19 Ricerca di sacrifici

— *Maschera di ricerca: Posizione - Sacrificio*

Il sacrificio è una sequenza di mosse in cui un giocatore cede materiale per ottenere un vantaggio. La ricerca per sacrificio cerca le sequenze tattiche e per questo può essere un po' più lenta delle altre ricerche. L'algoritmo è stato scritto dal Dr. Christian Donninger, l'autore del motore scacchistico Nimzo.

Ricerca di sacrifici semplici

Nella maschera di ricerca fare clic sulla scheda *Posizione* e selezionare la casella di controllo "Sacrificio".

Sacrificio

Tutte le combinazioni con il Bianco di David Bronstein

Aprire il database più grande a disposizione.

Fare clic sul pulsante *Filtra lista per aprire la maschera di ricerca*.

Nella casella "Bianco", immettere il cognome *Bronstein* e il nome *David*.

Rimuovere il segno di spunta dalla casella "Ignora colori".
Inserire "1-0" nel settore Risultato e selezionare "Sacrificio" nella scheda Posizione.

3.2.20 Ricerca nel database online

Finestra scacchiera: nastro Online



La ricerca di posizioni online viene avviata dal pannello apposito nella finestra scacchiera. Quando si fa clic sul nastro *Online*, il programma utilizza la connessione a Internet per accedere al [database online ChessBase](#) e visualizzare tutte le partite nelle quali si è verificata la posizione attualmente visualizzata sulla scacchiera. La ricerca viene completata in pochi secondi.



Se si fa clic su una delle partite trovate, essa viene automaticamente visualizzata nella finestra notazione. Per tornare alla partita originale, fare clic sul pulsante *Ripristina partita*.

Database online			
Ripristina partita			
Mosse	Partite	Punte...	Ultima g...
4.d2-d4	6940	56.3%	2010
4.Cg1-f3	1200	47.6%	2010
4.Af1-c4	473	48.0%	2010



Fare clic su un'intestazione di colonna per ordinare la lista in base alla colonna selezionata.

I risultati della ricerca nel database online ChessBase sono limitati a 1000 partite.

3.2.21 Ricerca nel database di riferimento

Finestra scacchiera: fare clic sul nastro Disco rigido (**MAIUSC-R**)



Il comando *Disco rigido* ricerca nel database di riferimento e visualizza in una lista tutte le partite nelle quali si è verificata la posizione attualmente visualizzata sulla scacchiera.



Se si fa clic su una partita di questa lista essa sarà automaticamente caricata sulla scacchiera principale e nella finestra notazione. Fare clic su *Ripristina partita per tornare alla partita da cui è iniziata la ricerca*.



È possibile fare clic sulle intestazioni di colonna *Elo B* o *Elo N* per visualizzare in cima alla lista le partite dei giocatori più forti.



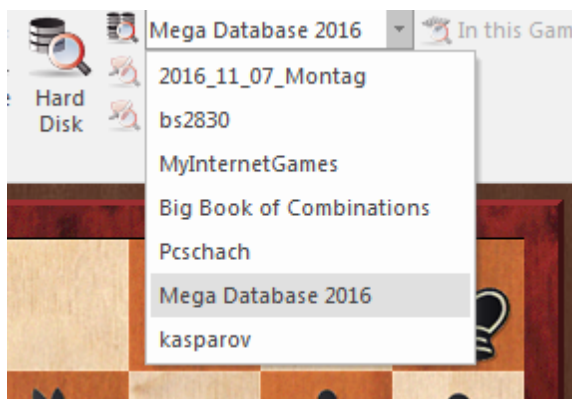
Ricerche ripetute nel [database di riferimento](#) aumenteranno la velocità di ricerca grazie a una speciale [cache di velocizzazione](#). La velocità dipende dalla quantità di memoria RAM installata sul computer.



Tenendo premuto il tasto **Alt** è possibile utilizzare la tecnica del [drag and drop](#) per trascinare una o più partite dalla finestra "Risultato ricerca" nella partita corrente. Le mosse saranno [fuse](#) nella notazione della partita.

Rapido alternarsi dei database di riferimento nella finestra scacchiera

È possibile cambiare il database di ricerca per la visualizzazione di riferimento nella finestra della scheda con un solo clic.



In questo modo è possibile verificare quali partite hanno l'attuale posizione nella scacchiera in un altro grande database.

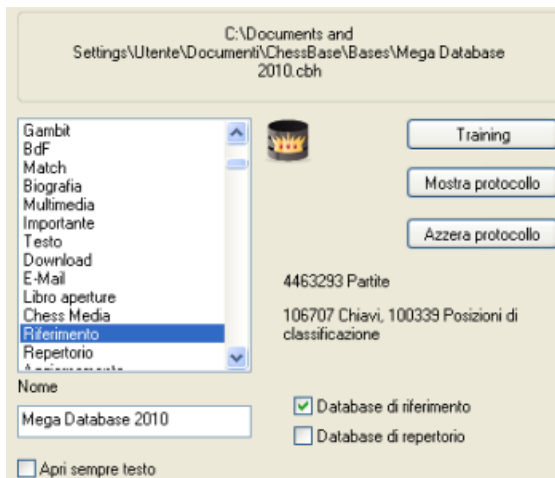
3.2.22 Database di riferimento

Il *database di riferimento* è il database standard utilizzato per le ricerche, la classificazione, i rapporti di apertura, il rilevamento delle novità, ecc. In genere è il database più grande con annotazioni e chiavi di apertura migliori (ad esempio il Big o Mega Database).

Ecco come definire il database di riferimento nella [finestra database](#):

1. Fare clic sul simbolo del database con il pulsante destro del mouse.

2. Fare clic su *Proprietà*.
3. Attivare l'opzione *Database di riferimento*.



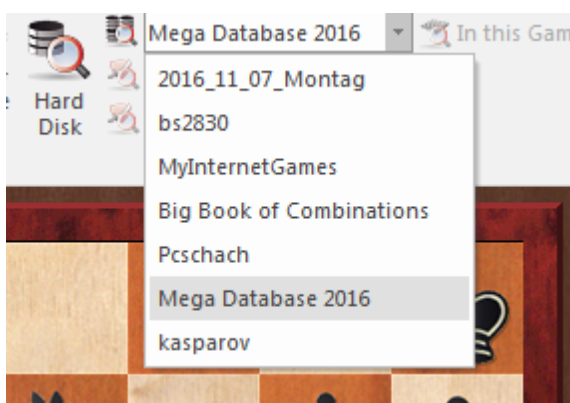
Il database di riferimento si troverà sempre nella finestra [I miei database](#). Se si fa clic sulla finestra con il pulsante destro del mouse e si seleziona *Visualizza – Dettagli*, si noterà che il database viene indicato come "Database di riferimento".

Durante l'installazione standard, ChessBase installa automaticamente un grande database di più di 8 milioni di partite.

Se si desidera installare un database recente da DVD, inserire il DVD nel lettore mentre ChessBase è aperto. Il programma mostrerà automaticamente i contenuti del DVD. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del database e selezionare il comando *Installa database*.

Rapido alternarsi dei database di riferimento nella finestra scacchiera

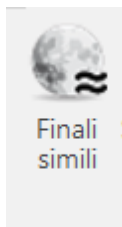
È possibile cambiare il database di ricerca per la visualizzazione di riferimento nella finestra della scheda con un solo clic.



In questo modo è possibile verificare quali partite hanno l'attuale posizione nella scacchiera in un altro grande database.

3.2.23 Ricerca di finali simili

Finestra scacchiera: *Rapporti - Finali simili*



Se si è caricato nella [finestra scacchiera](#) un finale interessante, è possibile caricare dal database con un solo clic tutte le partite contenenti [finali](#) simili.

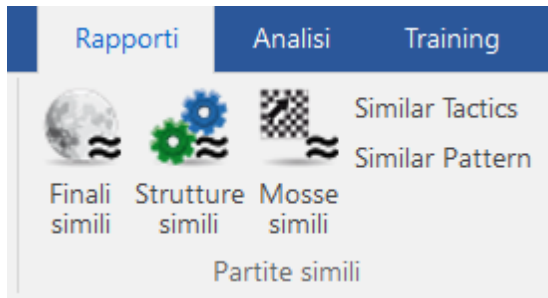
The screenshot shows the ChessBase 16 interface. On the left is a chessboard with a position from a game. On the right, the 'Search Result' window is open, displaying a list of similar games. The search criteria are for a game by Gelfand, Boris (2685) vs Kasparov, Garry (2800) from 1994, specifically the endgame D35 Linares 12th (6) 1994 [Gelfand,B]. The search results are sorted by similarity and include the following data:

White	Elo W	Black	Elo B	Result	Year	Notation	VC
Ristic,N	2380	Kovacevic,P	2400	0-1	1994	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sf6 4.Sc3 e5..	
Bologan,V	2520	Nunn,J	2580	0-1	1993	1.e4 d6 2.d4 Sf6 3.Sc3 g6 4.f4 Lg7 5..	
Ponyi,A		Kaposztas,M	2290	1-0	1980	1.d4 Sf6 2.Sc3 e6 3.Lg5 d5 4.e3 c5..	
Parfenova,O	2135	Repkova,E	2340	1-0	1993	1.Sf3 Sf6 2.g3 d5 3.Lg2 Lf5 4.c4 c6..	
Di Paolo,R	2260	Meier,R		1-0	1995	1.e4 d5 2.exd5 Sf6 3.c4 e6 4.dxe6 L..	
Burgess,G	2335	Perovic,D	2390	½-½	1990	1.d4 d5 2.c4 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.Sf3 e6..	
Daniilidis,A		Adorjan,A	2515	0-1	1988	1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf..	
Tuominen,R		Jaracz,P	2265	½-½	1990	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6..	

Le partite vengono ordinate per somiglianza. Il programma prende in considerazione la struttura dei pedoni (pedoni passati, pedoni bloccati, pedoni collegati, catene, pedoni isolati, pedoni arretrati) e le posizioni importanti dei pezzi (Torri dietro a pedoni passati, Torri che tagliano fuori il Re, Re in un quadrato, Alfiere cattivo, ecc.). In un sistema multiprocessore a 64 bit la ricerca è velocissima, perché viene distribuita tra i processori.

3.2.24 Ricerca di strutture di mediogioco simili

Finestra scacchiera: *Rapporti - Strutture simili*



A differenza delle versioni precedenti puoi vedere nella maschera di ricerca in modo specifico i motivi posizionali per i quali il programma sta filtrando il database di riferimento. Inoltre, la finestra di dialogo ti offre la possibilità di modificare i criteri di ricerca per la tua posizione.

Con un solo clic il programma carica dal [database](#) tutte la partite con strutture pedonali simili e le ordina per grado di somiglianza rispetto alla partita corrente.

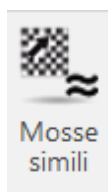


Il programma tiene anche conto del posizionamento dei pezzi (Torri su traverse aperte, Donna e Alfiere sulla stessa diagonale, posizione dei Re).

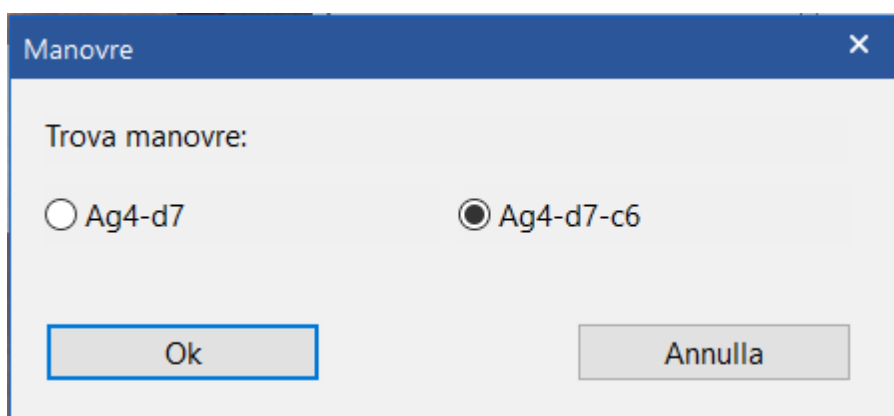
In un sistema multiprocessore a 64 bit la ricerca è velocissima, perché viene distribuita tra i processori.

3.2.25 Ricerca di mosse simili

Finestra scacchiera: *Rapporti - Mosse simili*



Con un solo clic il programma trova partite con strutture pedonali simili e nelle quali sono state giocate mosse simili.



Le partite sono ordinate per grado di somiglianza rispetto alla partita corrente.

A differenza delle versioni precedenti puoi vedere nella maschera di ricerca in modo specifico i motivi posizionali per i quali il programma sta filtrando il database di riferimento. Inoltre, la finestra di dialogo ti offre la possibilità di modificare i criteri di ricerca per la tua posizione.

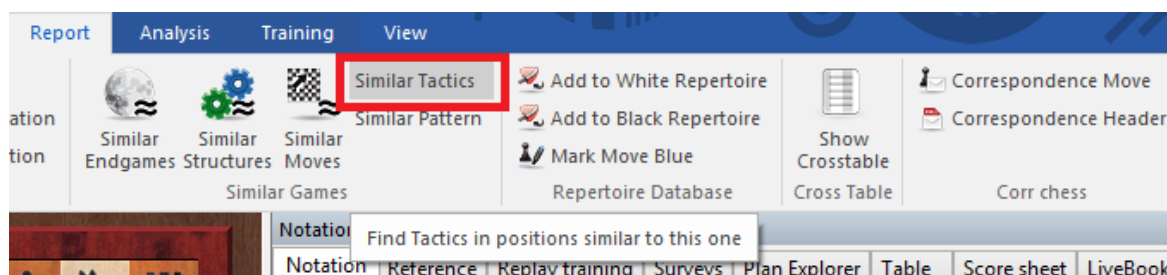
White	Elo W	Black	Elo B	Result	Year	Notation	VCS	ECO	T...	Annotator
Karpov,A	2755	Kasparov,G	2775	½-½	1989	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6..	VCS	E97		Bulletin
Umezina,G		Griego,D	2335	0-1	1990	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6..		E97		
Johnsen,K		Hermansson,E	2295	0-1	1992	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 0-0..		E97		
Hammes,M	2305	Prescha,F		1-0	1996	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6..		E97		
Kobylikin,E		Smirnov,P		0-1	1993	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6..		E97		
Amura,C	2405	Dolmatov,S	2620	0-1	1991	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6..	vcs	E97		Wahls
Peralta,E	2210	Watanabe,R	2275	0-1	1991	1.d4 Sf6 2.Sf3 g6 3.c4 Lg7 4.Sc3 0-0..		E97		
Mirovshchiko..	2395	Gulikov,I	2355	½-½	2003	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6..		E97		
Hammes,M	2220	Simon,H	2100	1-0	1994	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6..		E97		
Arlandi,E	2445	Van Wely,L	2605	0-1	1996	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6..		E97		
Farago,I	2475	Vogt,L	2500	0-1	1990	1.d4 d6 2.Sf3 g6 3.c4 Lg7 4.Sc3 Sf6..	vcs	E97		Knaak,R
Bohdanovski,V	2440	Maksimovic,B	2380	½-½	1991	1.d4 Sf6 2.Sf3 g6 3.c4 La7 4.Sc3 d6..		E97		

Move	Games	Result	Elo-Av	Date	Evaluation	Visits	[%]
12.b4	716	56%	2476	2016-Nov-1	=	11596	96
12.B	6	33%	2353	2002	=	291	2

3.2.26 Posizioni tattiche tipiche di apertura

Importante per la gestione di un'apertura è un buon intuito per i motivi tattici nelle strutture tipiche. È possibile impostare una ricerca mirata di motivi tattici in sistemi di apertura selezionati.

La funzione si trova in [finestra scacchiera](#) -> *Rapporti* -> *Similar Tactics*



Il programma inizia innanzitutto un lungo elenco di tutte le partite che sono vicine all'attuale struttura dei pedoni e si adattano al settore **ECO esteso**.

Si avvia la maschera di ricerca: nei dati di partita è già presente il settore ECO definito,

Game data	Annotations	Position	Medals	Material	Manoeuvres	Attacks
White:						<input type="checkbox"/> Wins only
Black:						<input checked="" type="checkbox"/> Ignore colours
Tournament:						
Annotator:						
<input type="checkbox"/> Year:	2020.11	-	2020.11			
<input checked="" type="checkbox"/> ECO:	C00	-	C09			
<input type="checkbox"/> Moves:	0	-	22			
In Repertoire	<input checked="" type="radio"/> No		<input type="radio"/> White		<input type="radio"/> Black	
					<input type="checkbox"/> Text	
					<input type="checkbox"/> Good games	

nella scheda *Posizione* puoi anche impostare la struttura pedonale.



In genere vorrai perfezionare la ricerca, ad es. limitandola a un giocatore specifico, ecc. Puoi farlo tramite le varie schede nella maschera di ricerca.

Fai attenzione a definire anche la struttura dei pedoni tramite il comando *Oppure / ed Escludi nella ricerca della posizione!*

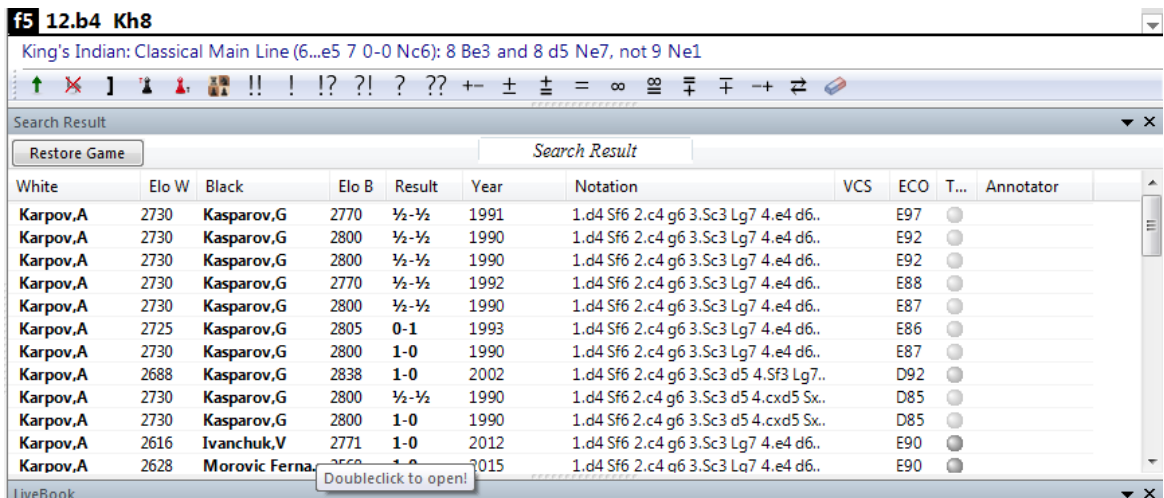
È possibile limitare ulteriormente la ricerca in modo intelligente nei dati della partita richiedendo, ad esempio, vittorie brevi del Bianco. Ma questo significa perdere tutte le combinazioni giocate dal Nero.

In queste partite poi si cercano tattiche fino a una mossa predeterminata. Dopo la conclusione (o l'interruzione) della ricerca, il materiale trovato viene inserito in un database come posizioni formative. In tal modo il programma avvia automaticamente la finestra di dialogo file in cui è possibile determinare un nome per il database in cui vengono salvate le partite trovate.

Una ricerca di tattiche è relativamente lenta perché la funzione richiede necessariamente un motore per verificare le soluzioni.

3.2.27 Stessi giocatori

Finestra scacchiera: *Rapporti - Stessi giocatori*



Questa funzione consente di caricare partite giocate dagli stessi giocatori, sia tra di loro che contro altri avversari. I risultati sono ordinati per grado di somiglianza rispetto alla partita corrente.

Questa funzione cerca i dati nel database online, per cui al fine di utilizzarla è necessario disporre di una connessione a Internet.

3.2.28 Materiale finale

Nella [lista partite](#) è presente una colonna che mostra il materiale della posizione finale della partita. Se questa colonna non è visibile, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione della colonna per attivarla.



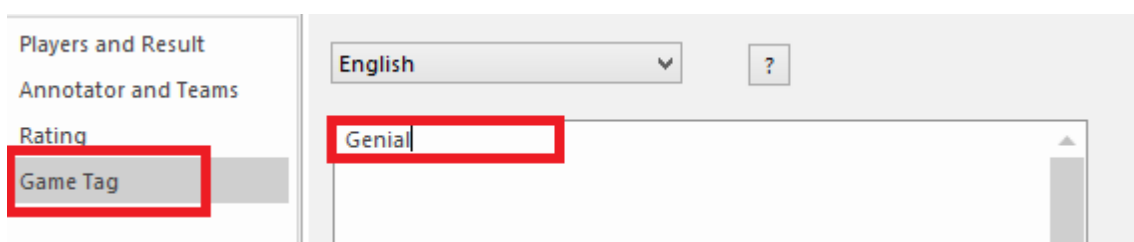
Fare clic sull'intestazione della colonna per ordinare la lista partite per materiale finale. Le partite con i soli Re saranno in cima alla lista, le patte in poche mosse appariranno in fondo alla lista.

Questa informazione può essere generata per i database esistenti.

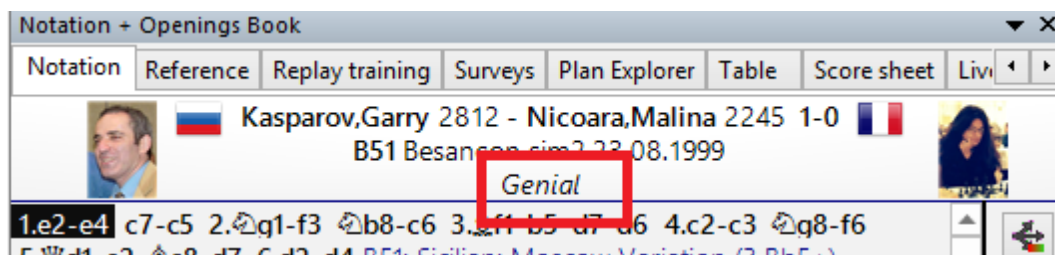
3.2.29 Ricerca per "Titolo partita"

Il programma supporta la ricerca per "Titolo partita".

I titoli partita vengono visualizzati nell'elenco delle partite e anche all'interno della notazione. Quando si salva una partita, è possibile impostare un titolo di partita.



Così nella finestra notazione:



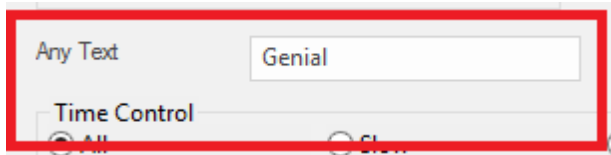
Così nella lista partite:



È possibile filtrare il target dal database Partite a cui è stato fornito un titolo partita specifico

Per far ciò aprete la *Maschera di ricerca - Annotazioni - Dati Partita - "Qualsiasi testo"* :

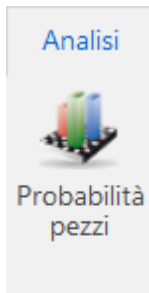
Inserire il titolo della partita:



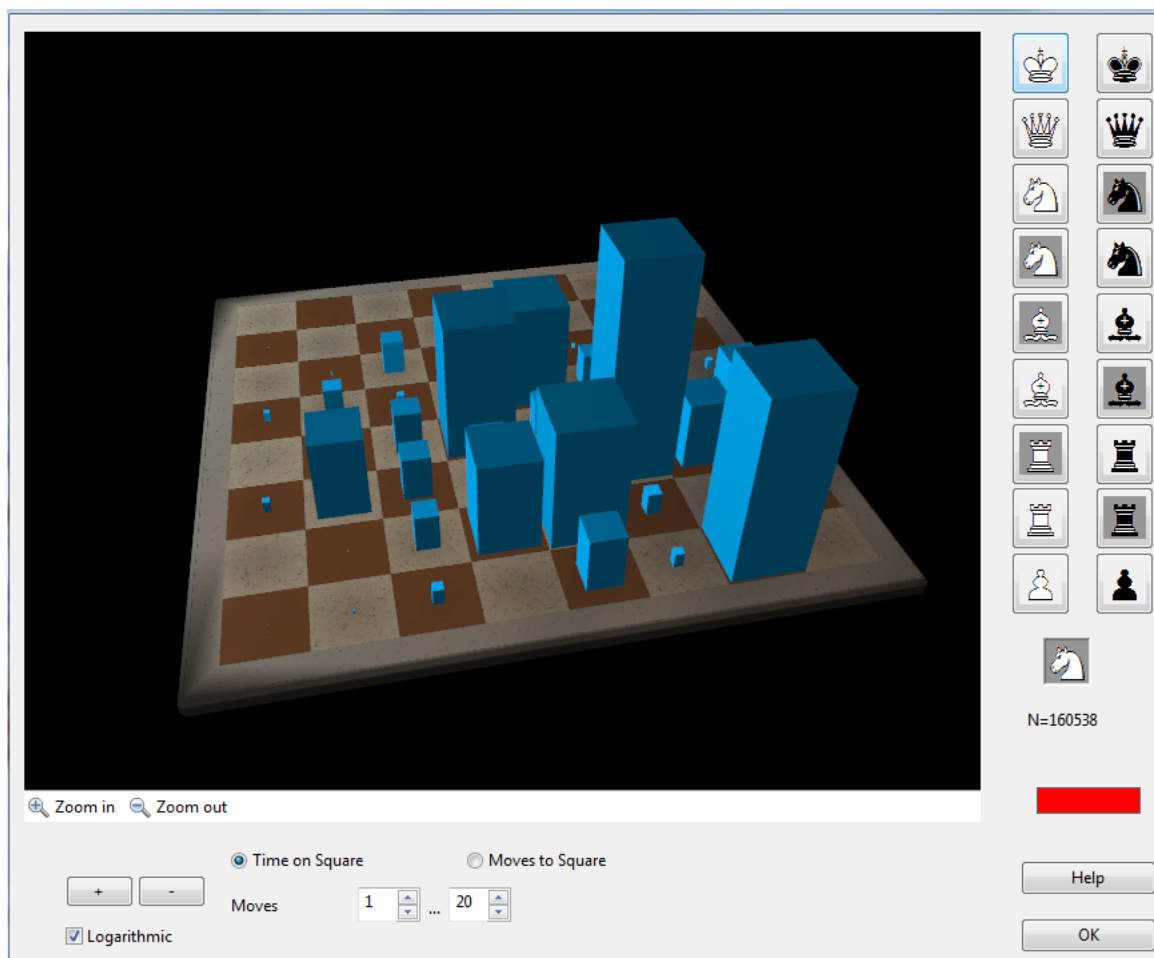
Il programma quindi elenca le partite con quel tag.

3.2.30 Probabilità pezzi

Finestra lista: Analisi - nastro Probabilità pezzi (oppure fare clic con il pulsante destro, o premere Maiusc-S)



Per ogni gruppo di partite, ad esempio un sistema di apertura, questa funzione genera statistiche sul movimento di ogni pezzo sulla scacchiera.



La funzione *Probabilità pezzi* visualizza graficamente le case sulle quali un pezzo tende a spostarsi o a rimanere. Ciò è particolarmente utile nel training sulle aperture, perché è possibile trarre conclusioni importanti. Ad esempio, se si scopre che in una serie di partite con l'Attacco Marshall della Ruy Lopez (C89), nelle quali il Nero ha avuto successo il giocatore con il Nero tendeva a muovere la sua Donna nelle case h4, h5 e h3, la sua Torre di Re nella colonna "e" e specialmente in e6 (per sostenere l'attacco con la Donna) e i suoi pedoni in f5, f4 e g5, queste conclusioni possono fornire nuovi approfondimenti delle idee che stanno dietro a questo sistema di apertura.



Simboli dei pezzi

La visualizzazione della probabilità avviene sempre per un singolo pezzo, sul quale si fa clic nella parte destra dello schermo. È necessario differenziare i pezzi del lato di Donna da quelli del lato di Re, cioè l'Alfiere su casa scura da quello su casa chiara, il Cavallo e la Torre del lato di Re e del lato di Donna. Sotto la scacchiera ci sono alcuni pulsanti di controllo con i quali è possibile modificare la prospettiva della scacchiera e l'ingrandimento delle colonne (fare clic su "+" o "-" se sono troppo grandi o troppo piccole).



Tempo su casa/Mosse su casa

Le dimensioni delle colonne indicano la frequenza relativa con la quale un pezzo è stato

su una certa casa. Si può passare dalla quantità di tempo passato sulla casa alla frequenza con la quale è stato mosso sulla casa (cioè, ignorando quanto tempo ha passato sulla casa).



Mosse da... a

Questa opzione consente di visualizzare statistiche solo per una determinata fase della partita.



+ / -

Cambia la percentuale di ingrandimento/riduzione del grafico.



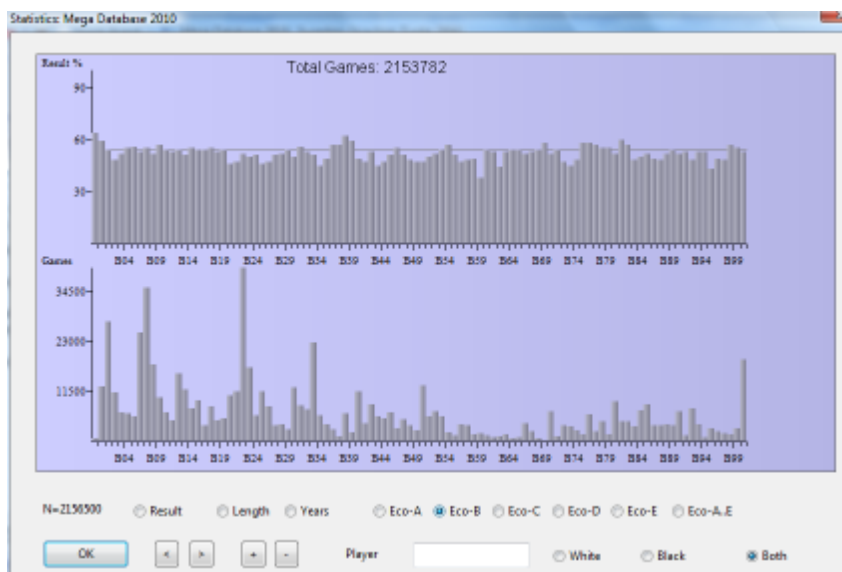
Logaritmico

Il display logaritmico rende più semplice la visualizzazione di grandi fluttuazioni.

3.2.31 Statistiche

Finestra lista: nastro Statistiche - Statistiche

Selezionare un set di partite nella lista (ad esempio [ricerca](#) di tutte le partite col Bianco di un giocatore). Se si seleziona solo una partita l'intera lista viene usata a fini statistici. Fare clic su *Statistiche nel menu della finestra lista*. È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse o premere il **tasto 'S'**.



È possibile fare clic su *Risultato*, *Lunghezza (delle partite)*, *Anni* e *codici ECO* per ottenere un grafico statistico per ognuna di queste categorie. Se si inserisce il nome di un giocatore, vengono visualizzate le statistiche che riguardano solo quel giocatore. Queste sono date dal punto di vista del giocatore, per esempio "1-0" indica il numero di partite vinte da quel giocatore, anche quelle in cui aveva il Nero mentre "0-1" sta ad indicare le sconfitte, indipendentemente dal colore. "Bianco" e

"Nero" prendono in considerazione solo partite di un colore specificato.

3.3 Ricerca di giocatori

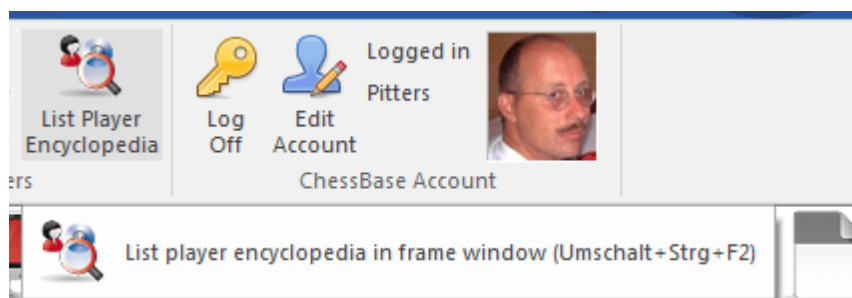
3.3.1 Enciclopedia dei giocatori

Il DVD di ChessBase contiene un'Enciclopedia dei giocatori con più di 20.000 immagini e con dati che si riferiscono a più di 120.000 giocatori di torneo. Viene installata automaticamente col programma.

L'enciclopedia è anche online!

Puoi aggiornare automaticamente l'enciclopedia dei giocatori che hai installato. Pubblichiamo regolarmente una versione aggiornata dell'enciclopedia con nuovi giocatori e valutazioni Elo aggiornate. A seconda delle impostazioni, il programma accede all'enciclopedia sul server e aggiorna l'enciclopedia che hai memorizzato localmente.

[Si veda...](#)



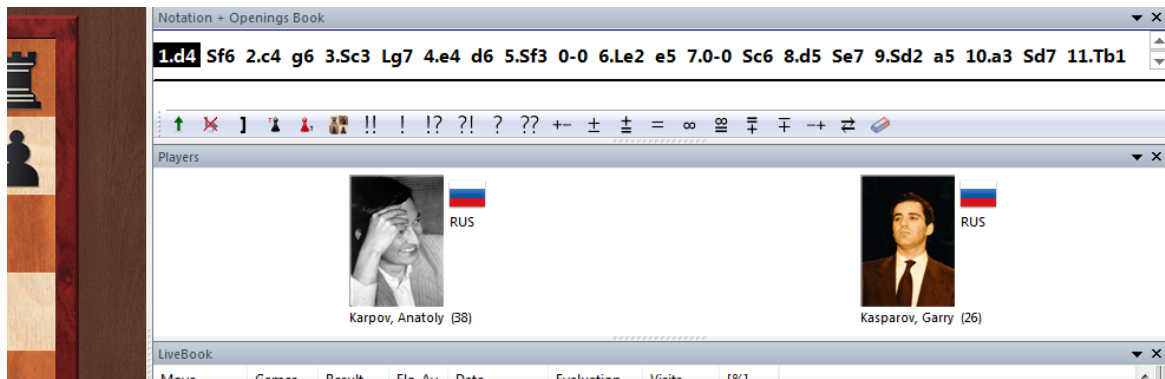
[Ricerca nell'enciclopedia dei giocatori](#)

Nell'enciclopedia si possono cercare direttamente i giocatori, i vari rating, ecc.



Foto nella [finestra scacchiera](#)

Utilizzare il nastro **Visualizza – Visualizza/nascondi foto giocatori** nella finestra scacchiera per visualizzare immagini e bandiere relative ai giocatori della partita caricata. Se si fa clic su una foto, viene visualizzata la scheda personale del giocatore.



Il [dossier del giocatore](#)

Tramite questa funzione ChessBase utilizza l'Enciclopedia per visualizzare le immagini e i dati del giocatore.



Informazioni aggiuntive nell'[indice dei giocatori](#)

È possibile attivare questa funzione selezionando *Giocatori – Usa enciclopedia nel menu dell'indice dei giocatori (o facendo clic sulla lista con il pulsante destro del mouse)*.



Aiuto per l'immissione dei dati nella [maschera di salvataggio](#)

Quando si immettono i nomi dei giocatori, è possibile digitarne solo una parte e poi fare clic sul pulsante punto interrogativo che si trova sulla destra della riga di immissione. Verrà visualizzata una lista di nomi tra i quali si potrà scegliere quello corretto.



Aiuto per l'immissione dei dati nell'[indice dei giocatori](#)

Quando si modificano i nomi dei giocatori nell'indice relativo, è possibile utilizzare il pulsante punto interrogativo per consultare l'Enciclopedia dei giocatori, facilitando l'immissione della grafia corretta del nome. Ciò è importante per standardizzare il database.

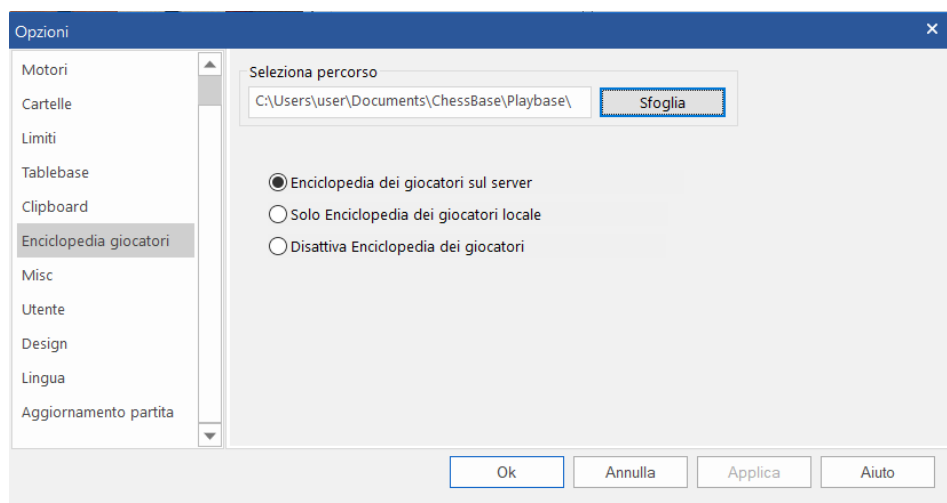
Vedere anche [Enciclopedia dei giocatori sotto forma di lista](#).....

3.3.2 Enciclopedia dei giocatori online

È possibile aggiornare automaticamente l'Enciclopedia dei giocatori installata. Pubblichiamo con cadenza regolare versioni aggiornate dell'Enciclopedia con nuovi giocatori e rating Elo aggiornati. A seconda delle impostazioni, il programma accede all'Enciclopedia sul server e aggiorna l'Enciclopedia installata sul disco rigido.

È possibile selezionare queste impostazioni nel menu delle Opzioni del programma.

Menu *File - Opzioni - Enciclopedia giocatori*:



Disattiva Enciclopedia dei giocatori = L'Enciclopedia non viene utilizzata.

Questa opzione è utile per i computer più lenti, con poco spazio libero su disco.

Solo Enciclopedia dei giocatori locale = Il programma utilizza l'Enciclopedia installata sul disco rigido.

Questa opzione deve essere utilizzata su un computer privo di connessione a Internet oppure con una connessione molto lenta.

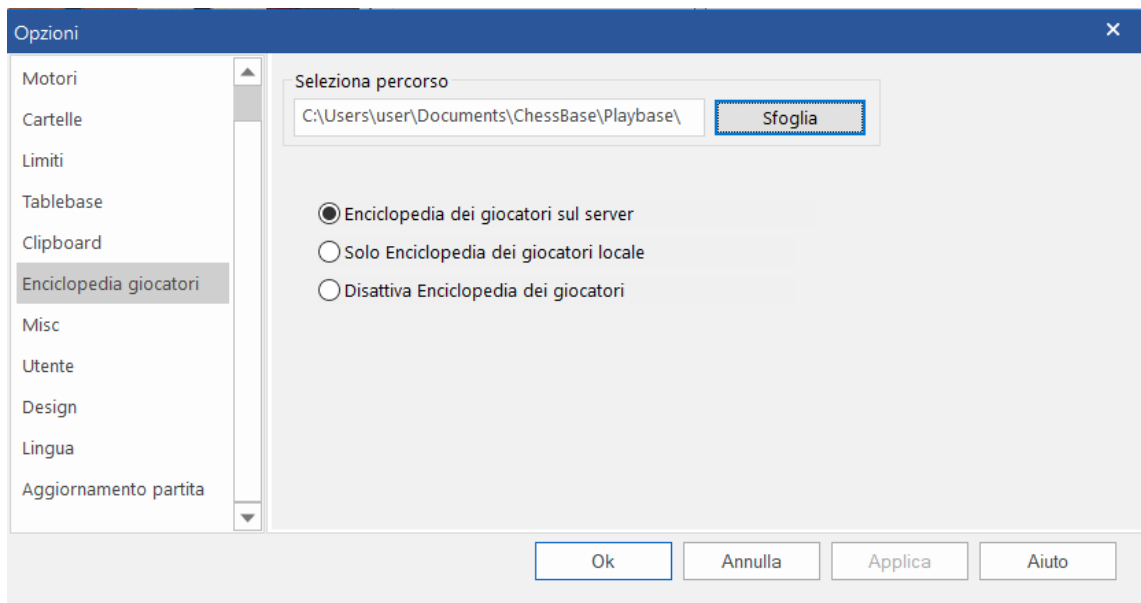
Enciclopedia dei giocatori sul server = Il programma accede ai dati memorizzati sul server e aggiorna progressivamente l'Enciclopedia installata sul disco rigido locale.

Seleziona percorso = Consente di indicare la posizione dell'Enciclopedia dei giocatori sul disco rigido. Se non viene indicato nessun percorso, viene creata un'Enciclopedia vuota che viene poi accresciuta con dati provenienti dal server.

Nota: se si inizia con un'Enciclopedia vuota, nella finestra principale verranno visualizzati solo i dati già ricevuti dal server, cioè la memoria cache. In caso di dubbi, utilizzare l'Enciclopedia installata sul disco rigido locale, perché poi verrà aggiornata automaticamente grazie ai dati provenienti dal server.

3.3.3 Nessuna informazione del giocatore nella enciclopedia?

Nessuna informazione del giocatore viene mostrata, es. foto nella [finestra notazione](#), nonostante la funzione sia impostata nel menu File-Opzioni-[Enciclopedia dei giocatori?](#)



Avvia ChessBase e seleziona una partita tra GM da uno degli elenchi di database tra due giocatori famosi. Nel menu "Visualizza" fai clic su "Foto giocatori" in modo che venga visualizzato un segno di spunta.

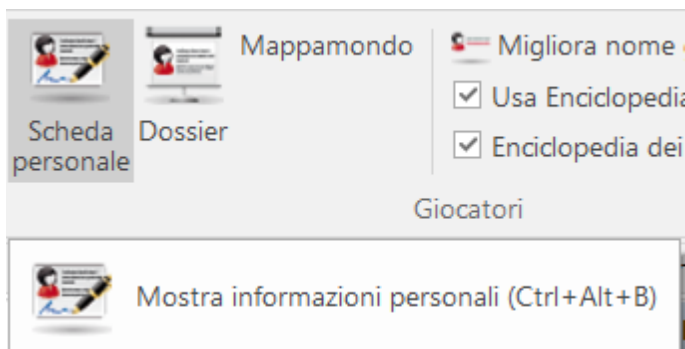
Invece di una piccola foto verrà immediatamente visualizzata una foto grande (inclusa la scheda personale e una serie di altre foto) ad es. Carlsen in varie fasi della sua carriera (dall'infanzia fino a diventare campione del mondo).

Con una partita di scacchi caricata troverai sotto "Visualizza" molte opzioni interessanti ad es. attivazione diretta della visualizzazione del rifeimento o il libro delle aperture.

3.3.4 Scheda personale

Nella *Scheda personale* di un giocatore è possibile trovare tutte le informazioni disponibili sul giocatore nell'Enciclopedia dei giocatori.


Indice dei giocatori - Scheda personale



Sotto la foto è riportata la data e il nome del fotografo. Fare clic su <- o su -> per visualizzare tutte le foto disponibili.


Se si fa clic su *Profilo Elo* si può visualizzare l'[evoluzione dell'Elo](#).

Scheda personale
×

Cognome.	Kortschnoj	 <p style="font-size: small; margin: 0;">Photo: Benjamin Bartels ca. 2006</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;"> <--- 3/81 ---> </div>
Primo nome.	Viktor Lvovich	
Compleanno.	1931	
Deceduto.	06.06.2016 (4)	
Titolo.	GM 2499 (05.2016) Trend: 0-0	
Nazione.	Svizzera	

Profilo Elo

Dossier



Chiudi

La funzione Dossier utilizza le partite del database di riferimento per creare un [dossier del giocatore](#).

3.3.5 Indice dei giocatori

Finestra lista: fare clic sulla scheda Giocatori.

L'indice dei giocatori è disposto in ordine alfabetico.

Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamondo	Aperture	Temi generali	Tattica	Strategia	Finali
Cognome	Prim...	Totale	Elo				Titolo	m/f	Nazi...	Nativo	Foto		
Ciocaltea	Vict..	1590					GM	m					
Ciocan	Ana..	9	1140					w					
Ciocan	Aria..	74	1548					w					
Ciocan	Clar..	28	7488					w					
Ciocan	Mari..	216	8256					w					
Ciocan	N	1	8208					m					
Ciocan	Razv..	1	7680					m					
Ciocanaru	And..	41	9360					m					
Ciocani	Iosif	58	9360					m					
Cioce	Enri..	6	1967					m					

Digita le prime lettere di un giocatore in *Cerca sotto l'elenco per trovare un giocatore.*

Fare clic con il pulsante destro del mouse su un giocatore per ottenere il seguente menu contestuale:

Preparazione contro il Bianco	Ctrl+W
Preparazione contro il Nero	Ctrl+B
Ricerca partite Bianco	Maiusc+Ctrl+Alt+W
Ricerca partite Nero	Maiusc+Ctrl+Alt+B
Scheda personale	Ctrl+Alt+B
Dossier	Ctrl+D
Mappamondo	
Statistiche giocatore	
Migliora nome giocatori...	
Edita...	F2
Cancella	Cancella
Scegli carattere...	
Chiudi	Alt+F4



Ricerca partite Bianco/Nero

Vengono visualizzate solo le partite del giocatore con il Bianco o con il Nero.



Scheda personale, Dossier

Viene visualizzata la *Scheda personale* di un giocatore oppure viene generato un [Dossier](#) sullo stesso.



Statistiche giocatori

Vengono visualizzate [statistiche](#) sulle partite del giocatore nel database corrente (avversari, risultati, aperture).



Edita

Consente di modificare il [nome del giocatore](#). Se vi è uno stesso giocatore inserito con diverse grafie, evidenziarle con **Ctrl-clic** e usare il comando *Edita per uniformarle*. *Ma attenzione: se per sbaglio si include un giocatore diverso, una volta unite le voci non sarà più possibile differenziarle.*

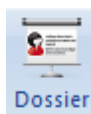
La maggior parte di queste funzioni si trovano anche nei menu *Strumenti* o *Modifica*.

Vedere la sezione [Preparazione di un giocatore con pochi clic](#)

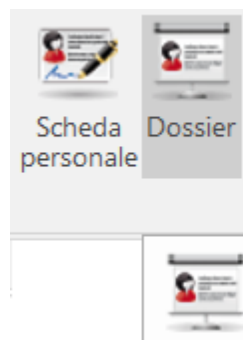
È possibile chiudere i pannelli lista partite o lista tornei col pulsante destro del mouse. Per riaprirli utilizzare il menu *Visualizza -> Pannelli*. È anche possibile [ridisporre](#) i pannelli nel modo solito agendo sulle barre di separazione.

3.3.6 Dossier di un giocatore

Finestra lista: indice dei giocatori - pulsante "Dossier"



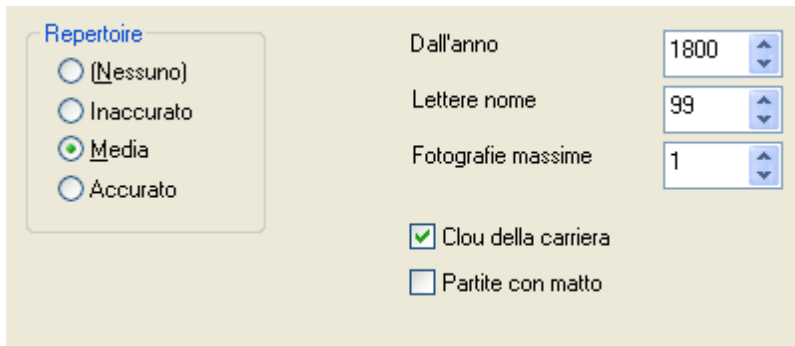
oppure [Enciclopedia dei giocatori](#) – Dossier



Questa funzione genera un prospetto con il profilo personale e scacchistico di un giocatore. Il prospetto contiene dati biografici e immagini, statistiche sulle partite del giocatore, sulle aperture utilizzate, sulla carriera, sui risultati contro singolo avversari e una selezione di posizioni spettacolari utilizzabile a scopo di training. La generazione del prospetto presuppone che si sia definito un [database di riferimento](#) e che ChessBase abbia accesso all'[Enciclopedia dei giocatori](#).

Vedere [Preparazione di un giocatore con pochi clic](#)

Quando si genera un *dossier* si possono impostare alcuni parametri, soprattutto per determinare il livello di dettaglio del prospetto.



Repertorio

Selezionare il livello di dettaglio per l'analisi del repertorio da "Inaccurato" (solo poche linee che terminano presto) ad "Accurato" (molte linee che terminano tardi). Nel prospetto viene fornito il repertorio con il Bianco e con il Nero, con le migliori e le peggiori linee evidenziate. È possibile fare clic su ogni linea fornita per richiamare la relativa partita.



Dall'anno

Impostando questo valore, è possibile limitare l'analisi solo alle partite recenti di un giocatore.



Lettere nome

Questa opzione indica quante lettere del nome devono essere riportate per identificare inequivocabilmente un giocatore. Se si usano solo poche lettere (ad esempio, una) si producono colonne più leggibili sui monitor a bassa risoluzione.



Fotografie massime

Questa opzione limita il numero di foto incluse – altrimenti, nel caso di giocatori famosi come Kasparov e Anand, si potrebbero trovare pagine e pagine di immagini.



Clou della carriera

Evidenzia i migliori risultati in torneo del giocatore e le sue partite più spettacolari.

È possibile salvare il prospetto nel database, come qualsiasi [testo di database](#), ma non è necessario farlo. Rigenerare il prospetto nella stessa identica forma richiede uno o due minuti.

3.3.7 Ricerca nell'Enciclopedia dei giocatori

Finestra database: Elenco dei giocatori dell'Enciclopedia (**Ctrl-F2**)



È possibile cercare singoli giocatori o generare delle liste, come nell'esempio seguente:

Giocatori			
#	Cognome	Primo nome	Elo
109548	Kaspar	Boris	
109549	Kaspar	J	
109550	Kaspar	Jonas	
109551	Kaspar	Ladislav	
109552	Kaspar	Michal	
109553	Kaspar	Natasha	
109554	Kaspar	Reinhold	
109555	Kaspar	Ric	1859
109556	Kaspar	Rudolf	
109557	Kaspar	Willi	2053
109558	Kasparavicius	Laimutis	2134
109559	Kasperek	Ivo	
109560	Kasperek	D	

Cerca:

Cognome

Primo nome

Partite -

Entrambi Maschio Femmina

Titolo WCH

Elo -

Nazione Immagin

Identità

Compleanno -

Death Day -

Attiva



Ricerca di un singolo giocatore

Se si inizia a digitare il nome di un giocatore, dopo cinque caratteri (o prima, se si fa clic sul pulsante Ricerca) viene visualizzata una lista di giocatori. Tutte le altre opzioni vengono disattivate automaticamente. Una "P" accanto a un nome della lista significa che ci sono foto disponibili..



Elenco di tutti i giocatori di una nazione

Selezionare o digitare il codice di tre lettere di una nazione.



Elenco di tutte le giocatrici sotto i 21 anni con foto tratte dall'enciclopedia

Deselezionare Maschio, impostare Età = 1 - 21, selezionare Foto.



Elenco di tutti i giocatori con più di 70 anni e un titolo FIDE

Titolo, Vivente, 70 - 120.



Ricerca di tutti i giocatori in rapida ascesa nelle ultime quattro liste

Attivare l'opzione Ascesa.

È possibile combinare tra loro i criteri di ricerca. Quando si è finito di definire ciò che si desidera ricercare, fare clic su *Ricerca*.

Facendo clic su un giocatore della lista e poi su *Dettagli* viene visualizzata la scheda personale del giocatore. Qui è possibile creare un [dossier del giocatore](#) più dettagliato.

3.3.8 Enciclopedia dei giocatori sotto forma di lista

È possibile visualizzare il contenuto dell'[Enciclopedia dei giocatori](#) sotto forma di lista.

La lista può essere visualizzata utilizzando il nastro *Elenco dei giocatori dell'Enciclopedia* nella [finestra database](#).

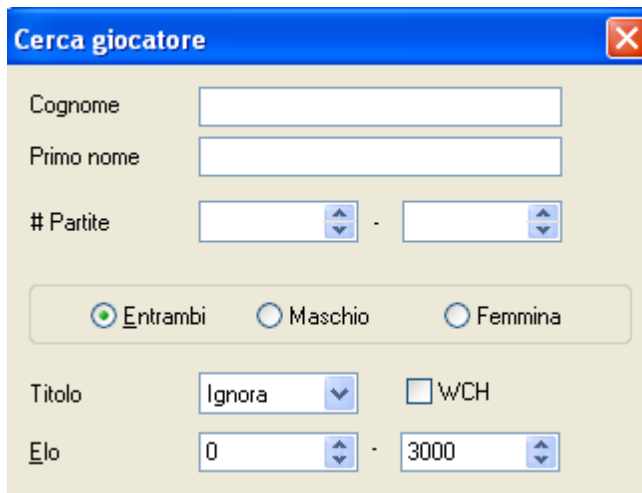
Questa finestra offre le stesse possibilità delle finestre [indice dei tornei](#) e [indice dei giocatori](#).

Se si digitano le prime lettere del nome di un giocatore nella casella "Cerca", verranno elencati tutti i nomi corrispondenti.

Players			
#	Last name	First Name	Elo
105311	Kaspar	Boris	
105312	Kaspar	J	
105313	Kaspar	Jonas	
105314	Kaspar	Ladislav	
105315	Kaspar	Michal	
105316	Kaspar	Reinhold	
105317	Kaspar	Ric	1859
105318	Kaspar	Rudolf	
105319	Kaspar	Willi	2053
105320	Kasparavicius	Laimutis	2134
105321	Kasperek	Ivo	
105322	Kasperek	R	
105323	Kasperek	Vit	
105324	Kaspari	Michael	

Search:

Esempio: supponiamo di desiderare l'elenco di tutti i GM italiani. Basta inserire i seguenti dati nella finestra di dialogo di ricerca:



Titolo: dal menu a tendina selezionare il titolo GM.

Nazione: Selezionare ITA per Italia.

Il programma filtrerà tutti i GM italiani che sono presenti nell'Enciclopedia dei giocatori. L'elenco può essere adattato alle proprie esigenze utilizzando le colonne di ordinamento.

Uso dei filtri

I filtri della finestra di dialogo dell'Enciclopedia giocatori offrono i seguenti criteri di ricerca:

Cognome: il cognome del giocatore sarà usato come criterio di ricerca

Primo nome: il primo nome del giocatore

Partite: la ricerca considera solo i giocatori che hanno giocato almeno un numero # di partite..

Entrambi / Maschio / Femmina: è utilizzata per ricercare in base al sesso, se ci sono omonimie. Entrambi mostra la lista di tutti i giocatori trovati qualunque sia il loro sesso.

Titolo: selezionare dal menu a tendina che titolo devono avere i giocatori.

Elo: questo restringe la ricerca in base alla forza dei giocatori.

Nazione: per quale nazione gioca il giocatore?

Paese d'origine: il paese in cui il giocatore è nato, che non è necessariamente lo stesso paese dove gioca.

Compleanno / Morte: Questo restringe la selezione da quando il giocatore è nato o morto. Facendo clic sulla piccola casella è possibile selezionare una data dal calendario.

3.3.9 Grafia dei nomi dei giocatori

Standardizzare la grafia dei nomi dei giocatori è molto importante per l'utilizzo pratico di un database. Tutte le funzioni che fanno riferimento a un giocatore ovviamente fanno affidamento su una grafia standardizzata. I grandi database forniti da ChessBase – il Big e il [Mega Database](#) – sono stati curati meticolosamente e tutti i nomi dei giocatori

sono corretti.

Il miglior modo per standardizzare i nomi è far uso dell'[Enciclopedia dei giocatori](#). È possibile farlo molto facilmente [salvando le partite](#): digitare semplicemente alcune lettere del nome e poi fare clic sul tasto "?" **alla destra della casella di immissione dati del nome**.



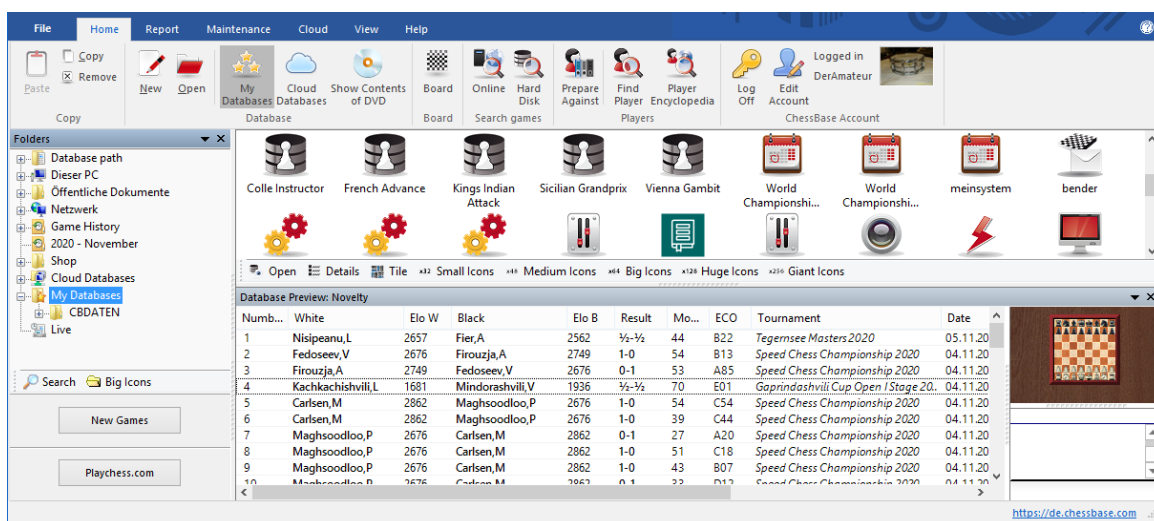
In questo modo ChessBase troverà il giocatore desiderato nell'[enciclopedia](#).

3.4 Gestione dei database

3.4.1 Database

Cos'è un database? Un database è una raccolta di partite di scacchi. Un database è una singola raccolta: potresti avere un numero di "database" separati. Per esempio il "database di Kasparov" o "il mio database sull'Indiana di Re". I database contengono le mosse delle partite e le informazioni sui giocatori, il torneo, il risultato, ecc. Possono anche contenere bollettini di testo. La partita può contenere analisi e commenti, inclusi video e file audio, che verranno visualizzati quando si riproduce la partita con ChessBase.

ChessBase mostra questi file nella [finestra database](#), dove ogni database è rappresentato da un'icona e può essere aperto con un doppio clic. L'apertura di un database elencherà il contenuto di quel database.



Tutte le partite che inserisci in ChessBase vengono salvate nei database. Se salvi una nuova partita, viene aggiunta alla fine del database.

Esistono due tipi di database: Database di partite e [Libri di aperture](#). Questi ultimi contengono posizioni di apertura, non partite.

Vedi anche [Nomi dei files ed estensioni](#)

Quali database sono utili?

Con ChessBase hai accesso al database online. Questo è un database con oltre 8 milioni di partite, che saranno regolarmente aggiornate. Per poterlo utilizzare devi essere connesso a Internet. Se vuoi lavorare offline e fare alcune ricerche per materiale scacchistico, hai bisogno di un database con molto contenuto scacchistico. Si consiglia di utilizzare Mega Database con milioni di partite, molte delle quali estesamente commentate.

Creazione di propri database

Quando avvii ChessBase è disponibile un solo database, che non puoi mai eliminare: il database Clipboard. Sarà utile quando si raccolgono partite e le si copia da un database ad un altro. Si consiglia di installare inoltre MegaBase come fonte per la ricerca del materiale scacchistico.

Inizia con il tasto di scelta rapida **"Ctrl+X"** o con la funzione *File Nuovo database*. Vedrai una finestra di dialogo. Scegli la directory in cui desideri memorizzare il database, quindi inserisci un nome per il database. Prenditi un po' di tempo all'inizio e pensa a una struttura chiara delle tue directory e database di scacchi.

Sta a te decidere quali database creare. È, fondamentalmente, una questione di gusto personale. Abbi cura di trovare l'equilibrio tra i database con una quantità leggibile di partite da un lato e il numero stesso di database dall'altro.

Tuttavia, per esperienza conosciamo due utili database:

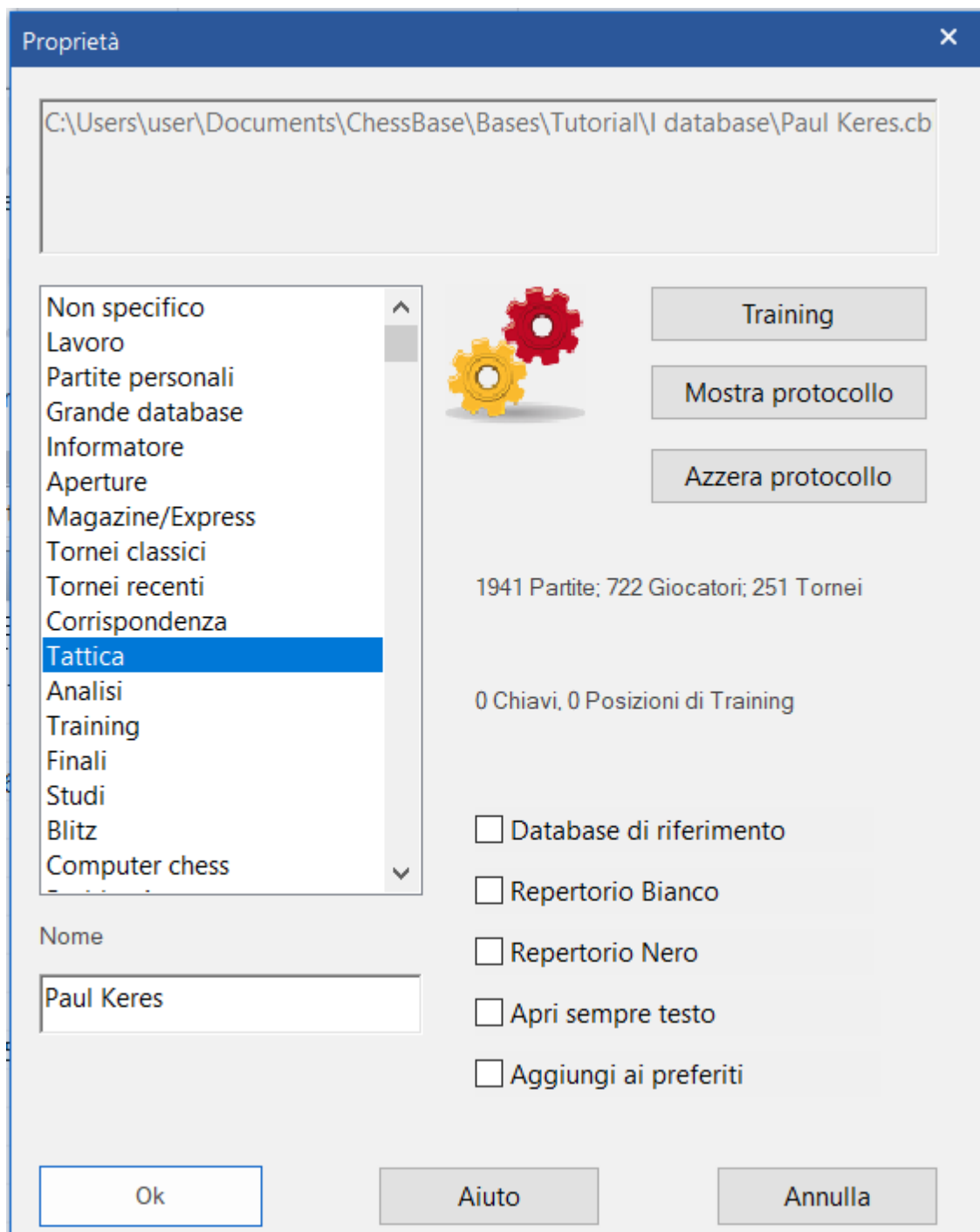
- **Le mie partite – Un database per memorizzare le tue partite**
- **My Work – Un database come un ambiente "desktop". Il database per salvare copie di lavoro di tutte le partite di cui si intende analizzare e modificare la notazione o le varianti. Successivamente potresti copiarli nei database dei temi che hai creato**

Per semplificare il lavoro con i diversi database, è possibile impostare le proprietà per ciascun database. Basta cliccare il database e con il **tasto destro del mouse e verrà aperta la finestra di dialogo con cui settare le proprietà**. In base al tema che potresti scegliere dalla selezione (scorri verso il basso perché hai un'ampia scelta) il database riceverà un'icona che renderà più facile ricordare il database.

Raccomandiamo ancora di usare il Mega Database come [database di riferimento](#). È la fonte più affidabile di informazioni sugli scacchi disponibile. Basta contrassegnare il MegaBase come predefinito per il riferimento e utilizzare il modo descritto sopra.

3.4.2 Tipi di database

È possibile impostare il tipo di database facendo clic con il **tasto destro del mouse su un'icona nella finestra database** e **selezionando Proprietà**. Il tipo selezionato determinerà la grafica dell'icona associata ad esso.



Nella finestra *Proprietà* è anche possibile impostare altre opzioni per il database.

**Nome**

Il nome descrittivo sotto l'icona può essere diverso dal nome tecnico effettivo del file.

**Training**

Crea un [database di training](#) speciale, dove salvare lezioni in cui il ChessBase registra il punteggio.

**Mostra protocollo**

Questo mostra tutti i database copiati in quello corrente(il "[protocollo di importazione](#)").

**Resetta protocollo**

Ripulisce il protocollo di importazione, per esempio prima della pubblicazione di un database.

**Database di riferimento**

Crea uno speciale [database di riferimento](#) che ChessBase consulta in tutte le ricerche principali (a meno che non si specifichi altrimenti)..

**Database di repertorio**

È un database in cui ChessBase gestisce il [Repertorio](#) personale.

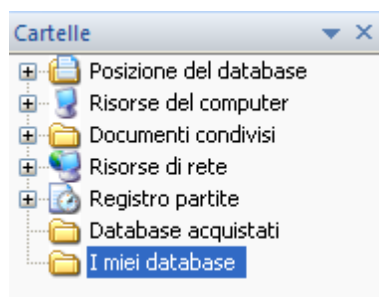
**Apri sempre testo**

Quando la prima voce di un database è un resoconto testuale, esso viene automaticamente aperto quando si apre il database per la prima volta. Dopo di che è possibile aprire il testo solo manualmente. Con questa opzione invece è possibile aprirlo automaticamente ogni volta.

Vedere anche la sezione [Formati di database](#).

3.4.3 I miei database

Nella finestra delle cartelle è sempre visualizzata la voce "*I miei database*". Si tratta del luogo dove sono raccolti i collegamenti ai database e alle directory preferiti. È un po' la "Home page" dei database.



Premendo **Ctrl-F12** si passa sempre alla finestra "I miei database".

Come visualizzare un database nella finestra "I miei database"

Fare clic su *Menu applicazione – Apri – Database* (oppure premere **Ctrl+O** o fare clic sulla **finestra database con il pulsante destro del mouse e selezionare Apri**). Nella finestra di selezione dei file, selezionare un database (vengono visualizzati solo i file leggibili da ChessBase). Tutti i database aperti in questo modo sono inseriti automaticamente sotto forma di collegamenti nella finestra "I miei database".

In alternativa, è possibile **trascinare (Drag&Drop) qualsiasi simbolo database da un'altra cartella sulla cartella di visualizzazione "I miei database"**.

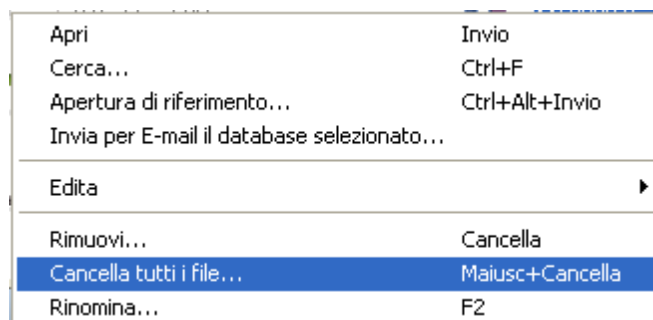
Oppure ancora, si può trascinare un database da Esplora risorse sulla cartella "I miei database".

Come visualizzare una directory nella finestra "I miei database"

È anche possibile fare clic sulla finestra con il pulsante destro del mouse e selezionare *Aggiungi scorciatoia per cartella*. La directory non viene copiata, ma il relativo collegamento viene inserito nella finestra "I miei database".

Come rimuovere il simbolo di un database

Fare clic sul simbolo del database e poi su *Pagina iniziale – Rimuovi*. È anche possibile fare clic sul simbolo del database con il **tasto destro del mouse** o premere il **tasto Canc**. **In questo modo si rimuove il collegamento, ma il database rimane intatto. Se si fa clic su Cancella tutti i file o se si premono i tasti Maiusc-Canc i file che costituiscono il database vengono cancellati fisicamente.**



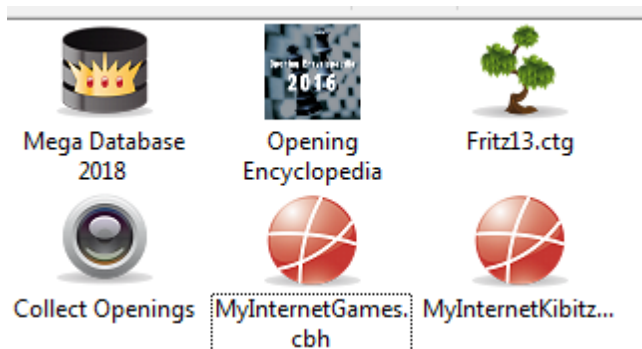
Come rimuovere il simbolo di una directory

Fare clic sul simbolo della directory e poi su *Pagina iniziale – Rimuovi simbolo database*. È anche possibile fare clic sul simbolo della directory con il **tasto destro del mouse** o premere il **tasto Canc**. **In questo modo si rimuove solo il collegamento alla directory. Non è possibile cancellare un'intera directory dall'interno di ChessBase.**

Vedere anche la sezione [Eliminazione diretta di database](#).

3.4.4 Simboli di database

I simboli di database consentono di visualizzare i vari [tipi di database](#).



Fare clic una sola volta per vedere le partite nella finestra di anteprima del database.

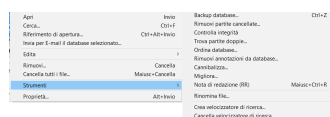
Fare **doppio clic su un simbolo per aprire la [finestra lista](#)**.

Simboli di database di grandi dimensioni per risoluzioni elevate

Questo può essere selezionato utilizzando i pulsanti sotto il database explorer.

È anche possibile visualizzare i contenuti di un DVD con un solo clic.

Fare clic sul simbolo con il pulsante destro del mouse per aprire un menu di funzioni relative al database.



Tutte queste funzioni si trovano anche nei menu (*File, Modifica, Strumenti*). Ci sono alcuni menu aggiuntivi e funzioni della tastiera che funzionano sui database:

Apri (Invio)

Apri la [finestra lista](#) contenente le partite del database.

Cerca (Ctrl-F)

Visualizza la [maschera di ricerca](#) che consente di ricercare partite specifiche.

Invia per E-mail il database selezionato

Invia il database come allegato di un messaggio di E-Mail.

Rimuovi (Canc)

Rimuove il collegamento al database o alla directory (ma lascia intatti i file).

Cancella tutti i file

Cancella fisicamente i file.

Rinomina

Modifica il nome visualizzato al di sotto dell'icona.

Strumenti

Apri il sottomenu di [strumenti di manutenzione database](#).

Proprietà (Alt-Invio)

Consente di impostare le proprietà di un database.

Molte di queste funzioni si trovano anche nel nastro *Manutenzione*. *Ci sono ancora alcune altre funzioni da menu o da tastiera che riguardano i database:*

Edita – Copia (Ctrl-C)

Conserva in memoria il database selezionato per la copia.

Edita – Incolla (Ctrl-V)

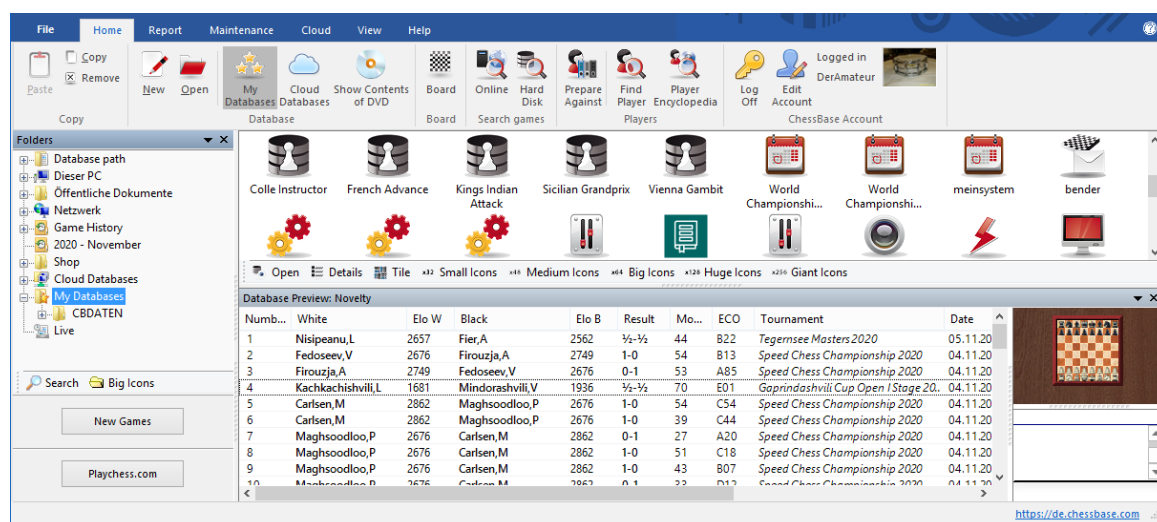
Inserisce le partite "copiate" nel database correntemente evidenziato.

Selezione di più database

È possibile selezionare diversi database facendo clic su uno e poi facendo clic su altri database mentre si tiene premuto il tasto **Ctrl**, **facendo clic sul primo database di una serie e poi facendo clic sull'ultimo mentre si tiene premuto il tasto Maiusc** oppure **premendo il pulsante del mouse, tenendolo premuto e trascinandolo intorno a una serie di icone di database per selezionarli con un riquadro**. Dopo queste operazioni, è possibile fare clic con il pulsante destro del mouse o premere **Ctrl-F** per avviare una ricerca in tutti i database selezionati.

3.4.5 Data di creazione di un database

Sono disponibili diverse modalità di visualizzazione dei database nella finestra database. Ecco come si presentano i database se si utilizzano i simboli grandi.



Più ricca di informazioni è la visualizzazione dei dettagli che è possibile impostare con il comando *Visualizza - Dettagli*.

Titolo	Partite	Forma...	Percorso	Data	Usato	Creato
UltraCorr2020	2111381	CBH	..\<User>\Desktop\1 Sebastiano\1 CHESSBASE\1 ENGINE\1 Da...	1.11.2020	100	
Strategia	1809	CBH	..\ChessBase\Bases\Strategia.cbh	20.8.2020	6	
Petrosian	2195	CBH	..\ChessBase\Bases\Petrosian.cbh	8.10.2020	3	
Paul Keres	1941	CBH	..\ChessBase\Bases\Tutorial\I database\Paul Keres.cbh	7.12.2020	111	
MyGames	1	PGN	..\<User>\Downloads\MyGames.pgn	27.11.2020	2	
My PGN Downloa...	313	CBH	..\ChessBase\Download\MyPGNDownloads.cbh	18.11.2020	14	
Mega Database 2...	8295409	Datab...	..\ChessBase\Bases\Mega2020\Mega Database 2020.cbh	7.12.2020	121	
Matto in 4 mosse	2088	CBH	..\ChessBase\Bases\Matti pattern\Matto in 4 mosse.cbh	21.11.2020	135	

Nella colonna *Usato* vengono conteggiate le volte in cui il database è stato aperto. Nella colonna *Creato* viene mostrata la data di creazione del database, che può essere utilizzata per l'ordinamento della lista.

Data	Usato	Creato
13/11/2010	3	14/10/2010
16/11/2010	21	9/10/2010
13/11/2010	19	9/10/2010
16/11/2010	124	17/9/2010

Nota: se il database non viene utilizzato per lungo tempo, il programma ne rimuove il simbolo. Il database rimane sempre disponibile sul disco rigido e verrà di nuovo visualizzato se viene ricaricato.

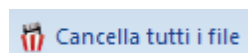
3.4.6 Eliminazione diretta di un database

Nella finestra database, è possibile eliminare completamente un database.

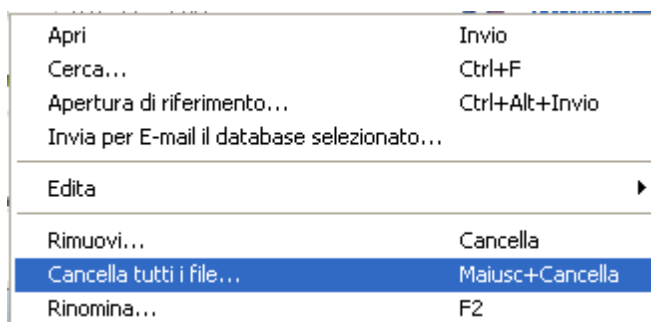
Procedere come segue:

Selezionare il database nella finestra database facendo clic sull'icona relativa.

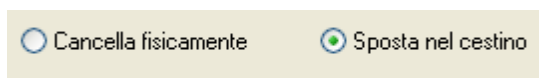
Fare clic sul nastro *Manutenzione - Cancella tutti i file*.



È anche possibile fare clic con il tasto destro del mouse sul simbolo di database e selezionare *Cancella tutti i file* nel menu di scelta rapida.



Viene aperta una finestra di dialogo contenente le opzioni seguenti:



3.4.7 Consiglio per una nuova installazione

Potresti voler installare ChessBase su un altro computer. Nel vecchio però hai molti [databases](#) con le icone della finestra principale "[Miei database](#)" e questi dovrebbero ora essere importati così come sono.

Se sono stati importati esattamente gli stessi percorsi di file nelle stesse voci di dati, non è necessario importare questi database "manualmente".

Nel file **DBItems.ini** sotto l'indice "**My Documents \ Chessbase**" queste informazioni vengono salvate.

Naturalmente, questo è possibile solo quando i percorsi sul nuovo computer sono identici a quelli installati sul computer precedente!

3.4.8 Libro predefinito

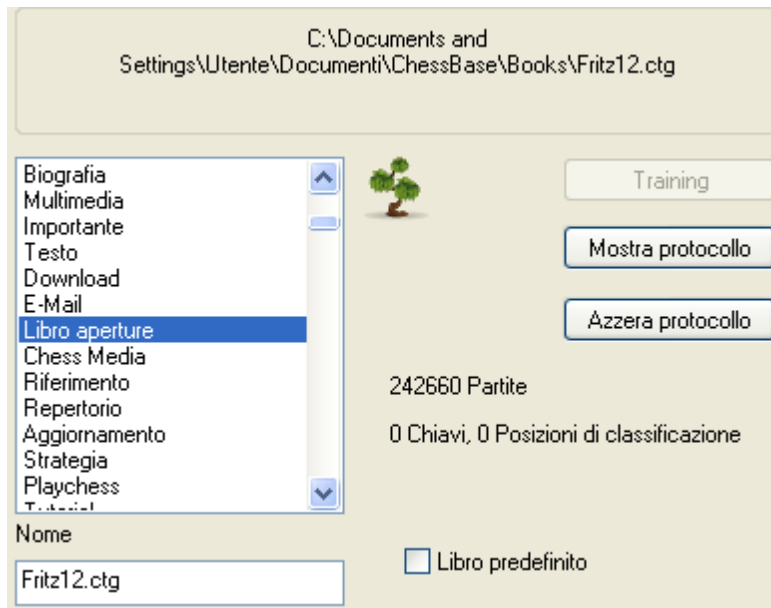
Il libro predefinito è un [libro delle aperture](#) che viene aggiornato automaticamente quando si aggiungono partite al [database di riferimento](#).

Ecco come impostare il libro predefinito:

Creare un libro delle aperture (finestra database: *Menu applicazione – Nuovo – Database, selezionare il tipo di database "Libri" con estensione *.CTG*).

Fare clic sul libro delle aperture e selezionare *Proprietà* (nel menu *Manutenzione* o quello contestuale visualizzato con il tasto destro).

Selezionare la casella di controllo *Libro predefinito*.



Quando si copia una serie di partite nel database di riferimento è possibile fare clic su *Aggiorna libro di default* nella [maschera di copiatura partite visualizzata](#).

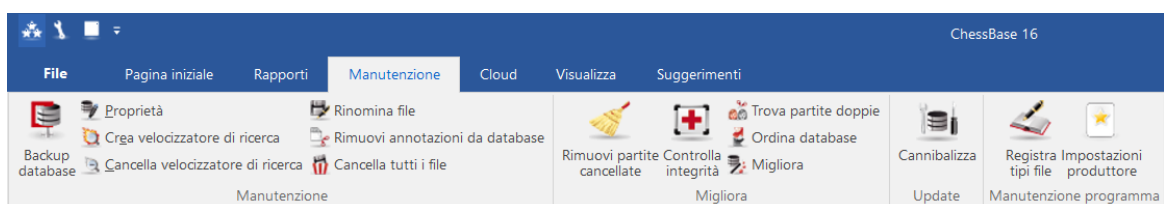
In questo modo tutte le partite verranno copiate anche nel libro predefinito.

Nota: nel DVD del programma ChessBase non è contenuto nessun libro delle aperture. È possibile generarne uno dal Big Database. Basta trascinare l'icona del database su quella del libro (tecnica del **drag & drop**).

Vedere anche la sezione: [Copia di partite nel libro delle aperture](#)

3.4.9 Gestione avanzata dei database

*Finestra database: Manutenzione (oppure clic con il **tasto destro**, Strumenti).*



Backup database (Ctrl-Z)

Questo comando crea un backup o [copia di archivio](#) del database in un singolo file compresso.



Rimuovi partite cancellate

Le partite evidenziate per la cancellazione vengono rimosse in modo permanente dal

database.



Controlla integrità

Questo comando avvia un [controllo di integrità](#) sul database per identificare e correggere eventuali errori.



Trova partite doppie

Identifica le [partite doppie](#) le evidenzia per la cancellazione.



Ordina database

[Ordina le partite](#) del database in base a un certo numero di criteri diversi. Se si desidera, è possibile eseguire un ordinamento virtuale e poi "salvare" il nuovo ordinamento su disco.



Rimuovi annotazioni da database

Rimuove dal database tutti i commenti e le varianti.



Cannibalizza

Estrae dal database selezionato tutte le partite che non sono già presenti nel [database di riferimento](#). Quando si esegue questa funzione il programma chiede di creare un nuovo database nel quale memorizzare le partite "cannibalizzate". In questo modo è poi possibile esaminarle e copiare nel database di riferimento quelle che si reputano interessanti.



Migliora

Se risultano mancanti, il comando completa automaticamente i dati dei tornei, come categorie e numero di turni.



Rinomina file

Questo comando rinomina tutti i file che costituiscono il database, comprese le directory del materiale multimediale.



Crea/cancella velocizzatore di ricerca

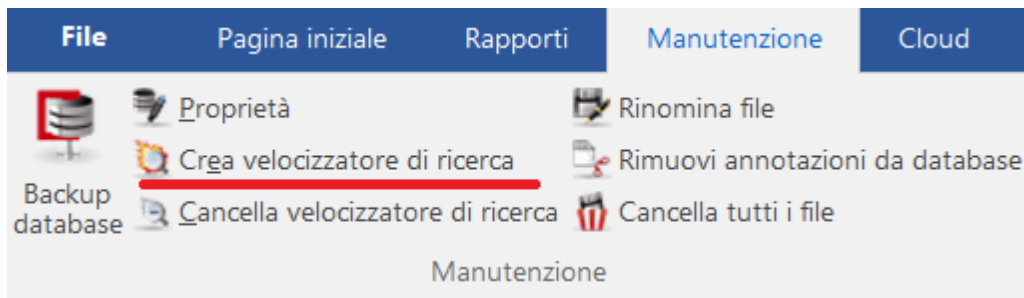
Il [velocizzatore di ricerca](#) aumenta la velocità di ricerca delle partite fino a 100 volte.

3.4.10 Velocizzatori di ricerca

Per ChessBase abbiamo sviluppato un formato nuovo e più efficiente per i velocizzatori di ricerca. Ciò ottimizza in particolare le ricerche di posizioni all'interno di database di grandi dimensioni.

È possibile creare nuovi velocizzatori di ricerca per ogni database installato tramite la

voce di menu *Manutenzione - Crea velocizzatore di ricerca*.



Il velocizzatore di ricerca è memorizzato in una sottocartella separata della cartella di destinazione in cui si trova il database.

3.4.11 Database Clipboard

La Clipboard (il "Clip database") memorizza riferimenti a partite di diversi database. È un database virtuale che si comporta come uno normale, tranne per il fatto che non viene memorizzato in modo temporaneo. In genere, nella Clipboard si raccolgono partite incontrate durante l'esplorazione o la ricerca condotta in vari database. Poiché la Clipboard memorizza solo riferimenti, i cambiamenti, come la marcatura di partite per la cancellazione o la disannotazione, vengono applicati alle partite originali.



Clip Database

Questo è il simbolo della Clipboard. Lo si trova sempre nella finestra principale "[I miei database](#)".

Vedi anche [Database clipboard](#)

Come inserire partite nella Clipboard



Nella [finestra database](#) trascinare l'icona di un database sulla *Clipboard*.



In una [finestra lista](#) marcare una o più partite (**Ctrl-clic**, **Maiusc-tasti freccia** o **Ctrl-A** per tutte le partite), fare clic con il pulsante destro del mouse e utilizzare il comando *Edita – Copia o cancella in Clipboard*. È anche possibile marcare le partite e premere **F5**.



In una [finestra lista](#) marcare una o più partite e premere **Ctrl-C** (copia). Passare alla [finestra database](#), fare clic sulla *Clipboard* e premere **Ctrl-V** (Incolla). È anche possibile utilizzare i comandi *Copia* e *Incolla* del menu *Edita* o del menu visualizzato con un clic del tasto destro del mouse.



Nell'[indice dei giocatori](#), nell'[indice dei tornei](#), nell'[indice dei commentatori](#) o nell'[indice](#)

[delle fonti](#) è possibile marcare una o più voci e premere **F5** (oppure fare clic con il pulsante destro) per copiare le partite nella Clipboard. Il database Clipboard viene memorizzato su disco quando si esce dal programma ed è disponibile al riavvio successivo. In esso non vengono memorizzate partite, ma solo riferimenti ad esse.

Come rimuovere partite dalla Clipboard



Aprire la Clipboard (con un doppio clic), marcare le partite utilizzando **Ctrl-clic**, **Maiusc-tasti freccia** o **Ctrl-A** per tutte le partite, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e usare il comando *Edita – Rimuovi selezionate* (oppure premere **F5**). Si può anche utilizzare il comando *Edita – Rimuovi partite non selezionate* per rimuovere tutte le altre partite.



[Finestra lista](#): fare clic su *Rimuovi selezionate* nel menu *Edita* per rimuovere tutte le partite marcate.



Fare clic sul simbolo della Clipboard con il pulsante destro del mouse e utilizzare il comando *Cancella Clipboard* (oppure premere **Ctrl-Alt-V**).

La cancellazione di tutte le partite dalla Clipboard non le rimuove e non le elimina dai rispettivi database.

Come copiare partite dalla Clipboard a una posizione diversa



Marcare le partite nella lista della Clipboard e utilizzare la tecnica del [Drag & Drop](#) per spostarle in un'altra lista o su un altro simbolo di database.



Trascinare il simbolo della Clipboard sul simbolo di un altro database.



Selezionare le partite nella lista della Clipboard, oppure fare clic sull'icona della Clipboard, e premere **Ctrl-C**. Fare clic su una lista di destinazione o sul simbolo di un database e premere **Ctrl-V**.

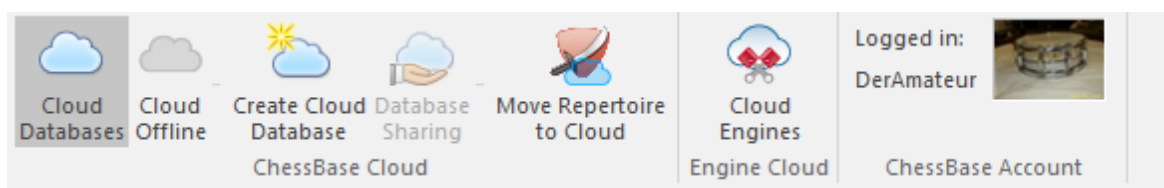
3.4.12 Database Clip per un uso basato sul web

Esiste un database cloud fisso e nuovo: il "Cloud Clip". *Tutte le partite riprodotte o giocate con una qualsiasi delle app Web vengono automaticamente memorizzate al suo interno.*



Nel "Clip Cloud" troverai ad esempio partite che hai giocato sul nostro sito con il replayer PGN o partite / posizioni contro la versione web di Fritz o in allenamento tattico.

Viene richiamato, dalla versione CB 14, tramite il menu Cloud.



Se, ad esempio, clicchi su *Playchess.com*, vedrai le tue partite sul server.

Un clic su *Tattiche* mostra le posizioni tattiche su cui hai lavorato fino ad allora, mentre cliccando su "Sito" vengono visualizzate tutte le partite che si sono giocate sulle nostre pagine di news con il replayer PGN.

Affinché ciò funzioni è assolutamente necessario accedere con un account ChessBase valido. Questo è il caso sia per il login tramite CB16 che per la web app che hai selezionato.

Se non vengono visualizzati contenuti, le partite devono essere salvate prima di tutto lì.

Ecco come fare: Accedi alla pagina delle news e fai clic su una partita nella bacheca dei replay.

Gioca una partita contro fritz.chessbase.com.

Solve tactical positions on tactics.chessbase.com.

Questa funzione è particolarmente utile quando si gioca in partite con il replayer PGN sul nostro sito di notizie. Un clic del mouse e la partita è immediatamente disponibile per lavorare in CB 16. Tramite **ALT-TAB** è possibile passare da un utilizzo all'altro, il che significa che non sono necessari ulteriori download per utilizzare la partita in CB 16.

Ora un esempio pratico.

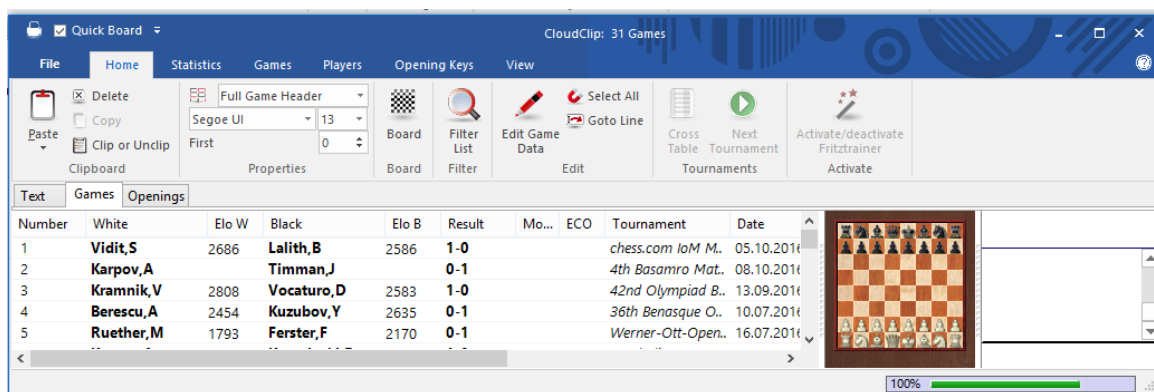
Accedi a ChessBase 16, se non lo hai già fatto, con i tuoi dati di accesso. *Menu Start -*

Accedi.

Avvia in parallelo il tuo browser Internet e con i tuoi dati di accesso accedi al tuo account ChessBase e apri la pagina delle news con le ultime notizie dal mondo degli scacchi.

Per il momento c'è un reportage sulla partita Anatoly Karpov - Jan Timman con tante partite. La partita può essere giocata nel replayer PGN.

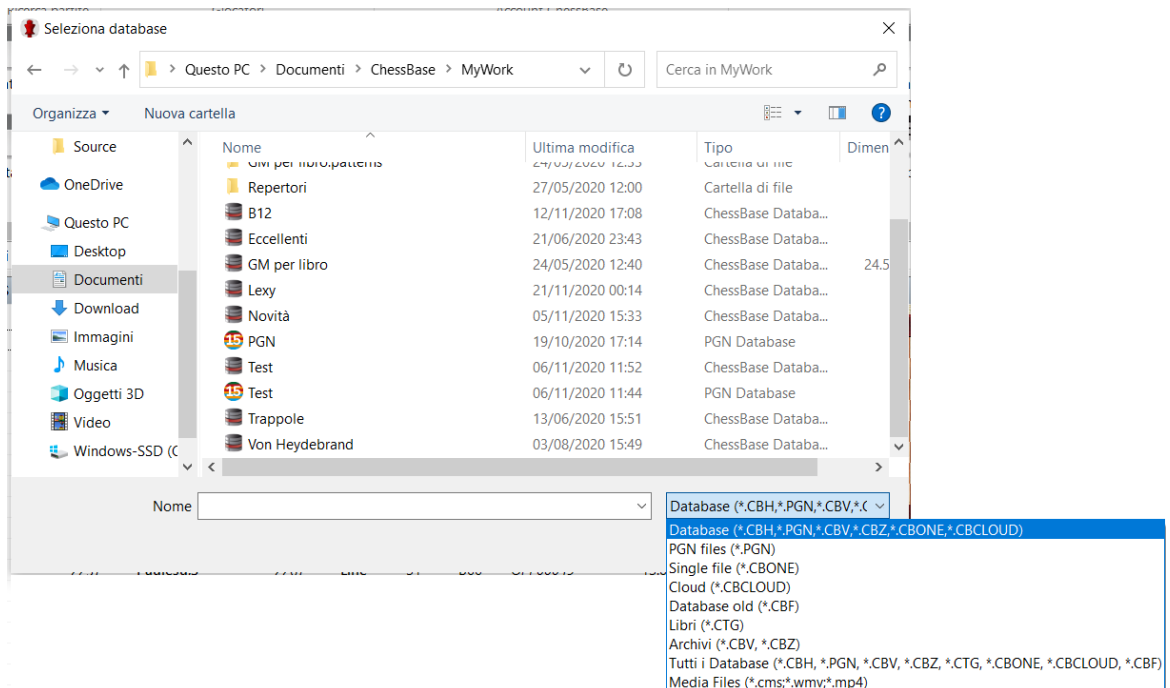
Ora si passa con **Alt-Tab al programma di database che viene aperto in parallelo e si fa clic sul database Cloud Clip**. La partita può ora essere trovata nell'elenco del database di Cloud Clip, e può quindi essere caricata direttamente nel programma e lavorata.



Quindi non è più necessario eseguire alcun download per estendere le proprie raccolte di partite con CB 16!

3.4.13 Selettore di database

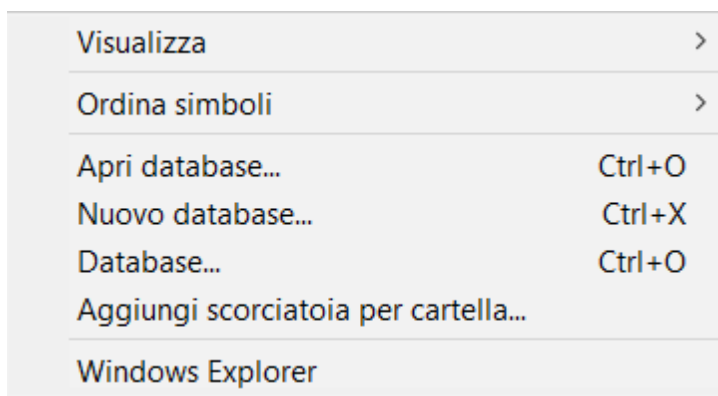
Il *selettore di file* viene utilizzato per aprire un database, crearne uno nuovo o aggiungerlo alla finestra database.



Cerca in: consente di individuare unità e directory desiderate. Nella finestra vengono visualizzati le directory e i file di database di ChessBase. Per aprire un file, basta fare doppio clic su di esso.

Cartelle: scelta rapida (Ctrl+O)

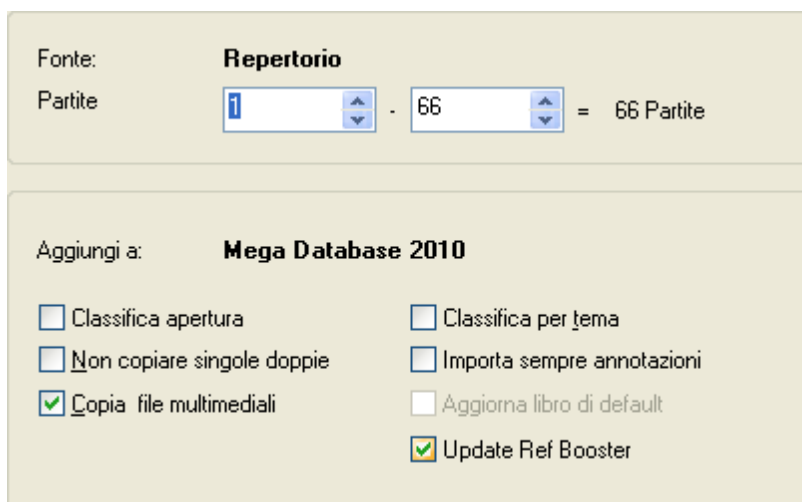
Finestra database: Clic con il pulsante destro del mouse, *Apri database*



Il comando viene utilizzato per aggiungere un simbolo di database alla finestra [I miei database](#).

3.4.14 Copia di partite

Il modo più semplice di copiare partite è quello di utilizzare la tecnica del “[Drag & Drop](#)” nella [finestra database](#) (cioè trascinare un simbolo di database sull'altro). Quando si adotta questa tecnica, viene visualizzata la seguente finestra di dialogo:



Fonte: **Repertorio**

Partite: 1 - 66 = 66 Partite

Aggiungi a: **Mega Database 2010**

Classifica apertura

Classifica per tema

Non copiare singole doppie

Importa sempre annotazioni

Copia file multimediali

Aggiorna libro di default

Update Ref Booster

La finestra di dialogo *Copia partite* viene anche visualizzata quando si trascinano partite da una lista all'altra o sull'icona di un database. È anche possibile utilizzare il menu visualizzato facendo clic con il pulsante destro del mouse nella [lista partite](#) o sul simbolo di un database. Utilizzare *Edita – Copia per copiare le partite ed Edita – Incolla per incollarle in un database diverso*.

La finestra di dialogo *Copia partite* visualizza i database sorgente e destinazione. Le partite vengono copiate (aggiunte) alla fine del database di destinazione. Se sono già state copiate o se ne sono già state copiate alcune, viene visualizzato un messaggio di avvertenza. Si hanno anche a disposizione le opzioni seguenti:



Partite

Il programma chiede di copiare tutte le partite. Naturalmente, è possibile modificare il numero della prima e dell'ultima partita per poter copiare solo una selezione di partite.



Classifica apertura

Se nel database di destinazione è stata installata una chiave delle aperture, ChessBase chiede di ordinare le partite secondo la chiave mentre esegue la copia. È possibile disattivare questa opzione, se per un motivo qualsiasi si desidera che le partite rimangano non classificate.



Classifica per tema

Lo stesso discorso si applica alle chiavi per tema. Se una di esse è presente nel database di destinazione, ChessBase classifica le partite secondo la chiave mentre esegue la copia.



Non copiare singole doppie

Questa opzione viene utilizzata per impedire che in un database venga copiata più di una copia di ogni partita. È disponibile solo se il database di destinazione contiene una chiave delle aperture. Naturalmente, la funzione è molto più lenta della copia normale, poiché per ogni partita il programma deve controllare se è già presente nel database. La velocità dipende dalla chiave delle aperture installata nel database di destinazione.



Importa sempre annotazioni

Se si stanno copiando partite e si è impostato ChessBase per saltare le doppie, è possibile anche specificare se le partite annotate devono essere copiate o meno. Se si attiva l'opzione "Importa sempre annotazioni" (cioè partite che contengono varianti e commenti), il programma copia tutte le partite annotate, anche se sono già presenti nel database di destinazione.



Copia file multimediali

Questa opzione normalmente è disattivata, poiché raramente si vorranno includere centinaia di megabyte di file video, audio e di immagini insieme alla copia delle partite (tali file multimediali sono presenti, ad esempio, nel DVD di ChessBase Magazine). Se si desidera copiare anche i file multimediali, è sufficiente attivare questa opzione.



Aggiorna libro di default

Se il database di destinazione è il [database di riferimento](#) e si è installato un [libro predefinito](#) è consigliabile aggiornare il libro mentre si copiano le partite.

3.4.15 Scelta delle partite migliori

Chessbase offre la possibilità di inserire valori predefiniti nella [maschera di ricerca](#) o nelle finestre lista per garantire che vengano visualizzate solo le partite migliori.

A questo scopo, è necessario impostare i dati necessari nel database.

Caricare un database. Eseguire l'impostazione nella [lista partite](#) utilizzando il nastro *Partite - Crea una lista di partite di alta/bassa qualità*.



In questo modo si può migliorare la qualità dei dati visualizzati facendo solo riferimento a partite di buona qualità. Questa funzione prende in considerazione solo partite nelle quali almeno un giocatore ha un rating Elo al di sopra di 2350 oppure almeno uno dei giocatori detiene il titolo di MI o GM. La funzione esclude

automaticamente partite lampo, di gioco rapido e simultanee. Vengono escluse anche le partite con meno di 7 mosse e le partite patte con meno di 20 mosse.

3.4.16 Protocollo di importazione

Il protocollo di importazione di un database tiene una registrazione di tutti i database copiati in esso. ChessBase usa questi dati per avvertire l'utente quando sta tentando di copiare nel database le stesse partite per la seconda volta.

È possibile visualizzare il protocollo di importazione facendo clic su *Mostra protocollo nelle proprietà del database* (clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del database, selezionare *Proprietà - Mostra protocollo*).

Mostra protocollo

Se si fa clic su *Azzera protocollo*, si cancella tutto ciò che è stato registrato.

Le informazioni sulle partite importate sono memorizzate nel file "*.INI" del database.

3.4.17 Cancellazione di partite

Lista partite: Edita - Cancella

Oppure fare clic sulle partite selezionate con il tasto destro del mouse o usare il pulsante *Rimuovi* sotto la [lista partite](#). Oppure, da tastiera, premere il tasto **Canc**.

Text	Games	Players	Tournaments	Annotator	Sources	Teams	Game Title	Openings		
Number	White	Elo W	Black	Elo B	Result	Mo...	ECO	Tournament	Date	VCS
682	Zueger, B	2400	Kasparov, G	2735	0-1	41	D34	SUI-Kasparov	1987	
683	Kasparov, G	2735	Short, N	2615	1-0	60	A90	London m 25' rap.	04.02.1987	
684	Short, N	2615	Kasparov, G	2735	0-1	52	B80	London m 25' rap.	04.02.1987	
685	Kasparov, G	2735	Short, N	2615	0-1	50	D02	London m 25' rap.	04.02.1987	
686	Short, N	2615	Kasparov, G	2735	0-1	56	B52	London m 25' rap.	05.02.1987	
687	Kasparov, G	2735	Short, N	2615	1-0	52	A41	London m 25' rap.	05.02.1987	
688	Short, N	2615	Kasparov, G	2735	1-0	45	B80	London m 25' rap.	05.02.1987	
689	Huebner, R	2615	Kasparov, G	2735	0-1	36	A21	SWIFT-Chess Wor.	1987	
690	Karpov, A	2710	Kasparov, G	2735	½-½	42	E60	SWIFT-Chess Wor.	1987	
691	Kasparov, G	2735	Huebner, R	2615	½-½	48	D20	SWIFT-Chess Wor.	1987	
692	Kasparov, G	2735	Karpov, A	2710	1-0	50	E12	SWIFT-Chess Wor.	1987	

Le partite vengono evidenziate per la cancellazione. È possibile ripetere l'operazione per togliere l'evidenziazione.

Per rimuovere fisicamente le partite da un database fare clic sulla [finestra database](#) e utilizzare il nastro *Migliora - Rimuovi partite cancellate* (vedere la sezione [strumenti per database](#)).



Questa operazione è irreversibile!!!

3.4.18 Consigli per la cancellazione di partite

Quando si elimina la partita utilizzando il tasto cancella o l'opzione di menu del tasto destro, essa appare come sbiadita e barrata, ma le partite sono solo preparate per la cancellazione.

Text	Games	Players	Tournaments	Annotator	Sources	Teams	Game Title	Openings		
Number	White	Elo W	Black	Elo B	Result	Mo...	ECO	Tournament	Date	VCS
682	Zueger, B	2400	Kasparov, G	2735	0-1	41	D34	SUI-Kasparov	1987	
683	Kasparov, G	2735	Short, N	2615	1-0	60	A90	London m 25' rap.	04.02.1987	
684	Short, N	2615	Kasparov, G	2735	0-1	52	B80	London m 25' rap.	04.02.1987	
685	Kasparov, G	2735	Short, N	2615	0-1	50	D02	London m 25' rap.	04.02.1987	
686	Short, N	2615	Kasparov, G	2735	0-1	56	B52	London m 25' rap.	05.02.1987	
687	Kasparov, G	2735	Short, N	2615	1-0	52	A41	London m 25' rap.	05.02.1987	
688	Short, N	2615	Kasparov, G	2735	1-0	45	B80	London m 25' rap.	05.02.1987	
689	Huebner, R	2615	Kasparov, G	2735	0-1	36	A21	SWIFT-Chess Wor.	1987	
690	Karpov, A	2710	Kasparov, G	2735	½-½	42	E60	SWIFT-Chess Wor.	1987	
691	Kasparov, G	2735	Huebner, R	2615	½-½	48	D20	SWIFT-Chess Wor.	1987	
692	Kasparov, G	2735	Karpov, A	2710	1-0	50	E12	SWIFT-Chess Wor.	1987	

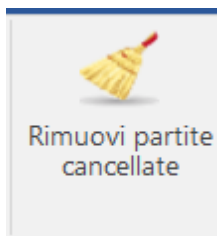
Zueger, Beat 2400 - Kasparov, Garry 2735
 1.c4 Sf6 2.Sc3 c5 3.g3 e6
 4.Sf3 d5 5.cxd5 exd5 6.d4 Sc6
 7.Lg2 Le7 8.0-0 0-0 9.Lg5
 cxd4 10.Sxd4 h6 11.Le3 Te8
 Tarrasch Defence: 6 g3 Nf6 7 Bg2 Be7

Ripetendo l'operazione fatta le partite tornano come prima. Ecco una descrizione di come funziona.

Apri il database che contiene la partita che desideri eliminare.

Fai clic sulla partita che si desidera eliminare.

Premere il tasto **Canc** sulla tastiera o fare clic con il tasto destro del mouse su *Modifica - Elimina*



La partita dovrebbe ora essere barrata, ma pur disponibile.

Vai alla finestra del database. E seleziona il database con la partita pre-cancellata.

Per il [database](#) relativo in cui vuoi cancellare tali partite selezionare Menu *Manutenzioni - Rimuovi partite cancellate*.

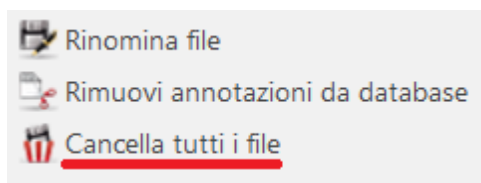
3.4.19 Cancellare un database

Puoi eliminare ogni database visualizzato nella finestra del tuo database con ChessBase.

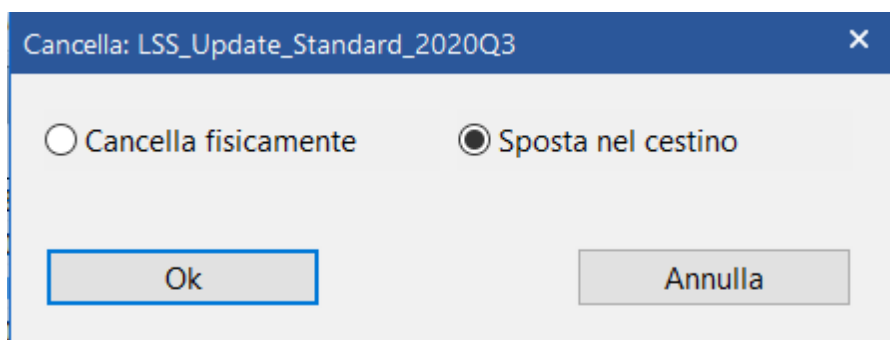
Devi essere sicuro di volerlo fare. Dopo aver eliminato il database non è possibile recuperarlo!

Nella videata iniziale del programma, la [finestra database](#), ci sono elencati tutti i database.

Seleziona il database che vuoi cancellare nella finestra database.



Una nuova finestra di dialogo chiede:.



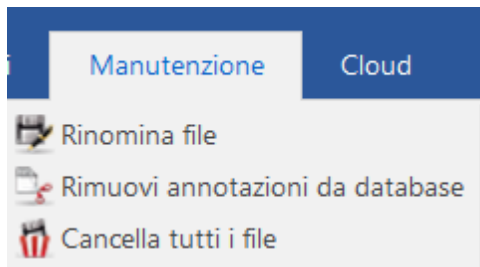
Scegliere l'opzione "Cancella fisicamente" cancellerà definitivamente tutti i file del database selezionato dall'hard disk.

3.4.20 Rinominare un database

Domanda: Posso cambiare il nome del database effettivo, non soltanto come appare nella finestra del database?

Vai alla [finestra database](#). Qui dovresti vedere tutti i tuoi database elencati. Quando avvii ChessBase, la prima schermata che vedrai è la finestra del database. Fondamentalmente questa schermata è il tuo "desktop" per l'utilizzo del programma ChessBase.

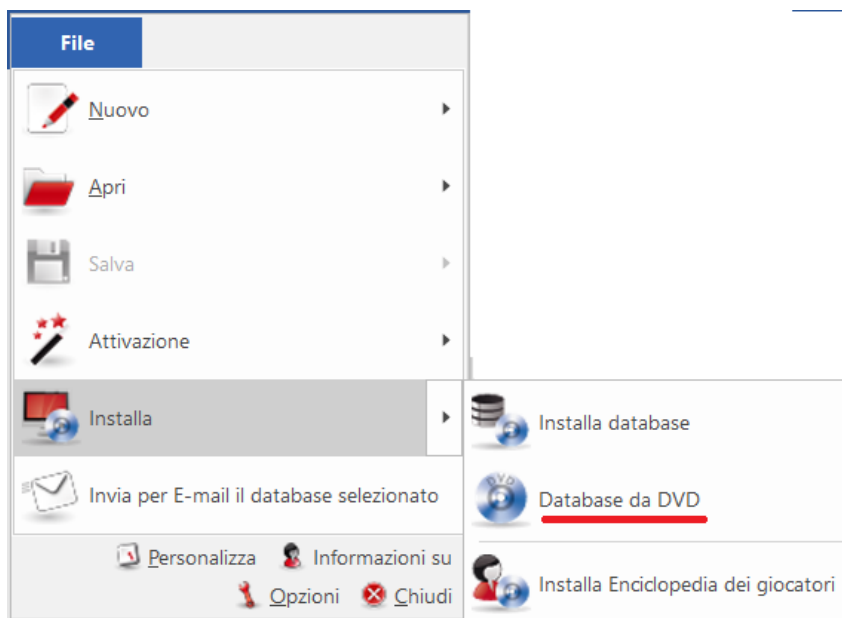
In ChessBase seleziona -> *Manutenzione* -> *Rinomina File*.



Questo apre la finestra di dialogo che ti permetterà di inserire il nuovo nome del database.

3.4.21 Installazione di database da DVD

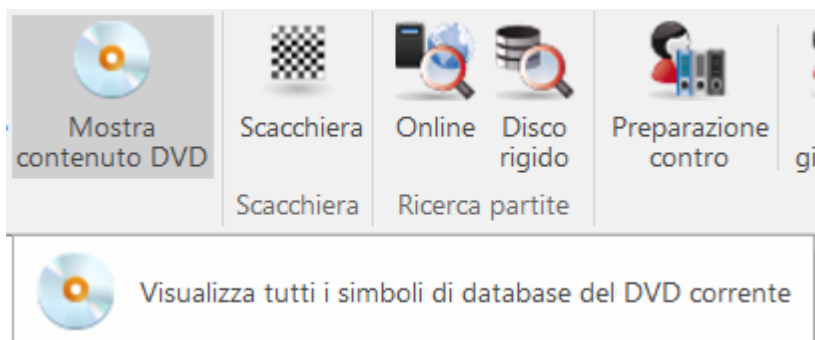
Finestra database: Menu applicazione - Installa - Database da DVD



Questa funzione copia automaticamente un grande database da DVD. È il modo migliore per installare il Mega o il Big database sul disco rigido. Il database installato viene visualizzato nella finestra [I miei database](#).

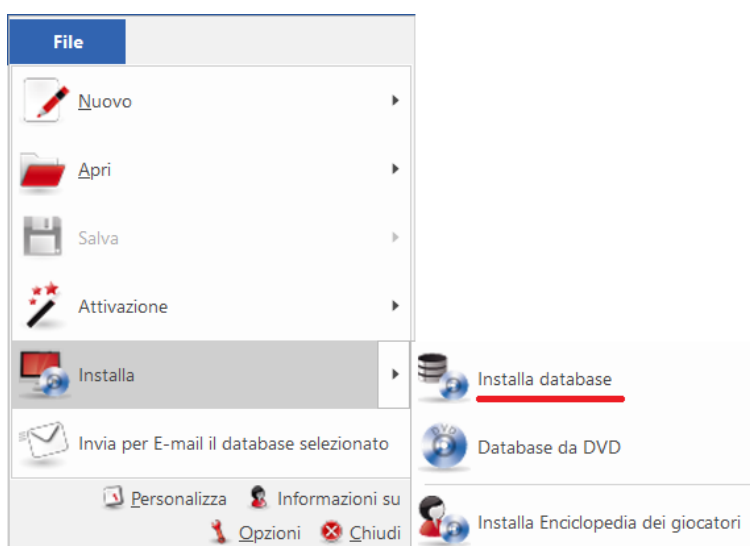
Se nell'unità DVD viene inserito un DVD contenente un database, il programma chiede subito se si desidera installarlo. Se il contenuto del DVD non viene visualizzato automaticamente, fare clic sul pulsante *Trova percorso CD e indicare il percorso corretto*.

È anche possibile visualizzare i contenuti di un DVD con un solo clic.



3.4.22 Installazione di database sul disco rigido

Finestra database: Menu applicazione - Installa - Installa database



Questo comando copia sul disco rigido il database selezionato con tutti i file collegati. È possibile aggiungere il database a uno dello stesso tipo nella finestra [I miei database](#) oppure copiarlo come database separato.

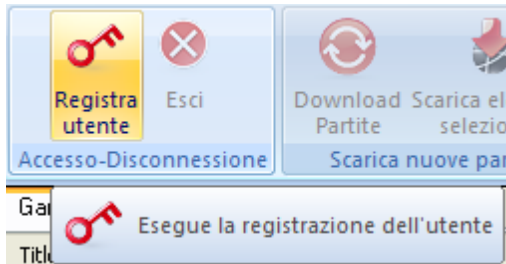
In genere si aggiunge un numero di [ChessBase Magazine](#) al [database di riferimento](#). Il programma suggerisce una directory appropriata nella [directory dei dati](#) (Documenti\ChessBase\Bases) del disco rigido. Quando il database è stato installato, la relativa icona appare nella finestra [I miei database](#).

3.4.23 Aggiornamento del database di riferimento

Il programma offre la possibilità di mantenere automaticamente aggiornato il [database di riferimento](#).

Nota: il servizio di download è disponibile solo per un anno.

L'aggiornamento può essere avviato dalla finestra database, facendo clic sul pulsante "Nuove partite"



Viene aperta la finestra di dialogo *Collegamento*.

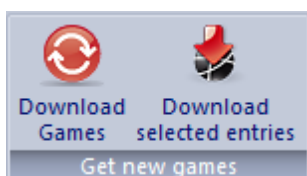
Cliccare su "Attiva abbonamento".

Al fine di utilizzare il servizio di aggiornamento è necessario registrarsi e creare un nuovo account. Fare clic su *Crea nuovo account per avviare la finestra di dialogo per creare un nuovo account*. Per creare un account è necessario inserire un indirizzo email valido e una password. Il programma vi dirà se l'account è stato creato correttamente.

Ora è possibile accedere con i dati selezionati (indirizzo E-mail e password). Il programma visualizza gli aggiornamenti disponibili.

Nella finestra, a sinistra viene visualizzata la lista dei download disponibili. Vengono visualizzati il numero di partite e informazioni sullo stato dei download.

La finestra a destra contiene un testo con informazioni dettagliate sui download selezionati.



Dopo aver selezionato un download nella finestra a sinistra, perché il download sia approvato è necessario immettere il numero di serie. Fare clic su "Attiva abbonamento" per aprire la finestra di dialogo che consente di immettere il numero di serie.

Dopo l'immissione del numero di serie, lo stato del download cambia in "non caricato".

Ora è possibile avviare il download, facendo clic sul pulsante "Download partite".

Dopo il download delle partite, l'utente può decidere la procedura da seguire.

Aggiungi a... è il metodo normale. Le nuove partite vengono aggiunte automaticamente al database di riferimento e classificate. Il processo viene eseguito in modo automatico.

Nota: verificare di aver già definito nel programma un [database di riferimento](#).

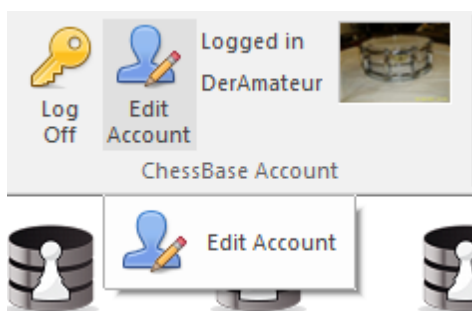
Gli utenti che preferiscono esaminare le partite prima di aggiungerle al database di riferimento devono selezionare il comando *Mantieni database singolo*. In questo caso, il database viene copiato sul disco rigido dell'utente e nella finestra database viene aggiunto il simbolo di un nuovo database. Quindi, è possibile esaminare personalmente il database prima di aggiungerlo.

In genere, il materiale da scaricare consiste in una raccolta di partite tratte dai tornei correnti, ma a volte vengono anche offerte partite di tornei storici. Gli aggiornamenti vengono offerti di frequente, a mano a mano che sono stati rivisti e preparati per il download. Le partite sono le stesse che vengono poi utilizzate dai redattori per le future versioni di Megabase e Big Database.

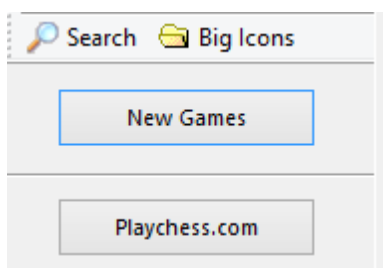
3.4.24 Abbonamento per gli aggiornamenti

Il login è automatico. Se hai già registrato gli aggiornamenti settimanali delle partite sotto il tuo account ChessBase, non devi fare altro.

Tutto funziona esattamente come prima.

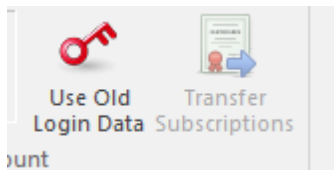


Avvia il *Download* nella finestra del database il pulsante "Nuove Partite".



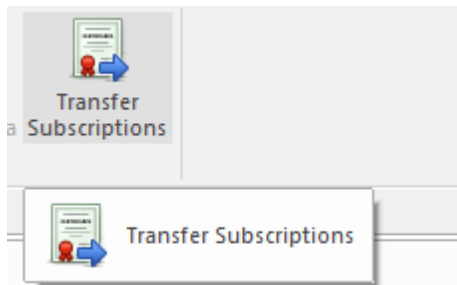
Se, tuttavia, hai ancora un vecchio metodo di accesso (email + password) per gli aggiornamenti di Partite, ora ci sono due possibilità:

a. Per accedere alla vecchia modalità di accesso, devi prima disconnetterti dal tuo accesso CB. Troverai nel pannello un altro pulsante "Usa vecchi dati di accesso". Nella finestra di dialogo, inserisci i tuoi vecchi dati di accesso.



registrati e continua come hai sempre fatto.

b. Ma puoi anche trasferire i tuoi precedenti abbonamenti agli aggiornamenti sul tuo accesso CB. Troverai anche un pulsante nel pannello. Per questo devi essere loggato con il tuo account CB a cui desideri trasferire gli abbonamenti. Inserisci i tuoi vecchi dati nella finestra di dialogo.



Dopo la conferma, tutti gli abbonamenti verranno trasferiti all'accesso CB.

Se non ricordi più la tua password, puoi richiedere che una nuova per il tuo vecchio accesso sia inviata al tuo indirizzo email.

Notare che per richiamare questa finestra di dialogo è necessario prima disconnettersi dall'accesso CB.

3.4.25 Download Database di riferimento

Domanda: Per errore ho cancellato il database di riferimento con le partite scaricate. Successivamente ho reinstallato Megabase. Tuttavia, non si aggiorna (con nuove partite ...) perché li avevo già scaricati prima di eliminare il Megabase (Stato "scaricato"). Posso in qualche modo resettare lo stato e scaricare di nuovo i dati?

Risposta: le partite possono essere scaricate più di una volta.

1. Contrassegna semplicemente le partite da scaricare e quindi fai clic su "Carica voci selezionate".
2. Il download di partite può essere effettuato utilizzando i seguenti passaggi:
3. Dopo aver effettuato l'accesso al server di aggiornamento, contrassegnare gli

aggiornamenti della partita che si desidera scaricare (facendo clic con il tasto sinistro del mouse o il tasto **Maiusc per effettuare una selezione multipla**).

4. Il passo successivo è fare clic su "*Carica voci selezionate*" nel menu in alto.
 5. Il programma ora raccoglie tutti gli aggiornamenti selezionati. A seconda della velocità del computer, questo può richiedere alcuni minuti. Attendere il completamento di questa operazione prima di eseguire l'azione successiva.
 6. Infine appare la finestra di dialogo "*Seleziona database*" in cui è possibile selezionare se le partite devono essere allegate al database di riferimento (in questo caso *Mega2021*) o se le partite devono rimanere come singoli database. È possibile, se lo si desidera, richiamare anche un altro database facendo clic sui tre punti e specificandolo nella casella di selezione di *Windows*.
 7. Fare clic su OK per avviare l'importazione delle partite.
-

Importante: L'aggiunta di aggiornamenti a un database di grandi dimensioni come Mega Database può, a seconda della velocità del computer, richiedere molto tempo per l'aggiornamento a causa della classificazione.

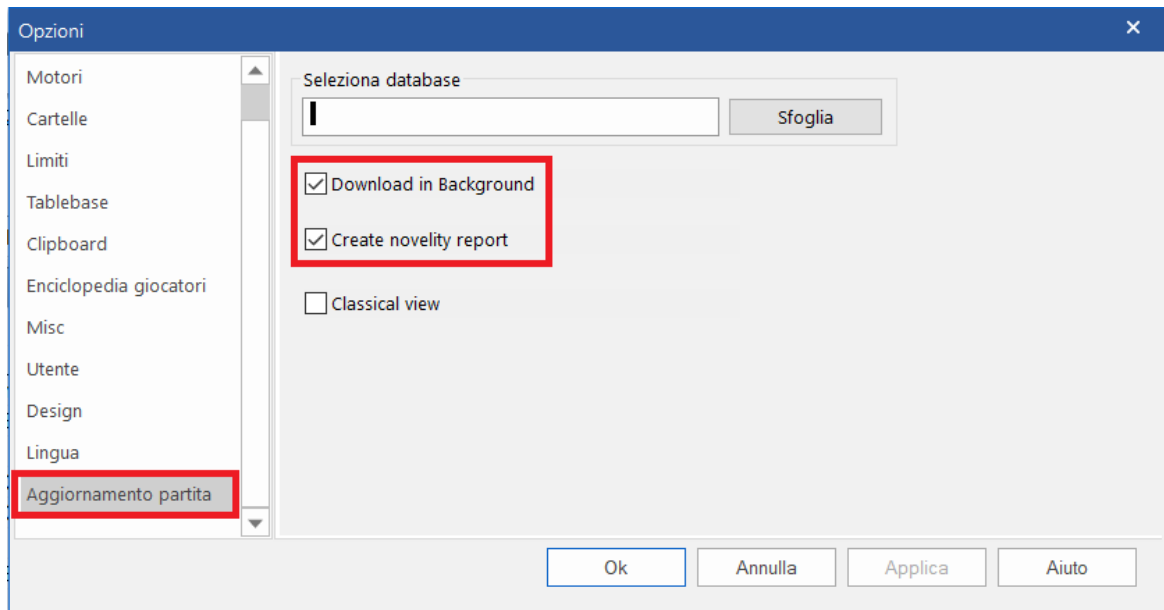
Consiglio: Si consiglia di eseguire entrambe le procedure: aggiungere i dati a Mega e conservare una copia dei singoli database. Il vantaggio di ciò è che si dispone quindi di una panoramica degli aggiornamenti del database sul disco rigido.

Questi vengono memorizzati automaticamente nella cartella *Download - Abbonamento*.

3.4.26 Aggiornamento semplificato del database di riferimento

Nelle opzioni del programma è possibile specificare come deve procedere il programma durante il download di nuove partite.

Menu File – Opioni – Aggiornamento partite



Con la visualizzazione classica puoi scaricare i tuoi aggiornamenti man mano che hai familiarità con le versioni precedenti. Nuovo e alternativo: puoi impostare il programma per eseguire gli aggiornamenti della partita in modo discreto in background mentre continui a lavorare.

La procedura è simile agli aggiornamenti di Windows che vengono eseguiti più e più volte.

In "Seleziona database" inserisci il database di riferimento. Fare clic su "Sfoggia" per avviare la finestra di dialogo del file e accedere alla directory di destinazione del database di riferimento.

Gli aggiornamenti vengono scaricati in background, ma non ancora importati in Mega! L'importazione dei dati deve / deve essere effettuata dall'utente stesso.

Se gli aggiornamenti sono già stati scaricati, riceverai informazioni sui download già eseguiti chiamando "Nuove Partite" nella [finestra database](#).

Se non ci sono aggiornamenti disponibili e vai a nuove partite, vai direttamente alla visualizzazione classica.

La visualizzazione classica è la procedura nota dalle versioni precedenti. Puoi vedere i singoli rilasci e scaricare gli aggiornamenti singolarmente.

È inoltre possibile forzare questa visualizzazione tramite settaggio nelle impostazioni globali.

Il report sulle novità viene generato quando hai importato un aggiornamento nel tuo database di riferimento.

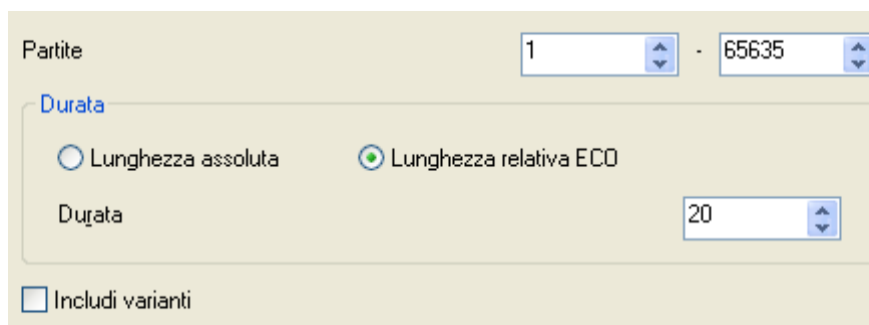
Se l'aggiornamento contiene partite con nuove linee di apertura speciali, queste partite saranno elencate negli appunti.

Le novità più importanti sono: importazione diretta degli aggiornamenti nel mega senza aprire la vecchia finestra, download in background e visualizzazione di partite con

nuove funzionalità.

3.4.27 Copia di partite nel libro delle aperture

È possibile copiare partite in un [albero delle aperture](#) per ampliarlo. È possibile utilizzare la tecnica del [drag & drop](#) per trascinare il simbolo di un database sul simbolo del libro, oppure per trascinare una selezione di partite da una finestra lista o da una chiave di apertura e rilasciarle sul libro.



The screenshot shows a dialog box for copying games. At the top, there are two spinners: 'Partite' with the value '1' and a second spinner with the value '65635'. Below this is a section titled 'Durata' (Duration) containing two radio buttons: 'Lunghezza assoluta' (unselected) and 'Lunghezza relativa ECO' (selected). Underneath the radio buttons is a 'Durata' label followed by a spinner set to '20'. At the bottom of the dialog is a checkbox labeled 'Includi varianti' (Include variants), which is currently unchecked.

Partite

È possibile impostare il numero di partite che si desidera copiare.

Durata

Fondamentale per le dimensioni dell'albero risultante è la lunghezza delle varianti che vengono inserite nell'albero. Non ha molto senso inserire nell'albero partite intere, per cui è necessario troncarle a un punto specifico.

ChessBase consente di limitare la lunghezza delle varianti in due modi diversi.

1. È possibile specificare la lunghezza assoluta di ogni variante, che deve essere esattamente di "n" mosse.
2. In genere è molto più pratico limitare la lunghezza delle varianti relativamente alla classificazione ECO. Ciò porta a lunghe varianti per le linee teoriche principali (quelle in cui la posizione di classificazione ECO si trova molto avanti nella partita) e varianti brevi per le linee collaterali, cioè per le deviazioni precoci.

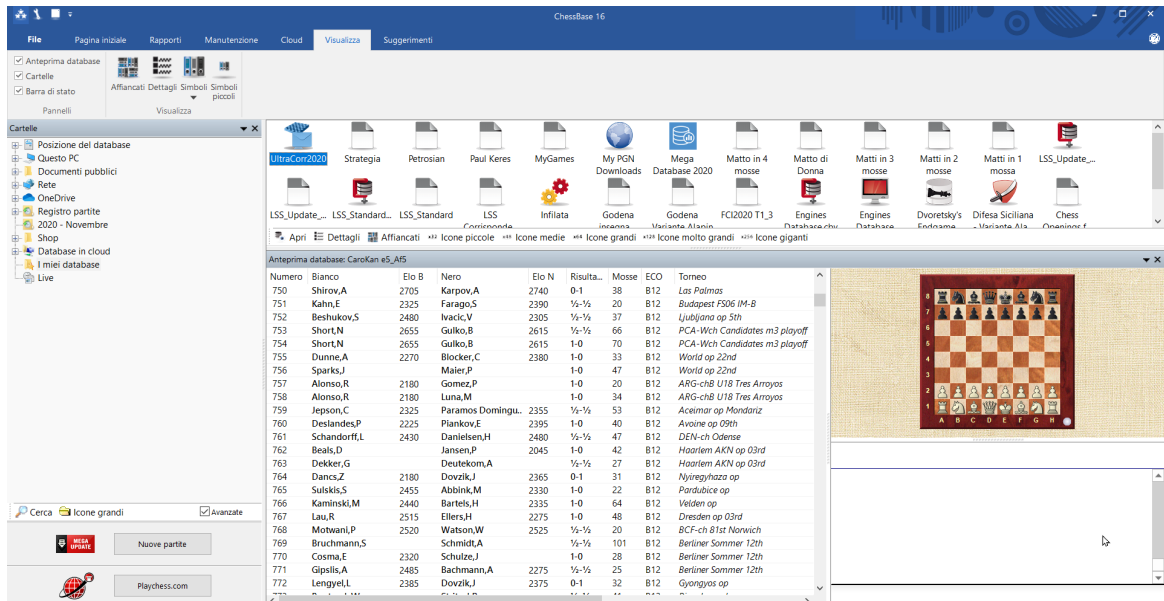
Ovviamente, se si sceglie una lunghezza minore l'albero sarà più compatto. Ma in questo caso si potrebbero perdere informazioni importanti. Se si sceglie un valore molto alto, l'albero sarà gigantesco e conterrà un sacco di informazioni senza valore. Un buon valore pratico per aggiungere partite a un albero è quello predefinito di ECO + 20.

Includi varianti

È anche possibile includere le varianti, cioè eventuali analisi incluse nella partite. Queste però non vengono incluse nell'analisi statistica.

3.4.28 Gestione Database

ChessBase registra le partite nei [database](#). La [finestra database](#) è fondamentale per accedere, copiare, cancellare, modificare, unire e archiviare database.



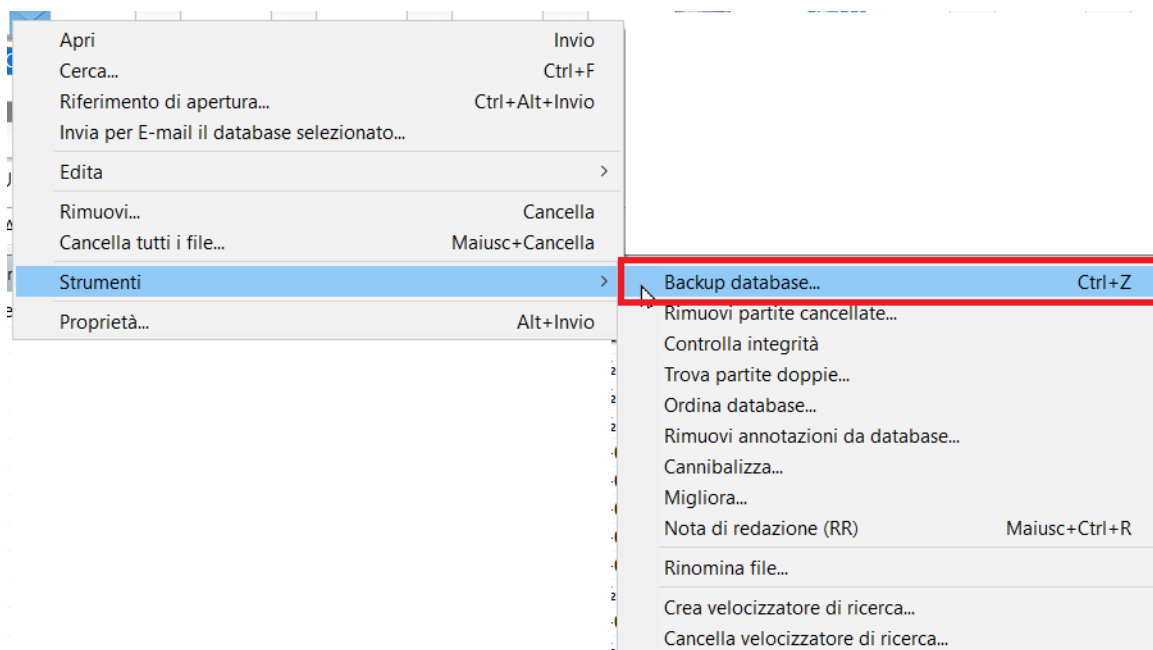
Aprire un database per scorrere le partite in una [finestra lista](#) facendo doppio clic sul simbolo corrispondente.

Copiare partite con [Drag & Drop](#) o dal menu contestuale (tasto destro) *Edita – Copia* e il menu *Edita – Incolla*.

Modificare tipologia e nome del database col tasto destro sul simbolo scegliendo l'opzione – *Proprietà*.

Richiamare la [gestione avanzata database](#) cliccando sul simbolo database col tasto destro selezionando l'opzione – *Strumenti*.

Lo strumento più importante è il [backup di un database in un simbolo file compresso](#) (Cbv): **Tasto destro, *Strumenti – Backup Database*. (Ctrl+Z)**



3.4.29 Percorsi dei database

Il percorso normale dei database per ChessBase è la posizione in cui il programma installa nuovi database. È anche l'area in cui si troveranno le partite scaricate da Internet, utilizzando la funzione "Nuove partite". Anche le partite giocate sul server playchess.com vengono memorizzate in questo percorso.

	Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
ChessBase				
Analysis				
Bases				
Books				
Cloud				
CompBase				
History				
LetsCheck				
	MyInternetGames.cbc	18.10.2014 00:03	ChessBase Datenb...	1 KB
	MyInternetGames.cbe	04.04.2010 13:05	ChessBase Datenb...	1 KB
	MyInternetGames.cbg	18.10.2014 00:03	ChessBase Datenb...	23 KB
	MyInternetGames.cbh	18.10.2014 00:03	ChessBase Datenb...	13 KB
	MyInternetGames.cbj	18.10.2014 00:03	ChessBase Datenb...	22 KB
	MyInternetGames.cbl	05.11.2014 14:01	ChessBase Datenb...	1 KB
	MyInternetGames.cbm	04.04.2010 13:05	ChessBase Datenb...	1 KB

La directory predefinita dei database di ChessBase è *Documenti\ChessBase*. Questa impostazione è conforme agli standard Windows e si consiglia di non modificarla.



Documenti\ChessBase\Bases

È la directory in cui vengono installati il Mega Database e tutti gli altri database grandi.



Documenti\ChessBase\Books

È la cartella per i libri delle aperture.



Documenti\ChessBase\CompBase

Qui si troveranno i database generati dai programmi di gioco, ad esempio per i match

tra motori, e dove questi programmi salvano le loro partite.



Documenti\ChessBase\Internet

Per le partite scaricate automaticamente da Internet.



Documenti\ChessBase\Repertoire

Per il database di repertorio



Documenti\ChessBase\NoGames

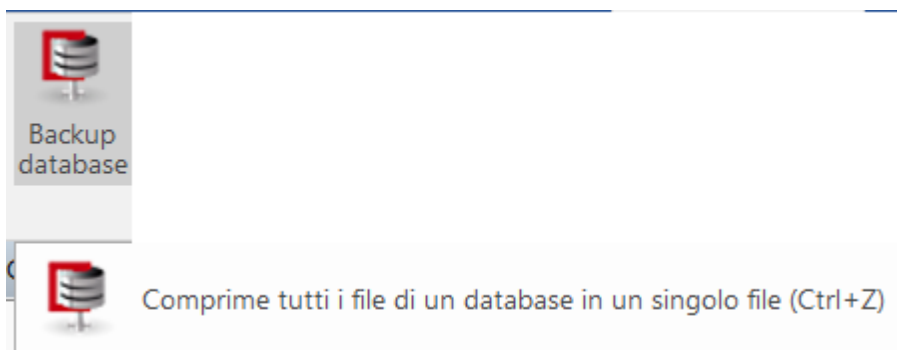
Tutti i file generati da ChessBase che non sono database di partite.

Se si gioca sul server, il percorso database conterrà i seguenti database

- MyInternetGames
Partite giocate.
- MyInternetKibitzing
Partite osservate.
- MyInternetTournaments
Partite di tornei organizzati sul server.
- MyInternetMachineGames
Partite giocate nella stanza virtuale dei motori.

3.4.30 Copia di backup del database

Finestra database: Manutenzione - Backup database



Il database selezionato viene compresso in un singolo file. Il grado di compressione dipende dal contenuto del database, ma si dovrebbe ottenere un risparmio di spazio che va dal 20% al 50% (molto di più se il database contiene una grande quantità di commenti testuali).

È il modo migliore per creare e conservare copie di backup dei database. Ciò è valido, in modo particolare, per le collezioni di partite che contengono molti commenti e file multimediali. ChessBase includerà tutto nel file di backup.

Il file di backup ha estensione "CBV". Tali file di backup vengono visualizzati nella [finestra database](#). Se si fa doppio clic su di essi, ChessBase scompatta e apre il database originale.

Protezione dei database tramite crittografia

Per i forti giocatori la preparazione delle aperture che si portano ai tornei su computer portatili può rappresentare un problema di sicurezza. Per questo motivo, ChessBase offre una funzione di crittografia per proteggere il proprio lavoro.

Per criptare un database, fare clic su di esso e poi premere **Ctrl-Z (oppure fare clic su *Backup database*) nel modo descritto sopra.**



Nella finestra di dialogo visualizzata, fare clic su "*Criptato*".



Digitare la [password](#), due volte, per evitare errori di battitura. È possibile utilizzare anche gli spazi. La password fa distinzione tra le maiuscole e le minuscole, per cui se si sono battute lettere maiuscole è necessario poi ripeterle in modo identico.



ChessBase memorizza il database in un file criptato con [estensione di file CBZ](#). **Quindi, il programma chiede se si desidera eliminare il database originale, che in genere è la scelta più appropriata.**

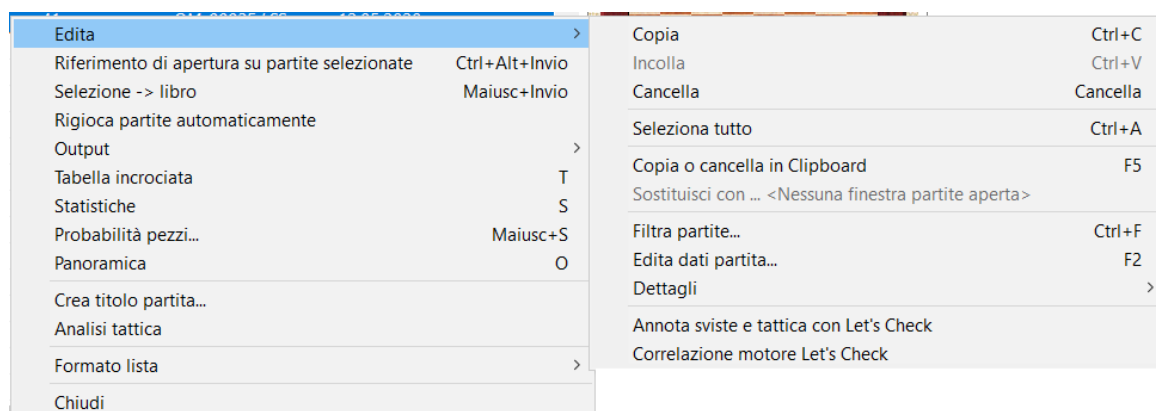
Note importanti

Dopo aver creato il file criptato, i file del database originale vengono eliminati fisicamente! ChessBase chiede conferma, perché poi i file non possono più essere recuperati. Prima di eliminarli, il programma li sovrascrive con caratteri casuali, per avere la certezza che non possano essere recuperati tramite utilità di gestione dei dischi. Per questo, accertarsi di digitare e ricordare correttamente la password. Altrimenti, il database verrà perso irrimediabilmente.

ChessBase esegue la cifratura dei file tramite l'algoritmo *DES*. Se qualcosa va storto, non esiste nessun sistema per recuperare i file originali. Se si dimentica la password, il database è perduto per sempre.

3.4.31 Menu Edita nella lista partite

In ChessBase è possibile copiare liberamente partite da un posto all'altro. È possibile farlo nella [lista partite](#) attivando il menu *Edita con un clic del tasto destro del mouse*.



Copia

Ricorda le partite selezionate che possono poi essere copiate (incollate) in un'altra lista o database. È anche possibile evidenziare le partite e premere **Ctrl-C**.

Incolla

Dopo che si sono "copiate" le partite si può usare il comando "Incolla" per inserirle nel database o nella lista corrente. È anche possibile premere **Ctrl-V**.

Cancella

Marca le partite selezionate come cancellate (in grigio e barrate da una linea). È possibile fare lo stesso premendo il tasto **Canc**. **Ripetendo il comando si "toglie la cancellazione" alle partite.** Per [eliminare fisicamente le partite](#) esiste una funzione a parte.

Seleziona tutto

Seleziona tutte le partite della lista corrente (si può anche premere **Ctrl-A**). **Questo comando spesso è utilizzato in combinazione con "Copia" per copiare tutte le partite di una lista.**

Copia o cancella in Clipboard

Le partite selezionate vengono memorizzate nella [Clipboard](#). È anche possibile premere **F5**.

Sostituisci con...

Se nella finestra scacchiera è caricata una partita, è possibile sostituire fisicamente la partita selezionata nel database con quella caricata.

Filtra partite

Questo comando richiama la [maschera di ricerca](#) (come fa la combinazione di tasti **Ctrl-F**). **Nella lista dei risultati della ricerca si può continuare ad aggiungere criteri per restringere la ricerca fino a quando abbastanza partite siano escluse dal filtro, in modo da rendere la lista gestibile.**

Edita dati partita

Consente di modificare i dati della partita (nomi dei giocatori, tornei, ecc.) selezionata. Se è evidenziata più di una partita, ChessBase controlla se un giocatore è presente in tutte le partite. In questo caso, è possibile modificare il nome e il rating Elo di questo giocatore.

Dettagli

Funzioni particolari di modifica, ad esempio l'impostazione della [fonte](#) o del torneo per le partite selezionate.

Analisi Tattica...

Il programma offre sotto forma di "Analisi tattica" una funzione aggiuntiva per il controllo automatico di partite per errori e imprecisioni tattiche.

3.4.32 Nomi ed estensioni dei file

Tutti i file appartenenti a un singolo database hanno lo stesso nome, ma le loro estensioni sono diverse:

NOME.CBH	= Dati della partita ("H" sta per intestazione - in inglese "header").
NOME.CBG	= Mosse e varianti della partita (partita = "game" in inglese).
NOME.CBA	= Annotazioni (commento testuale).
NOME.CBP	= Indice dei giocatori (giocatori = "players" in inglese).
NOME.CBT	= Indice dei tornei.
NOME.CBC	= Indice dei commentatori.
NOME.CBS	= Indice delle fonti (fonti = "sources" in inglese).

Questi file contengono tutte le informazioni delle partite di un database. Se si cancella il file CBA, tutti i commenti verranno rimossi dalle partite – ma non le mosse e le varianti, che sono memorizzate nel file CBG. Se si cancella il file CBG, è ancora possibile aprire il database e compiere diverse operazioni (ad esempio, aprire la [chiave delle aperture](#), l'[indice dei giocatori](#) o dei [tornei](#), le [statistiche](#)). È anche possibile caricare singole partite, ma esse non conterranno nessuna mossa.

NOME.CBE	= Indice per squadre.
NOME.CBJ	= Secondo file intestazione (informazione squadre, materiale finale).
NOME.CBM	= Elementi multimediali in file di testo HTML.

Questi file contengono informazioni aggiuntive sulle partite. Se vengono cancellati naturalmente l'informazione relativa si perde ma le partite sono ancora visibili.

NOME.CBB	= Velocizzatore di ricerca.
NOME.CBGI	= Secondo velocizzatore di ricerca, più piccolo.
NOME.CIT	= File indice per accesso rapido a giocatori/tornei/squadre, generato automaticamente se perso.
NOME.CIP	= File indice per accesso rapido a giocatori/tornei/squadre, generato automaticamente se perso.

I primi due contengono informazioni compresse sulle partite di un database. Aumentano la velocità di ricerca di un fattore di 100. Non sono file essenziali e vengono generati dal programma.

NOME.CKO	= Chiave ChessBase, aperture.
NOME.CPO	= Posizioni ChessBase, aperture.

Questi file contengono le chiavi delle aperture di un database. Il file CKO contiene i nomi delle chiavi e il numero totale di partite per ogni chiave. Il file CPO contiene le posizioni che ChessBase utilizza per classificare una partita e determinare in base a quale variante di apertura vada classificata.

NOME.CKN + .CPN	= Chiave dei temi generali, definizioni dei temi.
NOME.CK1 + .CP1	= Chiave dei temi tattici e relative definizioni.
NOME.CK2 + .CP2	= Chiave dei temi strategici e relative definizioni.
NOME.CK3 + .CP3	= Chiave dei finali e relative definizioni.

Queste chiavi utilizzano definizioni create con l'aiuto della maschera di ricerca per classificare le partite secondo vari temi.

NOME.CTB
NOME.CTG
NOME.CTO

questi tre file costituiscono un [libro delle aperture](#).

NOME.CBV = Database di backup ChessBase.
NOME.CBZ = Database ChessBase di backup criptato.

Questi formati di file vengono utilizzati per memorizzare tutti i componenti di un database in un singolo file compresso. È possibile utilizzarli per eseguire un backup del proprio lavoro o per inviare un database tramite posta elettronica. Il file .CBZ è protetto da una password che viene immessa quando si salva il database e deve essere immessa nuovamente quando lo si apre.

NOME.INI = File di inizializzazione del database.

In questo file di testo vengono registrati il nome e il tipo di database. Inoltre, in questo file ChessBase salva il protocollo di importazione e la definizione del tipo di database.

\NOME.BMP = Sottodirectory multimediale per i file di immagini.
\NOME.AVI = Sottodirectory multimediale per i file video.
\NOME.WAV = Sottodirectory multimediale per i file audio.

Quando si registra o si copia un file multimediale, nella cartella in cui è situato il database viene creata automaticamente la directory corrispondente.

NOME.CBF = File di partite nel vecchio formato ChessBase.
NOME.CBI = File di indice di partite nel vecchio formato ChessBase.
NOME.PGN = Formato di file di testo ASCII usato comunemente.

ChessBase 12 può leggere e scrivere file nel vecchio formato ChessBase e nel formato ASCII conosciuto come PGN, ampiamente utilizzato in Internet.

NOME.PGI = Indice ChessBase (aggiuntivo) in un file PGN, non essenziale.

Files del Database sul Cloud.

3.4.33 Controllo integrità

Finestra database: Migliora - Controlla integrità

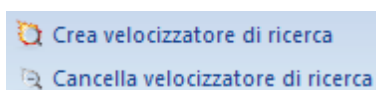


A volte i database possono corrompersi. I file possono venire danneggiati da virus, la superficie del disco si può danneggiare per sovraccorrente o per un'interruzione di energia elettrica durante le operazioni di scrittura su disco, ecc. Inoltre, le operazioni sui file effettuate al di fuori di ChessBase possono causare problemi.

Il controllo integrità esegue una verifica del database per rilevare eventuali errori. Se li trova, cerca anche di correggerli. Poiché si tratta di un'operazione delicata che viene effettuata sulla base di certi presupposti plausibili, prima di eseguire il controllo integrità è consigliabile creare una [copia di backup](#) dei file del database.

3.4.34 Velocizzatore di ricerca

Il "velocizzatore di ricerca" è un file che viene utilizzato per aumentare la velocità (di un fattore di circa 100 volte!) con la quale ChessBase trova posizioni, materiale e manovre. Il velocizzatore di ricerca consiste in un file con estensione ".CBB". Il programma può generarlo per ogni database. Il file utilizza 52 byte per ogni partita. Quindi, se si vuole avere una maggiore velocità bisogna utilizzare più spazio sul disco rigido e valutare se per il proprio sistema il gioco vale la candela.



Quando si ricerca in un database una posizione senza velocizzatore di ricerca, ChessBase richiede se si desidera crearne uno per velocizzare la ricerca. È possibile interrompere il processo in qualsiasi momento e anche lavorare con un velocizzatore finito in parte. In questo caso, la prima parte della ricerca sarà molto veloce e la seconda molto più lenta. È sempre possibile terminare il processo in un momento successivo – in effetti il programma provvederà a ricordarlo quando si copiano nuove partite nel database.

È anche possibile creare o eliminare manualmente un velocizzatore di ricerca: fare clic sul simbolo di un database con il pulsante destro del mouse e selezionare *Strumenti – Crea velocizzatore di ricerca*.

Se lo si vuole eliminare, utilizzare il comando *Cancella velocizzatore di ricerca*.

Dal ChessBase 15 è stato sviluppato un nuovo e più efficiente formato per i velocizzatori di ricerca. Ciò ottimizza in particolare le ricerche di posizioni all'interno di database di grandi dimensioni.

I velocizzatori di ricerca sono archiviati in una sottocartella separata della cartella di destinazione in cui si trova il database.

↑ [..]	<DIR>
📁 [Books]	<DIR>
📁 [Eröffnungen]	<DIR>
📁 [Mega2013]	<DIR>
📁 [Megabase]	<DIR>
📁 [pittersbackup.accelerators]	<DIR>
📁 [pittersbackup.patterns]	<DIR>
📁 [Playbase]	<DIR>
📁 [TB3]	<DIR>
📁 [TB4]	<DIR>
📁 [TB5]	<DIR>
📁 [Testsets]	<DIR>

Domanda:

Quando faccio una ricerca di una certa posizione in Chessbase del mio Mega Database, arrivo solo fino al 2006 (e so che ci sono state più partite negli anni successivi fino al 2020). È necessario eliminare il velocizzatore di ricerca e crearne uno nuovo?

Risposta: Evidenzia il database nella finestra del database. Utilizza "Strumenti - Database - Elimina velocizzatore di ricerca" per eliminare il velocizzatore corrente, quindi "Strumenti - Database - Crea velocizzatore di ricerca" per crearne uno nuovo. L'intero processo richiederà un paio di minuti.

Ora esegui "Crea velocizzatore di ricerca". Anche questo dovrebbe richiedere alcuni minuti.

Dopodiché puoi lavorare.

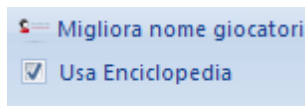
3.4.35 Correzione automatica dei nomi dei giocatori

Per avere una qualsiasi rilevanza statistica i nomi dei giocatori devono essere standardizzati. Per esempio, Gary Kasparov, Garry Kasparov e G. Kasparov sarebbero trattati come tre diversi giocatori.

ChessBase consente di correggere automaticamente le variazioni di ortografia dei nomi nell'[indice dei giocatori](#).

Caricare l'[indice dei giocatori](#) di un database. Fare clic sulla voce "Giocatori" nella lista.

È possibile trovare la funzione nel nastro *Giocatori - Migliora nome giocatori*.



Dopo il completamento del lavoro, il programma visualizza le modifiche in una piccola finestra.

3.4.36 Filtro - Partite di qualità

Aprire la [lista partite](#) di un database. L'opzione - *Crea una lista di partite di alta/bassa qualità* consente di decidere se questo criterio deve essere utilizzato nell'esecuzione delle ricerche sul database.



Nella finestra di dialogo di ricerca Chessbase offre il parametro "[Partite di qualità](#)".

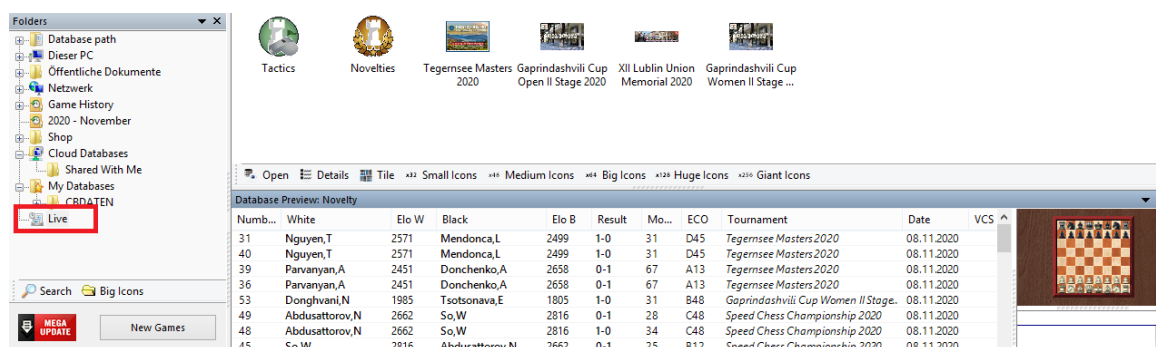
Partite di qualità

Utilizzando tale parametro, si possono migliorare notevolmente i risultati della ricerca, prendendo in considerazione solo le partite di qualità della lista. Ad esempio, questa funzione limita la ricerca alle partite in cui almeno un giocatore abbia avuto un punteggio Elo minimo di 2350 o un giocatore che abbia il titolo di MI o GM. Questa funzione esclude le partite lampo, di gioco rapido e le simultanee, e le partite che siano durate meno di sette mosse. La patte con un numero di mosse inferiore a 20 sono anch'esse escluse.

3.4.37 Live databases

Sei interessato a partite, Novità o momenti tattici dei tornei attuali e dal vivo? In tal caso, il software offre un modo semplice per ottenere immediatamente partite interessanti.

Negli elenchi delle directory visualizzati a sinistra della finestra del database di ChessBase c'è la nuova voce "Live".



Qui puoi vedere in un colpo d'occhio tutti i tornei live che si stanno svolgendo in questo momento e che vengono trasmessi sul nostro server e potrai così accedere direttamente alle partite. Un doppio clic sul simbolo del database pertinente avvia immediatamente la visualizzazione dell'elenco con le partite che possono essere caricate con un doppio clic come da qualsiasi altro database.

Inoltre, sotto "Tattiche" e "Novità" troverai due database speciali:

"Novità" contiene tutte le tendenze teoriche aggiornate che sono state scoperte nelle partite in diretta degli ultimi giorni.

"Tattiche" fornisce semplici esercizi tattici dell'attuale partita in diretta, spesso subito dopo la fine della partita.

3.4.38 Commenti / notifiche di apertura in tempo reale

Il programma supporta nuove *notifiche sulla teoria dell'apertura*.

Ogni partita contiene per definizione una *Novità*.

La questione è ovviamente se sia significativo dal punto di vista della teoria dell'apertura.

Quindi ChessBase ora commenta le *Novità* "importanti".

Spesso l'innovazione non è affatto rilevante perché un giocatore forte sceglie una variante che per caso segue una sola partita più debole e poi devia ad un certo punto. Quindi è interessante sapere a che punto il forte GM entra in questa sottovariante. Sono anche eccitanti nuove valutazioni di varianti che stabiliscono nuove tendenze. Una variante principale che si gioca da anni viene improvvisamente sostituita nel trattamento dei Top player da una continuazione fino ad allora più rara.

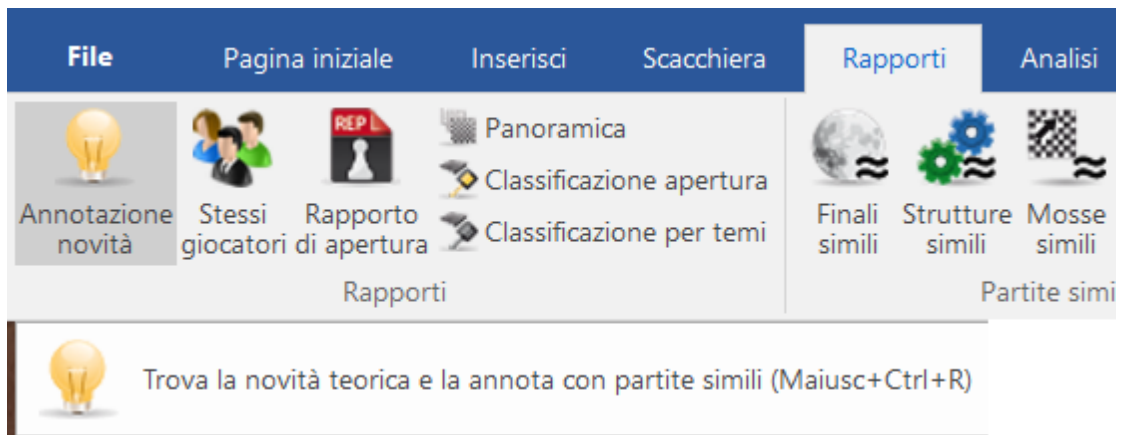
ChessBase può ora riconoscere e commentare tutti questi sviluppi.

Questo può essere visto nelle seguenti aree o supportato dalle seguenti funzioni del programma:

Analisi tattica

Finestra scacchiera -> Rapporto -> Annotazione novità

Lista partite -> Analisi -> Annotazione novità



Esempio: finestra scacchiera

Hai caricato una partita e ora scegli *Rapporto -> Annotazione novità*. Il programma reagisce immediatamente e copia nella notazione una partita pertinente compresa l'annotazione con la novità.

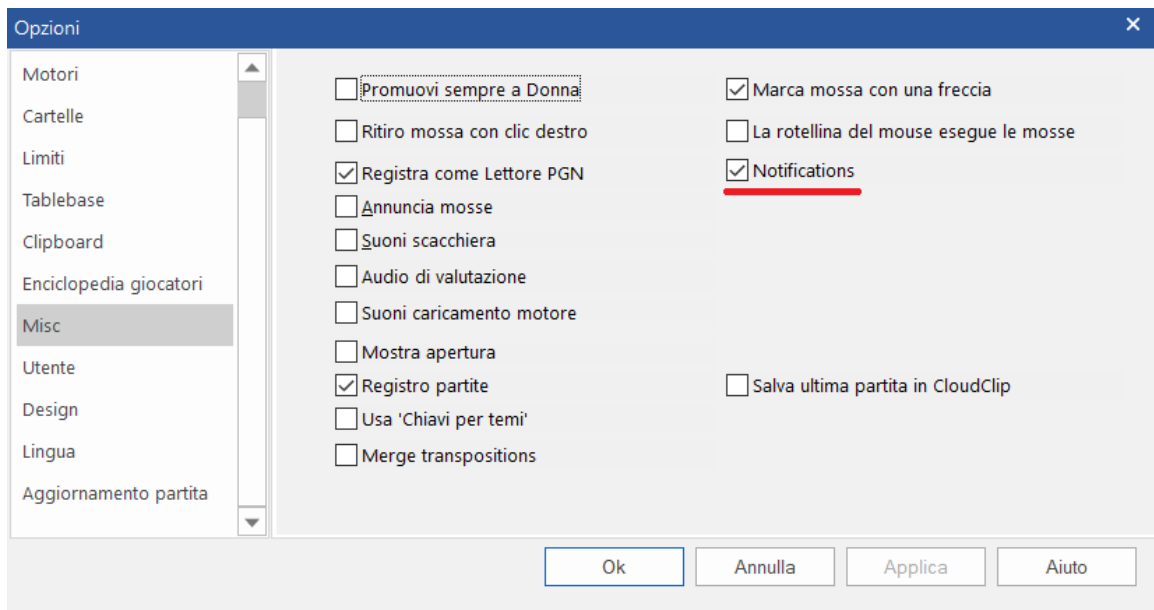


All'interno della notazione troverai collegamenti cliccabili direttamente a partite comparabili.

Tali commenti sono particolarmente entusiasmanti se derivati in tempo reale da partite appena giocate.

Mentre stai lavorando con il programma, esso invia notifiche dirette delle tendenze di apertura mentre queste vengono giocate dal vivo.


Pertanto, ChessBase invia notifiche delle tendenze di apertura ma affinché le notifiche funzionino, assicurati che l'opzione sia attivata all'interno del programma.




Ogni volta che il programma è acceso puoi andare direttamente alle [novità](#) facendo doppio clic sulle relative voci nella finestra delle notifiche.

Le impostazioni per le notifiche dal programma si trovano nelle "Impostazioni" di Windows in *Notifiche e azioni*.

Fare clic su tale notifica e verrà aperto un elenco di [tutti le recenti novità teoriche](#) di ChessBase.

 **ChessBase 16**

A novelty has been played ^
Vitiugov - Goganov (D37) Mossa 10
17:11



A novelty has been played v
nihalsarin - dieselbot (A15) Mossa 20
15:50

Interesting Opening Theory v
Neelash - Raunaksadhvani (D00) Mossa 11
15:35

3.4.39 Formati di database

ChessBase può leggere e scrivere database in diversi formati

Il formato ChessBase (estensione CBH)

Formato nativo, con indici potenti per veloci ricerche attraverso database multipli. Supporta anche un grande numero di strumenti di notazione, compresi commenti grafici e parlati, video, report di testo e molte altre funzioni.

Il formato libro (estensione CTG)

Formato di database per i [libri delle aperture](#).

Il formato PGN (estensione PGN)

Il formato "[Portable game notation](#)" è un formato di testo molto popolare per la trasmissione di partite tramite E-mail o Internet. La maggior parte di programmi scacchistici può gestire tale formato.

Creazione di un file PGN:

Nella [finestra database](#) fare clic su *Menu applicazione – Nuovo – Database*. Nel [selettore di file di database](#) *selezionare "PGN" come tipo di file. Utilizzare la tecnica del Drag & Drop per copiare le partite nel nuovo database. Esse vengono così automaticamente convertite nel formato PGN.*

Il formato CBF

Questo è il formato delle precedenti versioni di ChessBase. È possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su un database CBF e utilizzare il comando *Converti in formato CBH per creare un file CBH*.

Il formato CBONE

Ora ChessBase supporta un nuovo formato database con estensione ***.cbone**. Il formato viene visualizzato nelle finestre di dialogo per l'apertura o il salvataggio dei file. Il vantaggio di questo formato è che, a differenza del formato CBH, l'intero database viene memorizzato in un solo file. Ciò rende il formato adatto per il backup e per l'invio dei file ad altri. Se si utilizzano molti piccoli database, potrebbe essere utile utilizzare tale nuovo formato. È possibile convertire le partite nei formati CBH, CBF e PGN. Si possono creare database in questi formati e poi copiarvi direttamente partite.

Vedere anche l'[elenco di tutti i nomi di file](#).

3.4.39.1 *.cbone

ChessBase supports a new database format with the extension ***.cbone**.

This format is listed in the dialogs for opening and saving files.

The advantage of this format is that in contrast to the CBH format the whole database is stored in one file. This makes the format suitable for backups and for sending to other people. If you use a large number of small files you should consider using this format.

3.4.40 Registrazione dei tipi di file

Nastro Manutenzione - Registra tipi file



In Windows i diversi tipi di file sono associati a diversi programmi, a seconda delle rispettive estensioni. Ad esempio, facendo doppio clic su un file con estensione *.jpg viene aperto automaticamente un programma di grafica.

Lo stesso avviene anche per i tipi di file utilizzati da ChessBase. I database e gli alberi delle aperture hanno estensioni proprie. Se tali tipi di file non sono stati registrati automaticamente durante l'installazione di ChessBase 12, è possibile farlo manualmente in seguito tramite il nastro *Manutenzione - Registra tipi file*.

Il programma richiede se si desidera registrare tutti i tipi di file utilizzati da ChessBase.

3.4.41 Indici dei database

Finestra lista: fare clic sulle intestazioni delle colonne

Clipboard		Properties				Board	Filter	Edit		Tournaments	Activate
Text	Games	Players	Tournaments	Annotator	Sources	Teams	Game Title	Openings			
Number	White	Elo W	Black	Elo B	Result	Mo...	ECO	Tournament	Date	VCS	
682	Zueger, B	2400	Kasparov, G	2735	0-1	41	D34	SUI-Kasparov	1987		
683	Kasparov, G	2735	Short, N	2615	1-0	60	A90	London m 25' rap.	04.02.1987		
684	Short, N	2615	Kasparov, G	2735	0-1	52	B80	London m 25' rap.	04.02.1987		
685	Kasparov, G	2735	Short, N	2615	0-1	50	D02	London m 25' rap.	04.02.1987		
686	Short, N	2615	Kasparov, G	2735	0-1	56	B52	London m 25' rap.	05.02.1987		
687	Kasparov, G	2735	Short, N	2615	1-0	52	A41	London m 25' rap.	05.02.1987		
688	Short, N	2615	Kasparov, G	2735	1-0	45	B80	London m 25' rap.	05.02.1987		
689	Huebner, R	2615	Kasparov, G	2735	0-1	36	A21	SWIFT-Chess Wor..	1987		
690	Karpov, A	2710	Kasparov, G	2735	½-½	42	E60	SWIFT-Chess Wor..	1987		
691	Kasparov, G	2735	Huebner, R	2615	½-½	48	D20	SWIFT-Chess Wor..	1987		
692	Kasparov, G	2735	Karpov, A	2710	1-0	50	E12				

In questo modo, le partite vengono visualizzate ordinate in base a diversi indici o "chiavi":

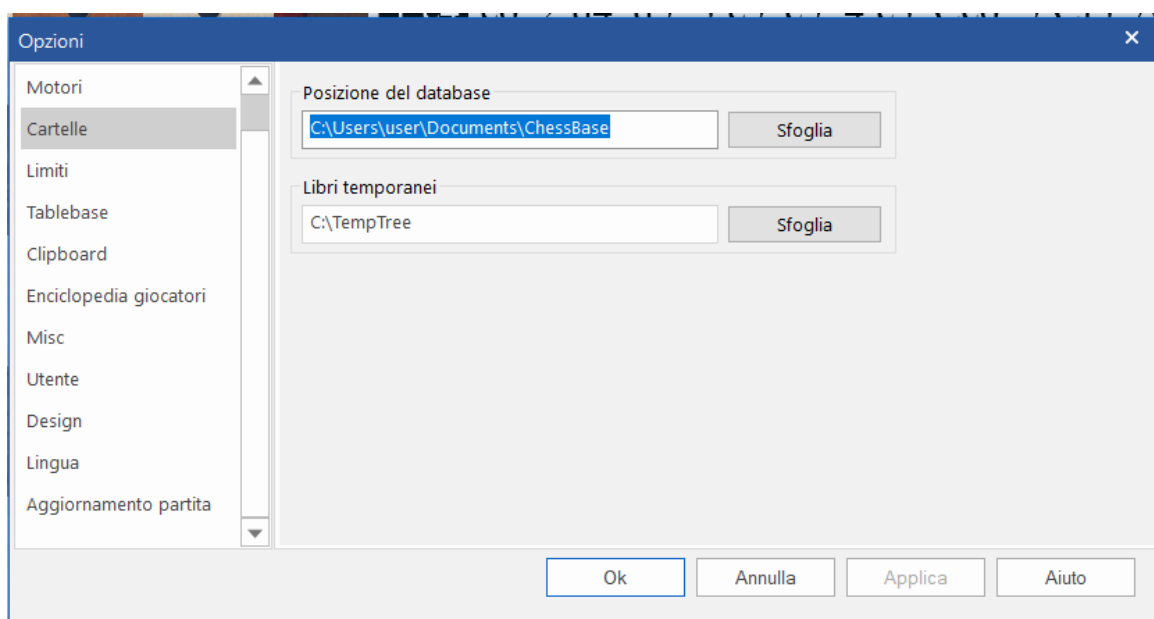
- [Indice dei giocatori](#)
- [Indice dei tornei](#)
- [Indice dei commentatori](#)
- [Indice delle fonti](#)
- [Indice delle squadre](#)
- [Indice delle aperture](#)
- [Temi generali](#)

[Tattica](#)
[Strategia](#)
[Finali](#)
[Materiale finale](#) (sottochiave della lista partite)

Se qualche chiave non è presente, ChessBase può generarla automaticamente.

3.4.42 Cartelle

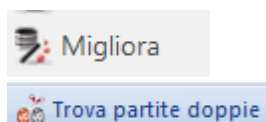
Menu applicazione - Opzioni - Cartelle



In questa finestra di dialogo è possibile impostare dove devono essere memorizzati normalmente i database, dove devono essere memorizzati i libri temporanei e dove sono localizzate l'[Enciclopedia dei giocatori](#) e le tablebase dei finali.

3.4.43 Trova partite doppie

Finestra database: Migliora - Trova partite doppie (comando disponibile anche nel menu visualizzato con il pulsante destro del mouse)



Quando si crea un database con partite tratte da diverse fonti, spesso si presenta il problema della presenza di più copie della stessa partita. ChessBase è dotato di una potente funzione di identificazione ed eliminazione delle doppie. Selezionare un database nella [finestra database](#) fare clic sul nastro *Manutenzione - Migliora - Trova partite*

doppie (oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sul simbolo di un database e selezionare *Strumenti - Trova partite doppie*). Viene visualizzata una finestra di dialogo nella quale è possibile specificare i criteri di definizione delle doppie e comunicare al programma la modalità di esecuzione.

Prima partita
1

Numero di mosse
8

Doppie in Clipboard
 Ignora risultato
 Ignora anno

Decisione

Cancella sempre prima partita
 Cancella sempre seconda partita
 Conserva partita 'migliore'

Cancella partite annotate
 Fondi partite annotate
 Sostituisci partite annotate

Nomi
 Esatti
 Simili
 Ignora

Tornei
 Esatti
 Simili
 Ignora

Mosse
 Esatti
 Simili
 Ignora

Mosse simili
 Lento
 Veloce
 Più veloce



Prima partita

Se si sono aggiunte alcune partite a un grande database, è possibile iniziare dal numero corrispondente alla prima partita importata. In questo modo si risparmia molto tempo, poiché ChessBase non deve controllare tutte le partite del database l'una con l'altra.



Numero di mosse

Il controllo di partite molto brevi (specialmente quelle con zero mosse) è uno spreco di tempo e in genere non serve. È possibile evitare questo problema selezionando una lunghezza di partita minima.



Doppie in Clipboard

Questo comando copia tutte le doppie identificate nella [Clipboard](#). In questo modo è possibile esaminare manualmente le doppie che ChessBase desidera rimuovere.



Ignora risultato

Se la qualità delle partite è molto bassa, la stessa partita potrebbe figurare con risultati diversi. È possibile impostare ChessBase in modo che identifichi comunque questo tipo di doppie. In questo modo il programma impiega più tempo per elaborare il database, ma identifica più doppie.



Ignora anno

A volte anche l'anno può essere non corretto e quindi si può impostare ChessBase in modo che trovi doppie con date diverse. In questo modo il programma impiega più tempo per elaborare il database, ma identifica più doppie.



Nomi Esatti / Simili / Ignora

Se si seleziona Simili, ortografie simili verranno considerate come appartenenti allo stesso giocatore, ad esempio, Müller = Muller, Yussupov = Jussupow, Kortschnoj = Korchnoi, ecc. Vengono anche ignorate le lettere maiuscole e minuscole.



Tornei Esatti / Simili / Ignora

Le ortografie simili vengono considerate come identiche.



Mosse Esatti / Simili / Ignora

Anche in questo caso si può determinare il grado di similitudine al quale ChessBase deve fare riferimento per considerare due partite uguali. Se si vuole svolgere un'opera radicale ed evidenziare tutto ciò che ha anche una lontana parvenza di doppione, usare *Ignora*. ChessBase non confronterà le partite mossa per mossa ma solo per [classificazione ECO](#). Probabilmente si troveranno alcune partite che sembrano simili ma non sono affatto doppie.



Cancella sempre prima / seconda partita

Normalmente, quando trova due doppie, ChessBase rimuove la prima partita, presupponendo che la seconda sia più recente e più corretta. Se si dispone di un database di alta qualità e vi si aggiungono partite, è possibile impostare ChessBase in modo che rimuova la seconda partita. Inoltre, il programma conserva intatti i tornei (cioè, essi rimangono unificati nel database).



Conserva partita 'migliore'

La partita migliore è quella con più dettagli nell'intestazione, come rating Elo, fonte di pubblicazione, nomi, ecc.



Cancella partite annotate

Le partite annotate vengono trattate in modo speciale. Normalmente il programma non elimina le partite doppie che contengono annotazioni, altrimenti si perderebbero informazioni. Se si fa clic su *Cancella partite annotate*, esse verranno cancellate come tutte le altre doppie.



Fondi partite annotate

Se si seleziona questa opzione, la partita che figura nel database con il numero inferiore viene caricata e fusa con l'altra. Nella partita vengono anche inseriti i nomi dei commentatori. Quindi la partita con il numero più basso nel database viene sostituita dall'altra rivista.

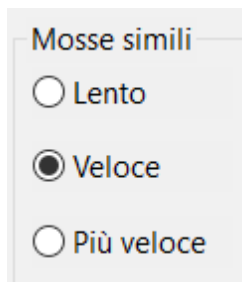


Sostituisci partite annotate

Se si importa una serie di partite annotate, rimuovendo le voci originali con una ricerca delle doppie si rovinano i tornei completi. La funzione Sostituisci partite annotate fa in modo che ChessBase sostituisca la partita originale con una nuova versione annotata. La funzione *Trova partite doppie non rimuove fisicamente le partite dal database, ma le [evidenzia per la cancellazione](#)*. Se si desidera rimuovere definitivamente le partite, è necessario fare clic sul database e selezionare Migliora – Rimuovi partite cancellate (vedere [strumenti per database](#)). Questa operazione è irreversibile.

3.4.44 Un consiglio per la ricerca di partite doppie

Quando in ChessBase la finestra di dialogo per [cerca partite doppie](#) è aperta, c'è in tale finestra la sezione "Mosse simili".



Qual è esattamente l'effetto delle opzioni "Lento, Veloce, Più veloce"?

Questo parametro permette all'utente di stabilire la procedura per il controllo dei doppi. L'impostazione "Lento" porta i risultati più precisi e il maggior numero di partite, ma richiede più tempo per farlo.

3.4.45 Formato PGN

Il formato PGN o Portable Game Notation è uno standard riconosciuto a livello internazionale per la registrazione di partite in notazione ASCII. È molto popolare in Internet perché le partite vengono memorizzate come semplici file di testo e possono essere modificate – o teoricamente anche digitate per intero – con un semplice elaboratore di testi. D'altra parte, l'uso dello spazio di memorizzazione è molto meno efficiente del formato ChessBase – una partita in formato PGN occupa uno spazio sette volte maggiore di una in formato ChessBase.

ChessBase può leggere e scrivere i file PGN, non c'è bisogno di preoccuparsi della conversione. Si può lavorare direttamente con un file PGN, proprio come un qualsiasi altro file. Perché ChessBase possa leggere un file PGN, esso deve avere l'estensione ".PGN". Se un file di testo non ha la corretta estensione, è necessario rinominarlo.

Quando il file PGN è visualizzato nella [finestra database](#) è possibile visualizzare la lista delle partite, caricarle e rigiocarle nella finestra scacchiera. È anche possibile aggiungere partite al database, immettendole direttamente o copiando partite da un altro database. Naturalmente verranno salvate in formato PGN, aggiunte alla fine del file. È possibile copiare singole partite dal file PGN o anche tutto il database PGN, in un

database ChessBase standard. Durante il processo viene effettuata automaticamente la conversione.

Per poter caricare automaticamente un file PGN, è necessario impostare su PGN il campo "Tipo file" nel [selettore di file di database](#).

Download PGN da Internet

I database dalla cartella TEMP di Windows non vengono più aggiunti come simboli ai " [Miei database](#)". Tali database possono derivare da operazioni come l'apertura di un'e-mail.

Se viene caricata una sola partita, si apre automaticamente una finestra della scacchiera

.

3.4.46 Riconoscimento dei download PGN

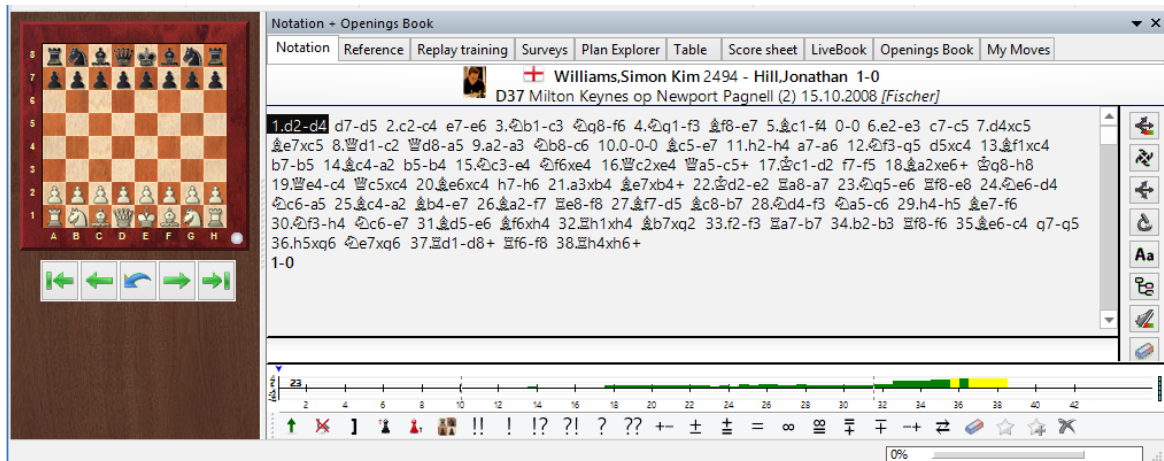
Il lavoro con i database PGN è stato semplificato.

Apri il programma di ChessBase online.

The screenshot shows the ChessBase online interface. At the top, there is a navigation bar with links: SHOP, HOME, OPENINGS A-Z, CHESSBASE MAGAZINE, SUPPORT, and MOST READ. The user is logged in as 'DERAMATEUR'. The main content area displays a chess game titled 'Karpov attacks' between 'WILLIAMS, SIMON KIM-HILL, JONATHAN'. The chessboard shows a position with white pieces on a8, b8, c8, d8, e8, f8, g8, h8 and black pieces on a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7. The game log on the right shows the following moves: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Nc3 Nf6 4.Nf3 Be7 5.Bf4 0-0 6.e3 c5 7.dxc5 Bxc5 8.Qc2 Qa5 9.a3 Nc6 10.0-0 Be7 11.h4 a6 12.Ng5 dxc4 13.Bxc4 b5 14.Ba2 b4 15.Nce4 Nxe4 16.Qxe4 Qc5+ 17.Kd2 f5 18.Bxe6+ Kh8 19.Qc4 Qxc4 20.Bxc4 h6 21.axb4 Bxb4+ 22.Ke2 Ra7 23.Ne6 Re8 24.Nd4 Na5 25.Ba2 Be7 26.Bf7 Rf8 27.Bd5 Bb7 28.Nf3 Nc6 29.h5 Bf6 30.Nh4 Ne7 31.Be6 Bxh4 32.Rxh4 Bxg2 33.f3 Rb7 34.b3 Rf6 35.Bc4 g5 36.hxg6 Nxg6 37.Rd8+ Rf8 38.Rxh6+ 1-0. Below the game log, there is a 'Download PGN' button highlighted with a red box. The interface also includes a chat window with instructions for using the board and a table of game statistics.

Move	N	Result	Elo	Players
1.e4	929.405	54%	2423	
1.d4	764.328	55%	2437	

Dopo aver opportunamente scaricato il [database PGN](#) si può aprire direttamente nel ChessBase senza ulteriori passaggi.



Funziona con i browser comuni solo se il software è già stato aperto / avviato.

3.4.47 Download PGN da Internet

I database dalla cartella TEMP di Windows non vengono più aggiunti come simboli ai " [Miei database](#)". Tali database possono derivare da operazioni come l'apertura di un'e-mail.

Se viene caricata una sola partita, si apre automaticamente una finestra della scacchiera

vedere anche [Cloud Clip](#)

3.4.48 Salvare partite in PGN

Il formato PGN o Portable Game Notation è uno standard riconosciuto a livello internazionale per la registrazione di partite in notazione ASCII. È molto popolare in Internet perché le partite vengono memorizzate come semplici file di testo e possono essere modificate – o teoricamente anche digitate per intero – con un semplice elaboratore di testi. D'altra parte, l'uso dello spazio di memorizzazione è molto meno efficiente del formato ChessBase – una partita in formato PGN occupa uno spazio sette volte maggiore di una in formato ChessBase.

ChessBase può leggere e scrivere i file PGN. non c'è bisogno di preoccuparsi della conversione. Si può lavorare direttamente con un file PGN, proprio come un qualsiasi altro file. Perché ChessBase possa leggere un file PGN, esso deve avere l'estensione ". PGN". Se un file di testo non ha la corretta estensione, è necessario rinominarlo.

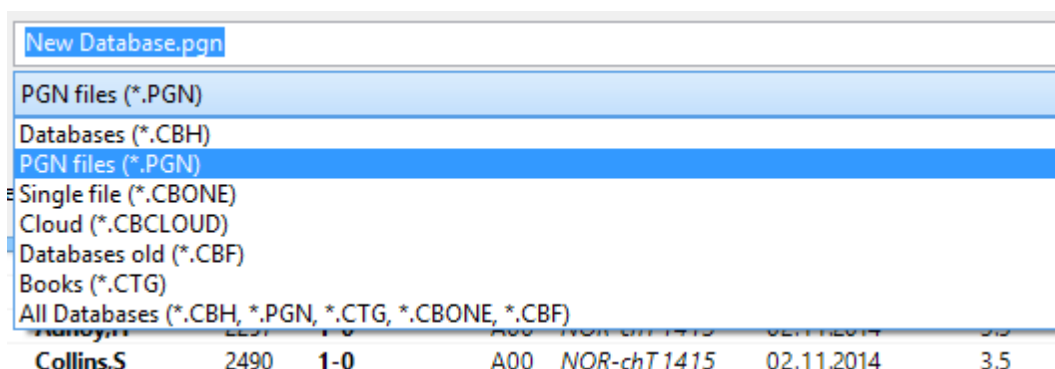
Quando il file PGN è visualizzato nella [finestra database](#) è possibile visualizzare la lista delle partite, caricarle e rigiocarle nella finestra scacchiera. È anche possibile aggiungere partite al database, immettendole direttamente o copiando partite da un altro database. Naturalmente verranno salvate in formato PGN, aggiunte alla fine del file. È possibile copiare singole partite dal file PGN o anche tutto il database PGN, in un

database ChessBase standard. Durante il processo viene effettuata automaticamente la conversione.

Avviare il programma e creare un nuovo file PGN: *File – Nuovo – Database*



Qui devi prima selezionare il formato del file "PGN" nella parte inferiore di quella finestra di dialogo.



Dopo aver creato con successo quel database PGN nuovo e vuoto, puoi copiare Partite da altri database al suo interno.

3.4.49 Password

Quando si comprime un database in un [file di backup](#) è possibile criptarlo e proteggerlo tramite password. È necessario immettere due volte la password per evitare errori di battitura. Il file criptato ha estensione **CBZ**.

Nota importante

Dopo che si è creato un file criptato, i file del database originale vengono cancellati fisicamente! ChessBase chiede la conferma dell'operazione, perché non sarà più possibile recuperare quei file. Prima di cancellarli, il programma li sovrascrive con caratteri casuali, per assicurare che non potranno essere recuperati con nessuna utilità per dischi. Pertanto, è importante digitare la password correttamente e ricordarsela. Altrimenti, il database sarà irrimediabilmente perduto. ChessBase esegue la cifratura dei file utilizzando un potente algoritmo DES. Non esiste nessuna password principale segreta e nessuna scappatoia e se qualcosa va storto non si può richiedere nessun aiuto per recuperare i file. Per questo, **se si dimentica la password il lavoro è perso per sempre.**

3.4.50 Capacità di rete

ChessBase è dotato di alcune funzioni di rete. Diversi utenti simultaneamente possono leggere un database in rete ed eseguire ricerche su di esso. La scrittura sul database, invece, è possibile solo quando un solo utente accede al database.

Quanto detto sopra si applica anche a Fritz. Ad esempio, se su un computer è in corso di svolgimento un match o un torneo tra motori, un altro computer può accedere ai file in rete e caricare partite o generare la tabella di un torneo.

3.5 Argomenti di carattere generale

3.5.1 Elo ratings

Il sistema del punteggio Elo, inventato dal professore ungherese di statistica Arpad Elö, esprime la forza di gioco dei giocatori di scacchi. I forti giocatori di circolo possono raggiungere i 2000 punti, i Maestri internazionali in genere hanno un punteggio che va da 2300 a 2500, i grandi Maestri arrivano a 2700 e un piccolo numero di giocatori arriva addirittura a superare questa soglia (Garry Kasparov è il solo giocatore nella storia ad avere superato la soglia dei 2800). Due volte l'anno la Federazione scacchistica mondiale (FIDE) pubblica la lista con il punteggio Elo di decine di migliaia di giocatori.

Ecco una lista delle categorie in base al punteggio Elo

Forza di gioco	Categoria del giocatore
1000-1600	Giocatore medio di circolo
1600-2100	Forte giocatore di circolo
2100-2300	Giocatore a livello internazionale
2300-2450	Maestro Internazionale (MI)
2450-2650	Grande Maestro (GM)
2650-2850	Super Grande Maestro, campioni del mondo

3.5.2 Classificazione ECO

L'abbreviazione ECO sta per "*Encyclopedia of Chess Openings*" (*Enciclopedia delle aperture scacchistiche*), un'opera di riferimento standard sulle aperture (in 5 volumi, denominati con le prime 5 lettere dell'alfabeto, A-E) pubblicata da Chess Informant. Le singole varianti di un'apertura vengono indicate tramite abbreviazioni del tipo "C43" (Petroff con 3.d4) o "D89" (Indiana di Grunfeld, variante di cambio - linea principale). Il sistema è ormai accettato universalmente ed è anche utilizzato da ChessBase.

Nella [maschera di ricerca](#) è possibile specificare una gamma di aperture (e combinarla con giocatori, lunghezza, risultato, ecc.). Fare clic sulla casella di controllo ECO e immettere i codici ECO, ad esempio.

"C43"	e	"C45"	per tutte le partite con codici da C43 a C45
"C"	e	"C45"	per tutte le partite con codici da C00 a C45
"C45"	e	niente	per tutte le partite con codice C45

Il numero che a volte segue la barra dopo il codice ("/99") denota una sottovariante.

Il codice ECO è incorporato in tutte le partite fornite dalla ChessBase e viene visualizzato nella [lista delle partite](#). Se una serie di partite provenienti da varie fonti non contiene codici ECO oppure li contiene non corretti, è possibile fare inserire i codici direttamente da ChessBase utilizzando.

Nella lista delle partite utilizzare il comando: *Partite - Imposta i codici ECO*

In questo modo vengono inseriti o corretti i codici ECO in tutte le partite.

1. Il *volume C* tratta la Difesa Francese e le aperture con i due Pedoni di Re (1.e4 e5).
2. Il *volume B* contiene tutte le aperture con 1.e4 nelle quali il Nero risponde con mosse diverse da 1.e6 o 1.e5.
3. Il *volume D* contiene tutte le aperture con i due Pedoni di Donna (1.d4 d5) e tutte le aperture nelle quali dopo 1.d4 Cf6 2.c4 g6 *non vengono giocate* le mosse 3.Cc7 Ag7 (in altri termini, si tratta delle aperture 1.d4 Cf6 2.c4 nelle quali viene giocata la mossa 2...g6, ma il seguito non è 3.Cc3 Ag7).
4. Il *volume E* contiene le aperture nelle quali dopo 1.d4 Cf6 2.c4 vengono giocate le mosse 2...e6 o 2...g6 3.Cc3 Ag7.
5. Il *volume A* contiene tutte le aperture che non rientrano negli altri quattro volumi (ad esempio l'apertura Inglese e le varie aperture di fianchetto).

3.5.3 ChessBase Magazine

Ogni due mesi viene pubblicata una rivista scacchistica unica: *ChessBase Magazine*, che contiene più di 1000 partite tratte dai migliori tornei di tutto il mondo. La maggior parte delle partite è annotata estesamente, spesso da giocatori di fama mondiale e con commenti testuali semplici da capire. La rivista contiene sezioni speciali di approfondimento sulle aperture, sui gambetti, sulla tattica, sul mediogioco, sui finali e sulle sviste. ChessBase Magazine presenta il miglior materiale di formazione per il giocatore ambizioso.

ChessBase Magazine contiene anche rapporti multimediali dai tornei correnti, interviste esclusive con i migliori giocatori, commenti video alle partite. È possibile ascoltare Kasparov che commenta le sue partite contro Deep Blue, Kramnik che si lamenta per una sconfitta, Anand che racconta un aneddoto divertente.

Se si desidera conoscere meglio *ChessBase Magazine*, è possibile ordinare la rivista elettronica da *Le Due Torri*, via Ugo Lenzi 4/d, 40122 Bologna (tel. 051/522433 - fax 051/550501) oppure richiederla direttamente tramite il sito Web: [Le Due Torri](#).

3.5.4 Simboli di commento internazionali

Quando si annotano partite di scacchi si fa uso di una serie di simboli di commento ben conosciuti e non legati a nessuna lingua. Essi consistono di figurine scacchistiche (piccoli simboli dei pezzi al posto delle lettere) e di simboli di valutazione, tutti riportati qui sotto. In ChessBase è possibile immettere questi simboli facendo clic sulla notazione con il pulsante destro del mouse, con l'aiuto della [tavolozza annotazioni](#) o con speciali [tasti di scelta rapida](#).

Ecco l'elenco dei simboli per i commenti e dei loro significati:

!	Mossa buona	⊙	Zugzwang
!!	Mossa molto buona	⊞	Centro
!?	Mossa interessante	✕	Punto debole
?!	Mossa dubbia	□	Mossa forzata
?	Errore	└	con
??	Svista	┘	senza
♔	Re	«	Lato di Donna
♚	Donna	»	Lato di Re
♘	Cavallo	∨	Finale
♙	Alfiere		Coppia di Alfiere
♖	Torre	♞	Alfieri di colore contrario
♗	Pedone	♝	Alfieri dello stesso colore
→	Attacco	∞	Con compenso per il materiale
↑	Iniziativa	±	Il Bianco sta chiaramente meglio
↔	Controgiooco	±	Il Bianco sta leggermente meglio
Δ	Con l'idea	∞	Situazione non chiara
○	Spazio	♞	Il Nero sta leggermente meglio
⊕	Zeitnot (mancanza di tempo)	♝	Il Nero sta chiaramente meglio
○	Sviluppo	◐	È meglio
↔	Traversa	½	Situazione pari
↗	Diagonale	♙	Pedone passato

3.5.5 Notazione scacchistica

Uno dei fattori più importanti nell'avanzamento della conoscenza scacchistica è stato l'invenzione di un'efficiente sistema di notazione per descrivere le mosse. Esso è costituito dal nome dei pezzi, da otto lettere che indicano le colonne (a - h) e da otto numeri che indicano le traverse (1 - 8).

Nella *notazione algebrica completa* si utilizza la lettera indicante il pezzo, seguita dalla casa di partenza e da quella di destinazione. Esempio: 1.Cg1-f3.

Nella *notazione algebrica abbreviata* si utilizza solo la casa di destinazione, quando è possibile. Esempio: 1.Cf3, perché solo il Cavallo g1 può muovere nella casa f3. Se si potrebbero creare ambiguità, è necessario inserire una lettera o un numero aggiuntivi. Esempio: 5.Cbd2 se due Cavalli possono muovere nella casa d2, uno da b1 e uno da f3. Se i Cavalli si trovano nelle case b1 e b3 si deve scrivere C1d2.

Le mosse di pedone vengono indicate senza lettera. Esempio: 1.d2-d4 o 1.d4.

Le catture sono indicate da una "x". Esempio: 3.Cf3xd4 o 3.Cxd4.

Gli scacchi sono indicati con il segno "+" e lo scacco matto con il segno "#".

È possibile passare dalla notazione algebrica completa a quella abbreviata e viceversa nel *Menu applicazione – Opzioni – Notazione*.

Per visualizzare le coordinate intorno alla scacchiera, fare clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse e selezionare *Design scacchiera*. Fare clic sulla casella *Coordinate per visualizzare o nascondere le coordinate*.

3.5.6 Mega Database

L'esclusivo database annotato.

Contiene oltre 8 milioni di partite, dal 1560 al 2020 nel più alto standard di qualità ChessBase. Più di 65.000 partite contengono commenti dei migliori giocatori del mondo, con la chiave di apertura ChessBase con più di 100.000 posizioni chiave, l'accesso diretto all'indice giocatori, tornei, mediogioco, temi, finali. Il più grande top database annotato del mondo. Le partite più recenti del database sono di metà novembre 2020. Il "Mega" contiene sempre anche l'edizione più aggiornata dell'[Enciclopedia dei giocatori](#). Come al solito, qui è dove la maggior parte del lavoro è stato fatto. L'indice conteneva già più di 200.000 voci, ora è stato utilizzato un indice dei giocatori aggiornato che comprende circa 220.000 nomi. Anche il database fotografico è stato ingrandito, ora contiene circa 30.000 immagini.



Un account ChessBase è collegato direttamente a ChessBase. Molte funzioni delle app Web completano questo in modo intelligente e forniscono una quantità massima di informazioni sugli scacchi.

Una novità per tutti gli utenti delle web app: tutte le partite annotate dal Megadatabase sono ora disponibili online per ogni utente premium. Sarà ora possibile caricare queste partite annotate direttamente sia da CB 16 che dalle web app, ad es. il database Live.

In questo modo, gli abbonati Premium hanno accesso diretto alle partite annotate e non sono più obbligati ad accedervi solo dalla loro copia di Mega sul loro computer

locale. Quindi ora puoi guardare, riprodurre o analizzare le partite annotate ovunque tu sia con il tuo smartphone, tablet o qualsiasi computer con accesso a Internet!

Alcuni punti salienti del Mega Database:



Notazione delle partite corretta con attenzione

Una grossa percentuale delle partite è apparsa in origine, in forma annotata, nel ChessBase Magazine. Durante l'annotazione delle partite vengono scoperti diversi errori nella notazione. Prima di essere incluse nel Mega Database, le partite vengono poi esaminate da altri esperti e sottoposte a numerosi altri controlli di qualità.



Ortografia unificata per giocatori e tornei

Senza una [grafia standardizzata](#) dei nomi dei giocatori un certo numero di funzioni del database diventerebbe meno affidabile o addirittura inutile ([dossier giocatore](#), preparazione per avversari specifici). ChessBase investe molti sforzi nella corretta identificazione di tutti i giocatori che partecipano a un torneo e nell'accertamento della standardizzazione di tutti i nomi.



Inserimento accurato dei rating Elo

Tutte le analisi statistiche condotte su un database si basano su informazioni complete e accurate sul rating. Ciò è particolarmente vero per le statistiche sulle aperture, le percentuali di successo e la valutazione delle varianti, per i suggerimenti di repertorio, per l'[ordinamento](#) delle partite e per molte altre funzioni che fanno uso di informazioni sulla forza relativa dei diversi giocatori. Per questo, ChessBase impiega grossi sforzi per includere [rating Elo](#) corretti per ogni giocatore e per ogni partita.

3.6 Aperture

3.6.1 Impostazione del database di riferimento

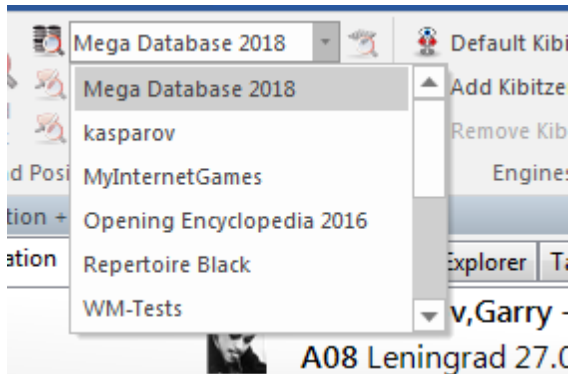
Si sta tentando di eseguire una funzione che richiede un [database di riferimento](#). ChessBase deve sapere quale database usare come riferimento e in genere suggerirà il database più grande che trova nella finestra [I miei database](#).



Se il database proposto è quello giusto, fate semplicemente clic su OK. Se si desidera impostare un altro database come database di riferimento, fate clic su *Sfoglia*.

Cambio rapido del database di ricerca per il "Riferimento" nella finestra Scacchiera

È possibile cambiare il database di ricerca per la visualizzazione di riferimento nella finestra della scheda con un solo clic.



In questo modo è possibile verificare quali partite hanno l'attuale posizione nel board in un altro grande database.

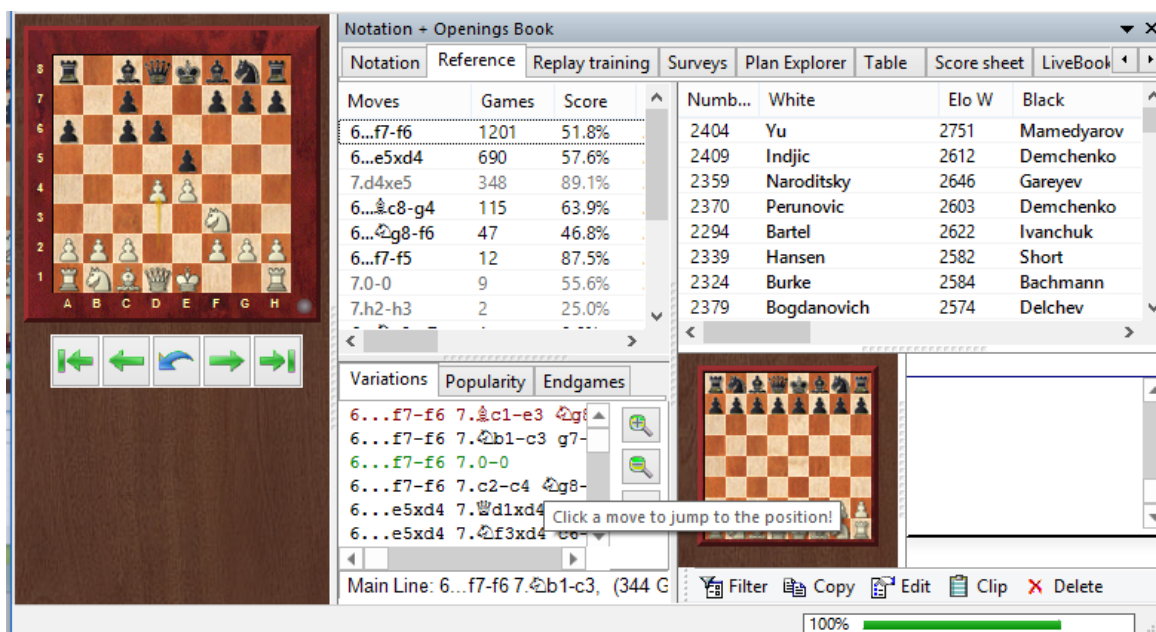
3.6.2 Riferimento di apertura

Fare clic sulla scheda *Riferimento* nella finestra notazione per visualizzare il riferimento di apertura relativo alla posizione corrente:

A screenshot of the 'Notation + Openings Book' window in ChessBase. The window has several tabs: Notation, Reference, Replay training, Surveys, Plan Explorer, Table, and Score sh. The 'Reference' tab is active. The table below shows a list of moves with columns for Moves, Games, Score, Last pla..., Hot, and Best players. The first row is highlighted.

Moves	Games	Score	Last pla...	Hot	Best players
6...f7-f6	1201	51.8%	2018		Grischuk;Mamedyarov;De
6...e5xd4	690	57.6%	2018		Mamedyarov;Ivanchuk;Sh
7.d4xe5	348	89.1%	2018		
6...c8-g4	115	63.9%	2016		
6...g8-f6	47	46.8%	2016		Malaniuk;Ibragimov;Aren

Il riferimento di apertura si basa su una veloce ricerca in background nel [database online](#).



Facendo clic sulla scheda *Riferimento della finestra scacchiera* si avvia la ricerca automatica del riferimento di apertura. Il programma esegue una veloce ricerca in background l'attuale posizione della scacchiera nel database online. Le informazioni vengono visualizzate molto più rapidamente rispetto alle versioni precedenti.

Nelle diverse colonne sono visualizzate tutte le informazioni utili.

Moves	Games	Score	Last played	Hot	Best players
5.Bf1-d3	629	62.7%	2010	■	Kramnik, Bareev, Lautier, Sokolov
5.Nb1-c3	470	49.4%	2010	■	Nakamura, Zvjaginsev, Ehlvest, Kr..
5.Bf1-e2	257	61.1%	2010	■	Gelfand, Lautier, Gurevich, Speelm..
5.Nf3-e5	147	50.0%	2009	■	Leitao, Savchenko, Zhao
5.Nb1-d2	80	37.5%	2009	■	Li Shilong, Pushkov
5.g2-g3	71	53.9%	2009	■	Nikolic, Iturrizaga Bonelli
5.g2-g4	37	48.2%	2005	■	Volkov, Rotstein
5.Qd1-c2	35	44.4%	2003	■	
5.b2-b3	29	54.5%	2009	■	Schneider
5.c4xd5	26	22.5%		■	Jakubowski
5.a2-a3	18	46.2%		■	
5.h2-h3	6	25.0%		■	

Mosse

Elenca tutte le mosse giocate in questa posizione.

Partite

Numero delle partite in cui sono state giocate le mosse visualizzate nella notazione.

Punteggio

È la percentuale di punti ottenuta continuando con quella mossa.

Ultima giocata

Quando è stata giocata più di recente questa mossa?

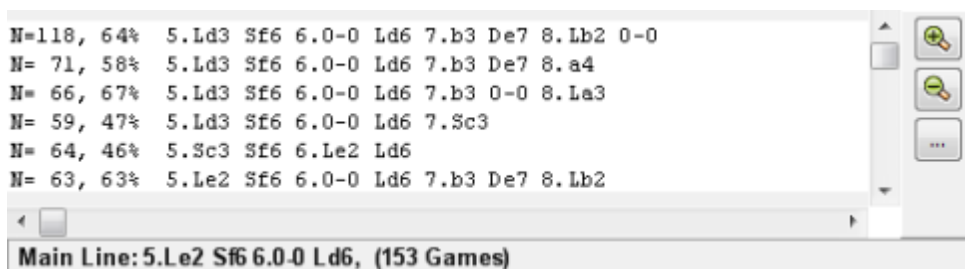
Linea principale

Nella colonna "Linea principale" vengono visualizzate le continuazioni dei giocatori più forti.

Infine c'è una lista dei migliori giocatori che hanno utilizzato questa continuazione, il punteggio *Elo migliore che ha giocato quella mossa, e il giocatore che ha usato questa continuazione più spesso.*

Suggerimento: facendo clic su una delle mosse visualizzata si immette quella mossa sulla scacchiera. Utilizzando le [frecche](#) (su/giù/sinistra/destra) della tastiera è possibile navigare nella lista, immettere e ritirare mosse.

Sotto la lista delle mosse viene visualizzata la sintesi delle linee giocate più comunemente.



Vedere la sezione [Parametri per la ricerca di riferimento](#).

Nel sommario vengono visualizzate le informazioni seguenti:

N = Numero delle partite

% = Percentuale di successo dal punto di vista del Bianco

La linea di gioco sviluppata

Utilizzando i tasti + / - o i tasti + / - è possibile modificare il numero di linee visualizzate. Facendo clic su una linea si effettuano le mosse nella finestra scacchiera.

Nella colonna *Linea principale* vengono mostrate le mosse statisticamente più forti per entrambi i colori.

La [lista partite](#) visualizzata elenca le partite che sono state giocate con quella continuazione. Facendo clic col pulsante destro del mouse su una partita e selezionando *Copia in notazione la partita viene inserita nella partita originale sotto forma di commento. È possibile affinare le informazioni utilizzando le colonne e il filtro opzioni.*

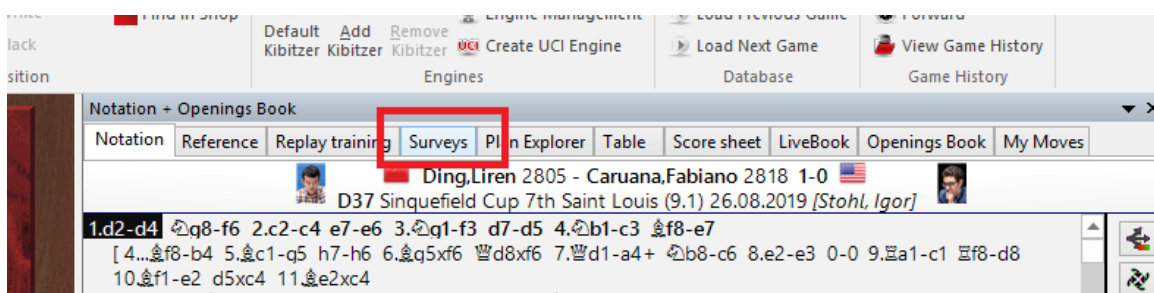
3.6.3 Surveys di apertura

Per ogni posizione di apertura è possibile creare delle surveys (monografie), per es. *Suggerimenti di Repertorio*.

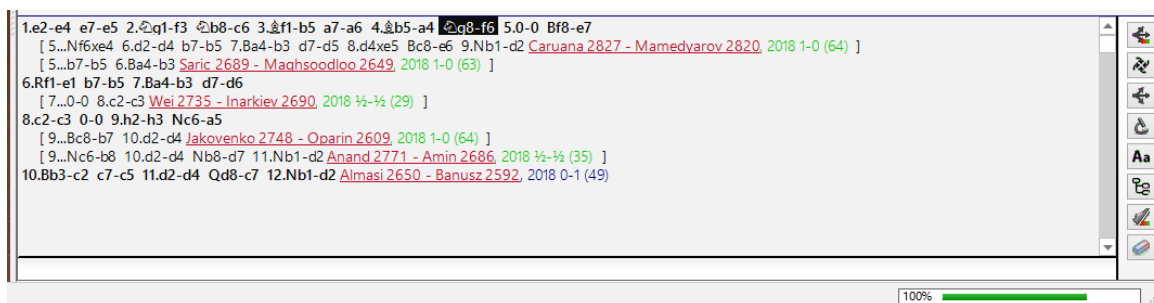
Ciò rappresenta un enorme semplificazione nella preparazione delle aperture. Nelle precedenti versioni l'utente poteva ricevere informazioni sui possibili seguiti tramite il *Riferimento o per mezzo di LiveBook*. *Lo svantaggio era che si doveva lavorare tra le possibili continuazioni una mossa alla volta.*

Adesso il programma offre la possibilità di generare per ogni posizione un'intera struttura ramificata dell'Albero delle varianti. Grazie a questa vista è decisamente più facile studiare un'apertura e memorizzare le sue varianti.

La funzione “**Surveys**” è **disponibile nella finestra [notazione](#)**.

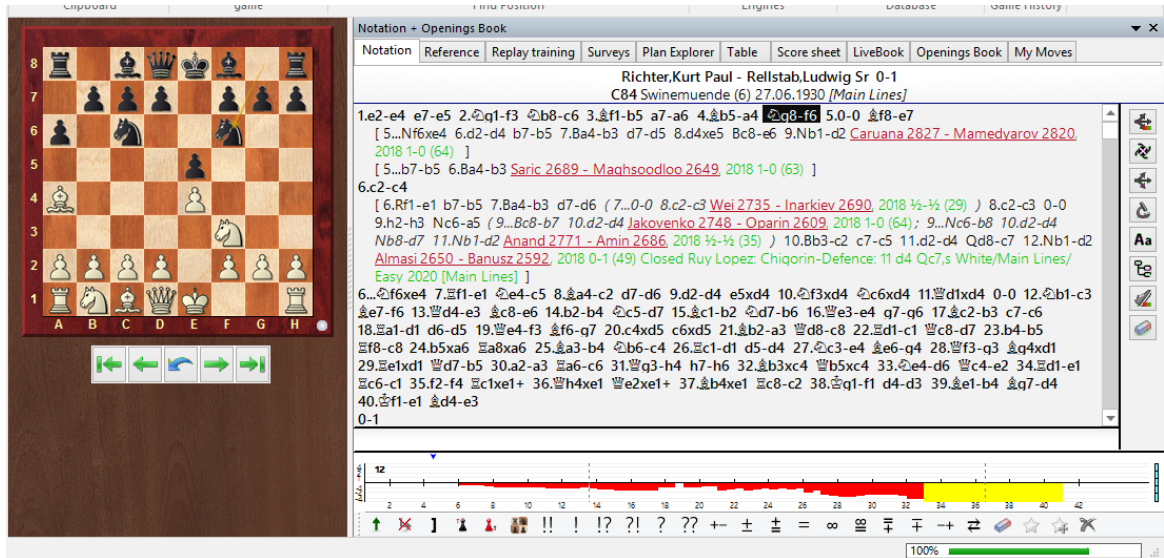


La scheda **Surveys** ha una propria notazione di partita, che funziona indipendentemente dalla partita principale. Ciò offre la possibilità di averne un saggio direttamente da una partita (o una tua analisi iniziale) e di dare uno sguardo all'albero delle varianti generato dalla funzione



Con la combinazione di tasti **CTRL-C** puoi copiare la monografia creata nella finestra della clipboard.

Selezionando la notazione della partita **CTRL-V** si inserisce la monografia creata direttamente nella notazione.

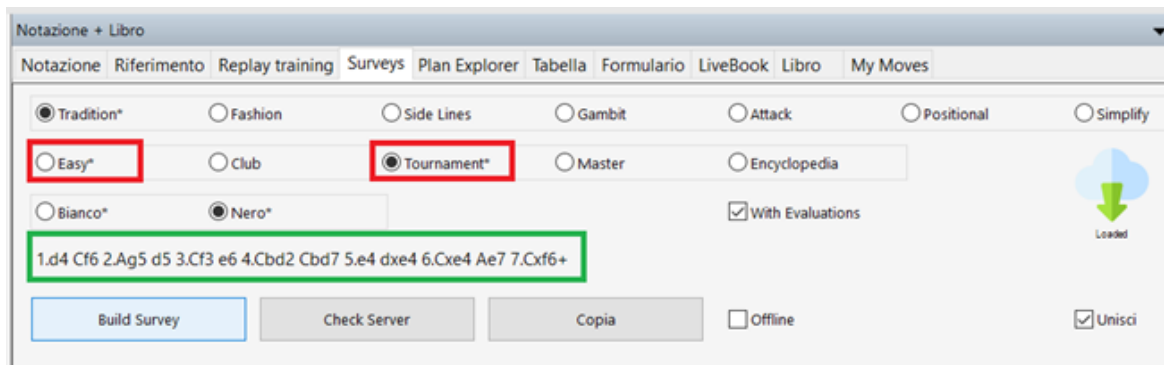


Le surveys derivano da due possibili fonti:

1. Per ogni posizione come minimo sono create dal [database di riferimento](#).
2. Se sul server esiste già una monografia sulla variante selezionata, tale survey di apertura viene immediatamente resa disponibile.

Le monografie rappresentano suggerimenti di repertorio dal punto di vista di un singolo colore. Il programma sceglie una mossa ottimale per quel colore e successivamente il programma esegue tutte le risposte plausibili.

Un aspetto importante nella selezione di una variante di apertura sono le preferenze personali dell'utente. Questo aspetto viene preso in considerazione dal programma e offre la possibilità di definire lo stile delle proposte di repertorio secondo criteri da voi impostati.



- Το στυλ "Tradizione" filtra / prende in considerazione dal database di riferimento quelle principali varianti che si giocano a livello di GM e che di regola offrono anche le ramificazioni più profonde.
- Per i giocatori interessati alla ricerca di aperture più interessanti, lo στυλ "Fashion" dovrebbe essere più interessante. Qui le mosse scelte sono soprattutto quelle che dominano nella pratica

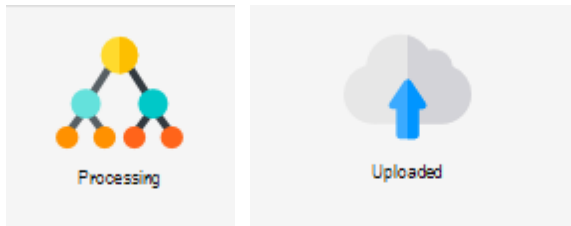
moderna. Questa modalità, che spesso si traduce in notevoli deviazioni dalle linee principali tradizionali, è quindi l'impostazione che fornisce l'indagine teoricamente più fondata e più interessante.

- Λεαμβιενταζιονε □Side Lines" è a disposizione dell'amatore che ha poco tempo per lo studio approfondito delle principali varianti di un'apertura. Proprio come in una ricerca su Google la maggior parte delle persone fa clic sui risultati in cima alla lista, nella preparazione dell'apertura le mosse giocate di frequente esercitano su molti un'attrazione magnetica. Ciò significa che molti sistemi secondari molto giocabili vengono trascurati, in essi è possibile ottenere posizioni decenti e molto giocabili con un dispendio di tempo minimo per la preparazione.
- Χε\ una μονογραφια δι απερτυρα αλθυαντο ρισχηιοσα νελλο στιλε √Gambit", che considera ogni sacrificio giocabile in parte. Quasi tutte le mosse conosciute nella teoria degli scacchi appaiono certamente in questa survey. E se ciò non fosse è soltanto perché la variante principale alternativa contiene anche essa sacrifici.
- Λειμποσταζιονε √Attack" cerca in rispettabili partite recenti le continuazioni più incisive possibili. Ciò porta in parte a spinte laterali molto aggressive, ad es. spesso con un h2-h4 anticipato. Se poi ti chiedi: "Chi gioca qualcosa del genere?" la risposta non di rado è "Magnus Carlsen".
- Λο στιλε √Posizionale" invece è chiaramente più solido. Impostazioni chiare, un Re sicuro, gioco tranquillo, gioco sul lato Donna, indebolimento delle catene di pedoni e vantaggi di spazio sono i criteri più importanti qui per la costruzione della rilevanza delle varianti.
- Iv □Simplify" si effettuano scambi su colonne aperte e strutture pedonali simmetriche per ottenere sulla scacchiera le posizioni meno complesse possibili.
- Λειμποσταζιονε δελ □Motore" offre un controllo concreto delle continuazioni con quello che viene definito motore predefinito. In caso contrario, la selezione è conforme alla modalità "Fashion". L'impostazione per settare il [motore predefinito](#) si trova in File - Opzioni - Motore.

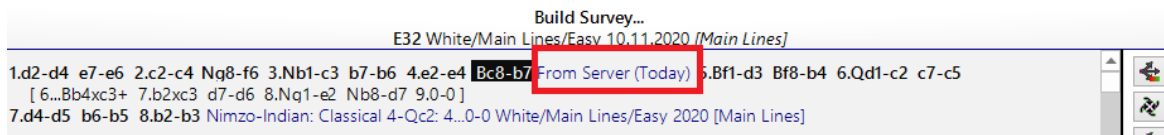
La profondità delle varianti può essere impostata grazie alle schede: Easy – Club – Tournament – Master – Encyclopedia.

La rappresentazione di un semplice repertorio con le profondità "Easy" o "Club" mostra un albero di varianti compatto. Queste impostazioni hanno senso soprattutto per i dilettanti che si trovano in "mancanza di tempo" per lo studio: un breve riassunto facilita la rapida memorizzazione e fornisce una panoramica diretta delle principali varianti!

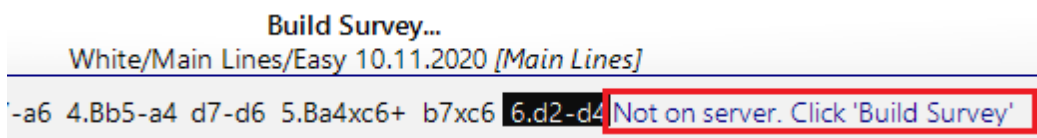
Lo stato durante la creazione della survey viene visualizzato nella finestra. Per esempio. Completo, caricato, ecc.



Se fai clic sui pulsanti per lo stile e questo crea una richiesta al server e la survey viene caricata nella misura in cui è disponibile sul server. Ciò significa che l'analisi viene caricata immediatamente, se è già stata eseguita e memorizzata sul server. Queste informazioni vengono visualizzate all'interno della notazione dopo la tua richiesta.



La descrizione si riferisce al lavoro in corso di esecuzione con una partita caricata da un database. Con l'inserimento manuale delle mosse ciò non avviene in modo che la notazione rimanga invariata. Quindi fai clic sul pulsante "Controlla server".



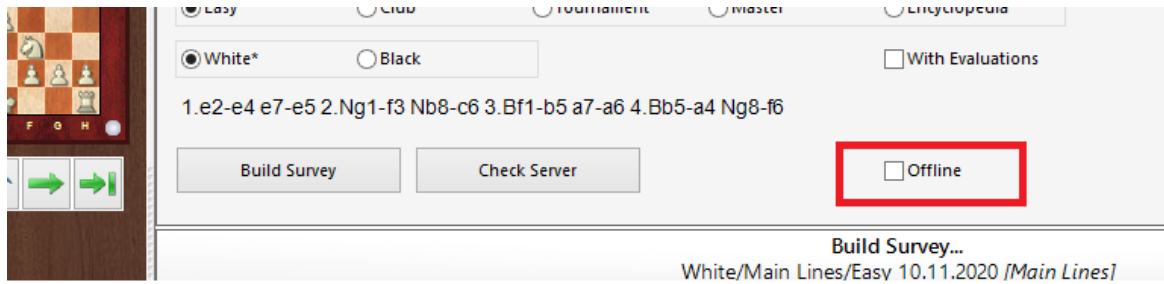
Se stai creando per te stesso un repertorio che non esiste ancora sul server, questo verrà memorizzato. Se esiste già sul server, può essere sovrascritto lì (se il proprio database di riferimento è più aggiornato e migliore).

Quando viene richiamata dal server, la variante viene sovrascritta dalla posizione della query. Tuttavia, è possibile ripiegare anche le surveys di apertura. Per fare ciò, attivare nella finestra di dialogo delle impostazioni l'opzione "Unisci". Quindi la survey viene inserita nella posizione corrente senza sovrascrivere le mosse esistenti.

Se per qualsiasi posizione sono presenti surveys sul server, le opzioni *stile*, *profondità* e *colore* sono contrassegnati da un *"*"*.

Analisi in locale

Se desideri disattivare il collegamento al server per proteggere la privacy della tua preparazione di apertura, è sufficiente attivare l'opzione "Offline" e lavorare in questa modalità solo con il database di riferimento installato localmente.



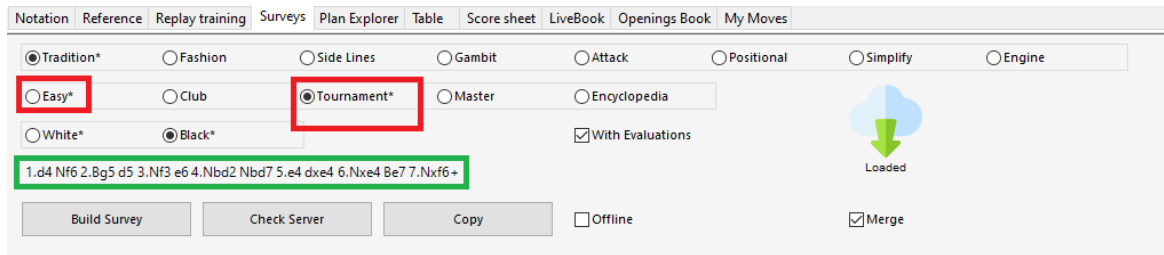
3.6.4 Consigli sulle surveys di apertura

Se un repertorio è già salvato sul server per la variante selezionata e con l'impostazione appropriata (*Easy / Club / Torneo / ecc.*), Questo viene evidenziato nella finestra di dialogo con un asterisco (*).

Esempio:

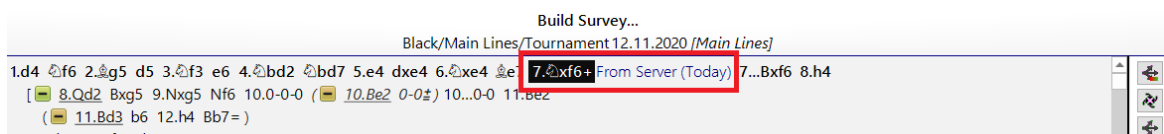
1. d4 Nf6 2. Bg5 d5 3. Nf3 e6 4. Nbd2 Nbd7 5. e4 dxe4 6. Nxe4 Be7 7. Nxf6+ porta per trasposizione di mosse al Sistema Rubinstein della Difesa Francese.

La finestra di dialogo per la creazione di una survey di apertura si presenta così:



Evidenziata in verde nella finestra di dialogo è la variante selezionata.

Accanto alle opzioni "Easy" e "Torneo" (evidenziate in rosso) l'asterisco indica che esiste già un repertorio appropriato salvato sul server. Inoltre, queste informazioni vengono visualizzate nella notazione della survey.

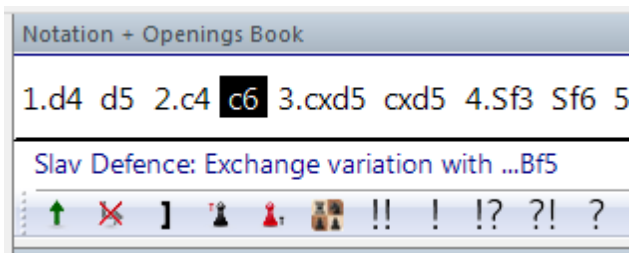


Utilizzando il pulsante "Copia" è possibile spostare la survey di apertura nella notazione della partita.

Consiglio: Se non hai copiato la survey nella notazione, esiste anche una versione offline di essa. Nel corso della partita ogni survey di apertura che viene creata viene salvata ed è quindi disponibile l'opzione per visionarla in un secondo momento senza accedere al server.

3.6.5 Nome dell'apertura

Dopo aver caricato una partita completa nella finestra scacchiera, viene visualizzato il relativo nome di apertura.



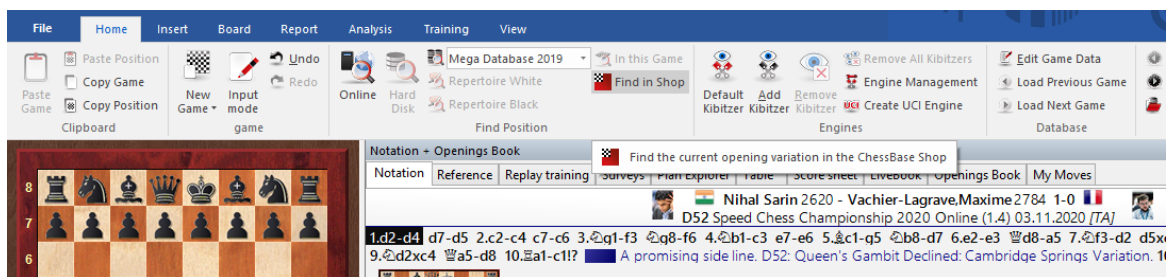
Troverai le informazioni immediatamente sopra la barra degli strumenti insieme alle funzioni necessarie per modificare la notazione. In questa riga troverai anche le informazioni relative alle differenze nella distribuzione del materiale nella partita in questione.

3.6.6 Ricerca nel negozio online

Mentre stai guardando una partita nella [finestra scacchiera](#) vorresti sapere se esiste del materiale approfondito su quella variante nel negozio online?

Questa domanda trova subito una facile risposta.

Nel menu della pagina iniziale si trova l'opzione *"Find in Shop"*.



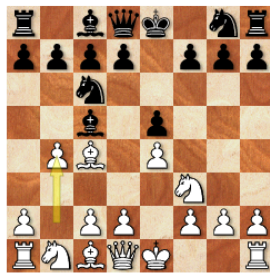
Un clic avvia immediatamente il browser e viene avviata la ricerca dei materiali relativi al sistema di apertura scelto.

recommendations

The ABC of Evans Gambit €26.99

Gambit Opening Repertoire €27.90

Open Games with ...Bc5
Experienced trainers recommend playing positions with similar pawn structures. €29.90



notation

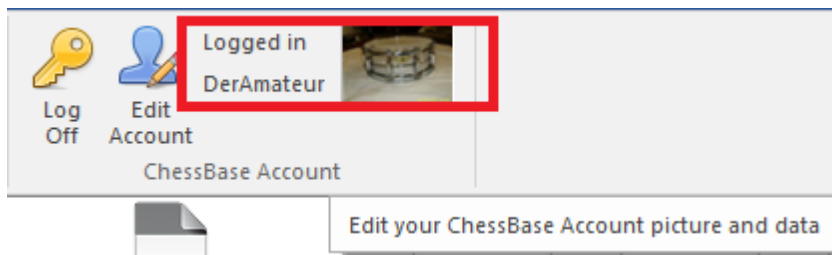
1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.b4 Bxb4 5.c3 Ba5 6.Kg1 d6 7.d4 Bg4

Consiglio: Nella finestra del negozio è possibile affinare ulteriormente la ricerca del materiale pertinente facendo clic sulla mossa appropriata nella notazione.

3.6.7 Installazione diretta dal negozio

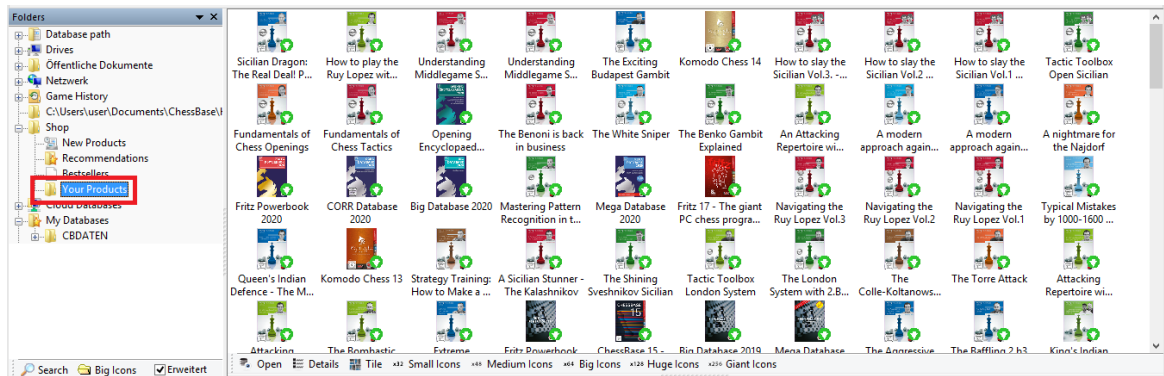
L'installazione dei prodotti che hai acquistato come versioni scaricabili dal nostro negozio si trova in "I miei download" nel nostro negozio online. Con ChessBase è possibile l'installazione diretta del programma.

La condizione è che tu abbia effettuato l'accesso a ChessBase con il tuo nome account.



Nella visualizzazione della directory del programma sulla sinistra dello schermo troverai le voci *Nuovi prodotti*, *Raccomandazioni*, *Bestseller* sotto la voce "Shop".

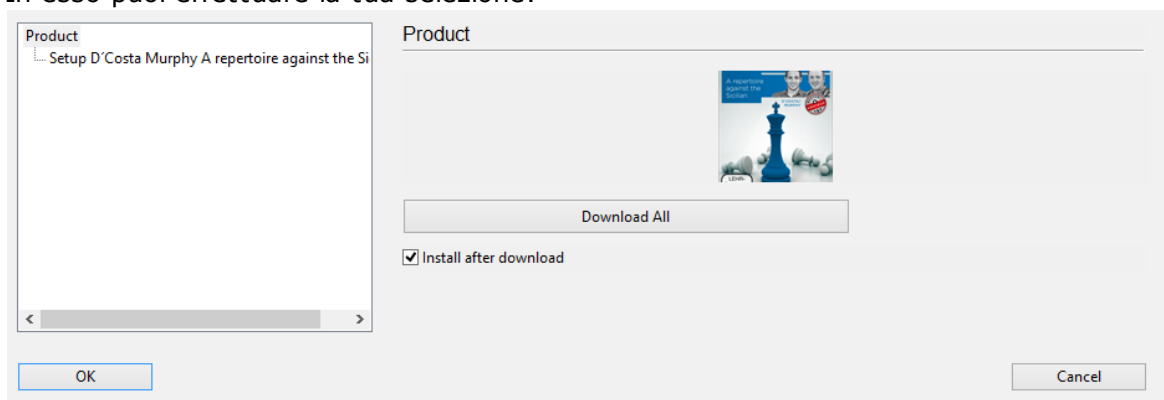
Di norma, i programmi rilevanti sono quelli salvati per l'utente nel suo account del negozio.



Evidenzia / fai doppio clic su uno o più prodotti che desideri installare.

Viene visualizzata una nuova finestra di dialogo.

In esso puoi effettuare la tua selezione:



Quando il pulsante "Installa dopo download" è attivato - questo è in fondo lo scopo della funzione - il software viene installato immediatamente dopo il download. Se desideri semplicemente scaricare il software senza installarlo, disattiva "Installa dopo il download".

Il download è ora eseguito; nella finestra visualizzata vedrai l'avanzamento effettuato e la durata stimata del download.

Dopo il download è possibile installare il software acquistato direttamente da ChessBase.

Nota: Se non desideri eseguire l'installazione da ChessBase, troverai i download nella directory utente in Documents / ChessBase / Shop.

3.6.8 Mostra varianti principali "Hot"

Quando attivate la scheda [riferimento](#) nella [finestra notazione](#) il programma esegue continuamente una ricerca in background in base alla posizione corrente della scacchiera. Utilizza le partite che trova per mostrare informazioni utili sulla variante che si sta giocando.

C'è una nuova colonna chiamata *Linea principale*.

Notazione	Riferimento	Replay training	Surveys	Plan Explorer	Tabella	Formulario	LiveBook	Libro	My Moves
Mosse	Partite	Puntegg...	Ultima...	Linea principale		Giocatori migliori			
3...Ag7	4389	52.8%	2020			Morozevich;Gashimov;Bu;Mamedov			
3...d5	1031	54.4%	2020			Duda;Morozevich;Giri;Svidler			
3...Cf6	218	49.8%	2020			Kramnik;Vachier Lagrave;Giri;Polgar			
3...Cc6	119	54.2%	2020			Edouard			
3...d6	61	66.4%	2019			Jones;Khasin			
3...Da5	31	58.1%	2019						

La scacchiera mostra una tipica posizione della Partita Spagnola.



La continuazione principale è 8... d7-d6. Tuttavia, la colonna "Linea principale" mostra che al livello magistrale è preferibile la continuazione 8... d7-d5. Nella lista delle partite vengono visualizzate per prime le partite dei giocatori più forti.

8...d7-d6	5073	55.4%	2009		Ivanchuk
8...d7-d5	4531	48.1%	2009		Anand, B
8...Lc8-b7	134	67.9%	2008		WoDra, C
8...Sc6-a5	92	73.9%	2009		Fernandc
8...Tf8-e8	38	65.8%	2000		Smagin
8...h7-h6	17	67.6%			

La linea completa della linea alla moda "hot" è indicata come linea principale. Viene visualizzato il numero di partite in cui è stata giocata la variante in questione.

I criteri per la classificazione come "hot" sono la data in cui si sono giocate le partite e l'Elo medio dei giocatori.

3.6.9 Riferimento di apertura per database

È possibile creare **riferimenti di apertura** per qualsiasi database.

Rapporti - Riferimento di apertura

Facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'icona di un database nella [finestra database](#) viene aperto il menu di scelta rapida relativo.

Apri	Invio
Cerca...	Ctrl+F
Apertura di riferimento...	Ctrl+Alt+Invio
Invia per E-mail il database selezionato...	

Immettere le mosse desiderate sulla scacchiera. La funzione di [riferimento di apertura](#) utilizza la posizione sulla scacchiera per fornire informazioni a partire dal database.

Nota: le statistiche visualizzate sono visualizzate sulla base delle partite del database selezionato.

3.6.10 Riferimento di apertura per gruppi di partite

È possibile utilizzare il [riferimento di apertura](#) anche per gruppi di partite.

Prima selezionare nella [lista le partite](#) che devono essere utilizzate per creare il riferimento di apertura.

Menu Statistiche - Riferimento di apertura su partite selezionate



Oppure fare clic sulla selezione per visualizzare il menu di scelta rapida.

3	Polerio, G	Lorenzo	1-0	32	C53	Sora	1575
4	Lopez de Segura, R	Leonardo, G	1-0	9	C40	Rome	1572
5	Lucena, L	Quintana	1-0	32	A00	Huesca	1515
6	Leonardo, G	Lopez de Segur..	1-0	10	C41	Madrid	1575
7	Leonardo, G	Lopez de Segur..					
8	Scovara	Boi, P					
9	Polerio, G	Leonardo, G					
10	Busnardo	Polerio, G					

Edta	
Apertura di riferimento su partite selezionate	Ctrl+Alt+Invio
Carica/fondi le partite selezionate	Invio
Selezione -> libro	Maiusc+Invio
Ri gioca partite automaticamente	

Nota: il riferimento di apertura su partite selezionate genera le statistiche sulla base di tali partite.

3.6.11 Valutare varianti nel Riferimento

Con la sua rapida interpretazione delle statistiche per una data posizione, la ricerca di Riferimento del programma offre un aiuto indispensabile nello studio di nuovi sistemi di apertura. A colpo d'occhio l'utente può farsi un'idea concreta del valore di ogni specifica continuazione.

Vengono visualizzate le mosse giocate finora dalla posizione corrente sulla scacchiera. Nelle colonne *Partite*, *Punti*, *Ultima giocata*, *Linea principale*, ecc. Troverete una valutazione del programma, sempre dal punto di vista del Bianco. Questa finestra fornisce una prima panoramica delle possibilità esistenti e della loro affidabilità.

Fare clic su una delle mosse e verrà eseguita sulla scacchiera (e inclusa nella notazione) e le statistiche verranno aggiornate.

Se volete tenere il vostro [database di riferimento](#), es. il Mega database, sempre aggiornato con le ultime partite scaricate, allora il programma vi dà la possibilità di aggiungere una valutazione alle mosse con un "!".

Moves	Games	Score	Las...	Hot	Best play
11...Sd5	51	61.8%	2020		
11...Le7	50	49.0%	2020		Firouzja;R
11...Da5	24	70.8%	2014		Kacheishv
11...Db6!	6	58.3%	2020		Jobava
11...Sb8	1	100.0%	1965		
12.Ng3-e4	1	100.0%	2011		
11...Sf5	1	50.0%	2020		

Nota: Questa informazione può trovarsi esclusivamente in un [Mega](#) database aggiornato! Per la marcatura di una variante si valuta l'andamento degli ultimi mesi.

Consiglio: Ci sono chiaramente troppe poche partite mostrate nella visualizzazione di riferimento sebbene ci siano chiaramente più partite disponibili nel [database di riferimento](#)?

Evidenzia il database di riferimento nella finestra Database.

Dal menu *Manutenzione* scegliere *rimuovi velocizzatore di ricerca*. Dopo aver rimosso dallo stesso menu si può - *Creare un nuovo velocizzatore di ricerca*.

3.6.12 Rapporto di apertura

Finestra scacchiera: Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera

Menu Rapporti - Rapporto di apertura



Questo è uno dei più potenti strumenti per lo studio delle aperture attualmente disponibili – ed è molto semplice da usare. Prima di provare questa funzione bisogna accertarsi di aver definito un [database di riferimento](#), in modo che ChessBase sappia quale materiale utilizzare per il rapporto di apertura.

Supponiamo di essere interessati a una particolare linea di apertura. Con la posizione critica visualizzata sulla scacchiera, fare clic su *Rapporti – Rapporto di apertura*. Con nessuna informazione pre-memorizzata, ChessBase analizza le partite del database di riferimento e genera un prospetto comprensivo di tutto ciò che trova (questo processo è conosciuto con il nome "analisi dei dati").

Testo: Rapporto apertura: C42, 4...Kxf7

Pagina iniziale Modifica

Vai indietro Vai avanti Pagina iniziale

Navigation

Italiano

Rapporto apertura

1.e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.Nxe5 d6 4.Nxf7 Kxf7

C42, 4...Kxf7

[602 Partite in 'Mega Database 2010'](#)

1. Storia

Partita più antica: [Cochrane,J - Mohishunder 1-0](#)

Ecco cosa contiene il rapporto:

Sviluppo storico della variante

Include le partite più antiche e le più recenti. Fare clic su qualsiasi voce per caricare la

partita relativa. L'“indicatore di moda” fornisce la percentuale delle partite sulla base dell'intero database.

Giocatori importanti

Elenca i giocatori che hanno utilizzato la linea e le loro percentuali di successi. È possibile fare clic sui collegamenti alle partite o sui nomi dei giocatori per ottenere informazioni sui giocatori stessi.

Statistiche

Questa sezione visualizza le percentuali di successo per il Bianco e per il Nero, la percentuale di partite decisive, la lunghezza media, ecc.

Mosse migliori

Visualizza le mosse con le quali sono state ottenute più vittorie. Il calcolo è fatto sulla base del numero delle partite, delle percentuali di successi, della performance Elo, della media Elo degli avversari, del numero dei giocatori con Elo > 2550, dei risultati nelle partite recenti e della popolarità di ogni mossa negli anni recenti. Vengono elencate le partite più interessanti sulle quali si può fare clic per caricarle e studiarle.

Linea principale e linea critica, repertorio e piani

ChessBase visualizza la linea principale e la linea critica. Quest'ultima è quella nella quale sia il Bianco che il Nero hanno eseguito le mosse statisticamente più promettenti. Ancora una volta, è possibile fare clic sulle partite per caricarle e rigiocarle. Inoltre, ChessBase visualizza la mossa migliore e i piani ad essa associati.

4. Mosse e piani

a) 5.Nc3

Bianco score nella media (54%).

giocata da: [Topalov](#), 2700, 0.5/1; [Short](#), 2664, 1/1; [Heberla](#), 2506, 0.5/1; [Medvegy](#), 2430, 1/1; [Bosboom](#), 2430, 1/1

Si dovrebbe giocare: [5...Be7](#)

[Valko,K - Balint,V 0-1](#); [Pruess,D - Haessel,D 1-0](#); [Mace,E - Fougerit,V 0-1](#); [Caffenne,P - Burdet,F 0-1](#); [Nestorovic,L - Pohjala,H 0-1](#); [Jacek,M - Krejci,S 0-1](#)

Alternativa: [5...c5](#)

[Topalov,V - Kramnik,V ½-½](#); [Valmana Canto,J - Perez Garcia,R 0-1](#); [Fabre Massana,M - Garriga Sole,J 0-1](#); [Medvegy,Z - Lengyel,L 1-0](#); [Kratochvil,J - Vrana,J ½-½](#)

Il rapporto di apertura è un [testo di database](#) in formato HTML.

Oltre al prospetto, ChessBase genera anche un [riferimento di apertura](#) per la variante che si sta studiando.

3.6.13 Esportare un rapporto di apertura

Hai la possibilità di salvare il risultato del rapporto di apertura in modo permanente per recuperare le informazioni velocemente senza dover rigenerare il report ogni volta.

Per fare ciò, procedere come descritto di seguito:

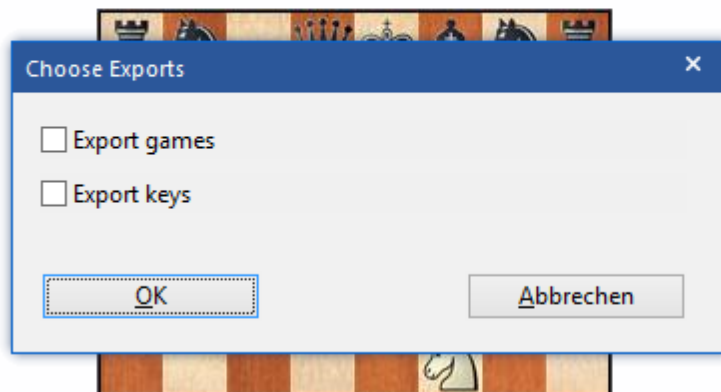
Creare un nuovo database in cui si desidera salvare il contenuto del rapporto di apertura PRIMA del report di apertura.

Eeguire il Rapporto di apertura con la notazione / posizione della scacchiera richiesta.

Dopo che il rapporto è stato eseguito, procedi come segue:

Vai al testo del database e seleziona "Salva con nome ..." e seleziona il nuovo database che hai creato nella finestra di dialogo del file.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Lf5 4.Sf3 e6 5.Le2



Se desideri includere le partite nel nuovo database, seleziona "Esporta partite".

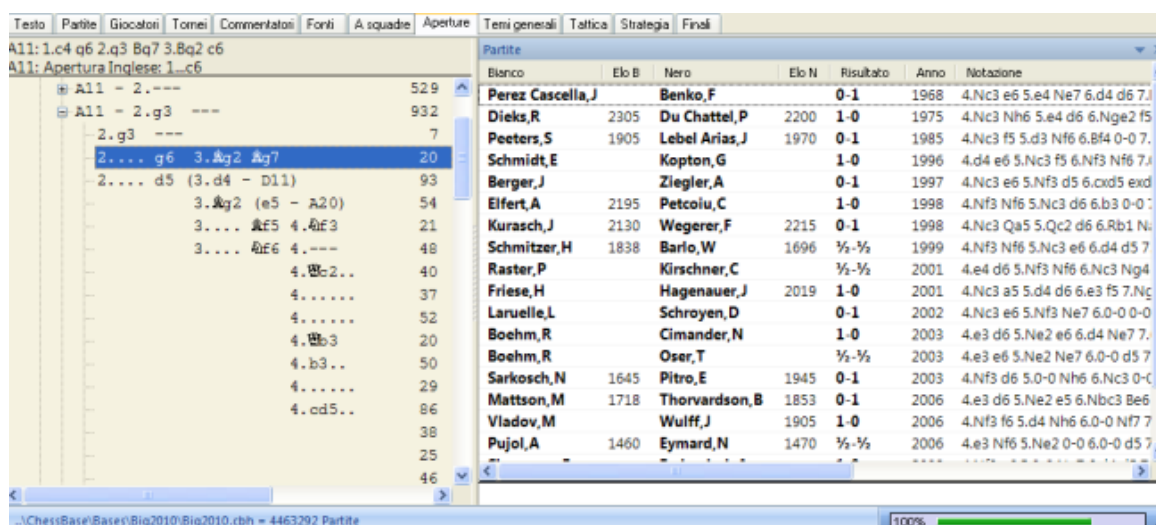
"Esporta chiavi" dovrebbe copiare la chiave di apertura del sistema selezionato, ma non è necessariamente necessario qui nella selezione limitata.

Nell'ultimo passaggio il programma offre la possibilità di definire un titolo per il testo del database.

Ora è necessario un po' di pazienza finché tutte le informazioni necessarie non siano trasferite e il database sarà permanentemente disponibile con il *Rapporto*.

3.6.14 Classificazione delle aperture

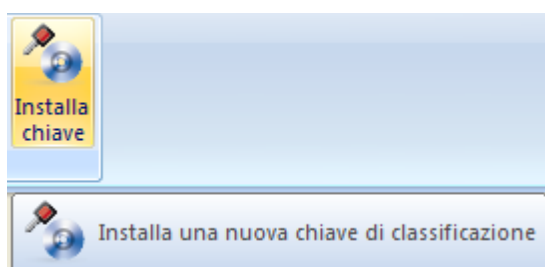
La classificazione delle aperture di ChessBase si riferisce all'identificazione delle varianti di apertura nella [chiave di apertura](#).



Ecco come funziona:

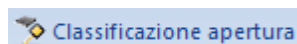
Il programma gioca ogni partita in senso inverso e confronta ogni posizione che incontra con tutte le posizioni contenute nelle posizioni di classificazione della chiave delle aperture. Non appena viene riscontrata una corrispondenza, il programma sa in quale chiave deve classificare la partita. Il motivo per cui il programma ripercorre la partita in senso inverso è che l'interesse è concentrato sulla classificazione più profonda, cioè quella che identifica la variante più dettagliata.

Quando si installa una nuova chiave (*Chiavi apertura – Inserisci nuova chiave nella [finestra lista](#) o clic sulla scheda Aperture nel nastro Chiavi apertura*) tutte le partite del database vengono classificate in base alla chiave nello stesso modo.



Classificazione della partita corrente

Nella finestra scacchiera fare clic su *Rapporti – Classificazione apertura* (oppure premere **Ctrl-Alt-C**).



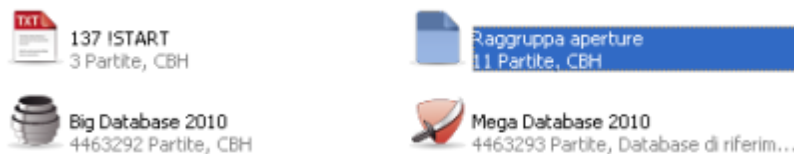
ChessBase utilizza la [chiave di apertura](#) del [database di riferimento](#) per reperire tutte le partite con [la stessa apertura](#).

3.6.15 Raggruppamento di aperture

La funzione “*Raggruppa aperture*” è molto utile per la visualizzazione delle aperture nella finestra database. La funzione viene sempre applicata al database selezionato nella [finestra database](#).

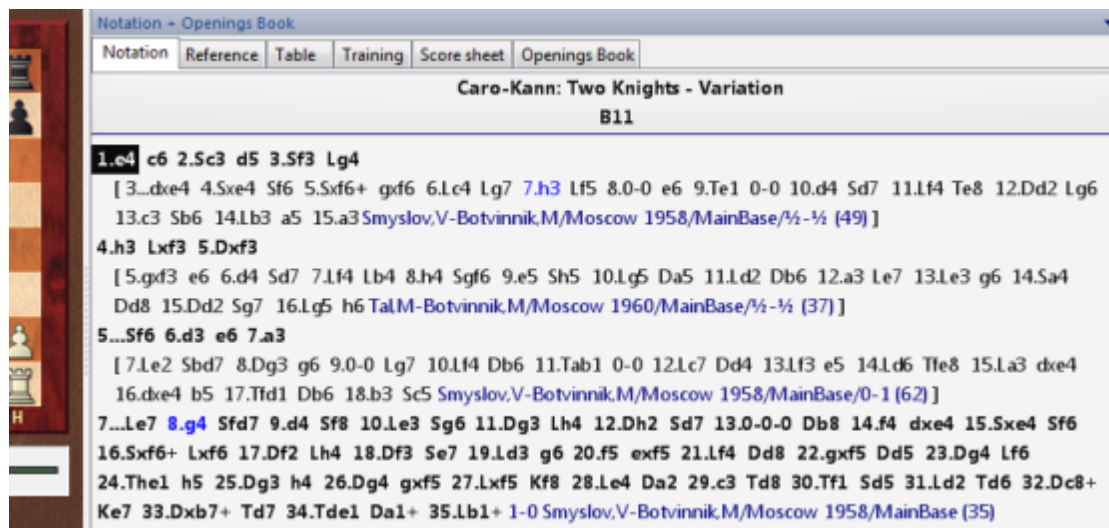


Il programma genera un nuovo database contenente tutte le partite che iniziano con le stesse mosse (varianti di apertura) riunite per gruppi. In questo modo è possibile avere una buona panoramica delle aperture contenute nel database, proprio come se fosse un'enciclopedia delle aperture.



Text	Games	Players	Tournaments	Annotator	Sources	Teams	Game title	Openings	Themes	Tactics	Strategy	Endgames
Number	White	Elo W	Black	Elo B	Result	Moves	ECO					
1	Irregular Openi..				Line	28	A00					
2	Nimzowitsch-La..		Opening		Line	22	A01					
3	Unusual lines af..		King's Indian Attack		Line	34	A04					
4	Réti Opening: N..		Capablanca Systems		Line	52	A07					
5	King's Indian		Attack		Line	25	A08					
6	English Opening..		Replies for Black		Line	42	A10					
7	English Opening..		b3 by White		Line	28	A12					
8	English Opening:		1...e6		Line	22	A13					
9	English Opening..		b3 by White		Line	36	A14					
10	English Opening:		1...Nf6		Line	48	A15					
11	English Opening..		...d5		Line	17	A16					
12	English Opening..		...Bb4		Line	36	A17					
13	English Opening:		Flohr-Mikenas Syste..		Line	24	A18					
14	English Opening:		Flohr-Mikenas Syste..		Line	42	A19					
15	English Opening:		1...e5		Line	44	A20					
16	English Opening..		2 Nc3		Line	36	A21					
17	English Opening..		Indian: Lines without..		Line	48	A24					

Esiste anche una panoramica dei sistemi di apertura nella lista del contenuto di un database. La funzione genera la notazione di un albero delle varianti con partite adatte riportate sotto forma di esempi.



Tale funzione è particolarmente utile se applicata al database che contiene le partite personali. In questo modo viene visualizzata una panoramica della teoria delle aperture, importante per il proprio stile di gioco.

3.6.16 Libro delle aperture



Facendo clic sulla scheda *Finestra scacchiera - Notazione* - *Libro* viene visualizzata la [finestra libro](#).

Il libro (o "albero") delle aperture contiene posizioni e informazioni complete su tutte le mosse giocate. ChessBase consente un accesso rapido a queste informazioni.

Esistono due tipi di alberi:

Permanenti: in essi si raccolgono le partite di un database che è memorizzato in modo permanente sul disco rigido.

Temporanei: si può generare un albero in modo molto rapido da qualsiasi selezione di partite, ad esempio, dalle partite con il Bianco di un particolare giocatore. Fare clic sulle partite con il pulsante destro del mouse e selezionare *Carica/Fondi le partite selezionate* (o premere **Maiusc-Invio).**

Come creare un nuovo libro delle aperture

Finestra database: *Menu applicazione - Nuovo - Database*. Nel [selettore di file](#) selezionare *Libri (*.CTG)* nel campo "Salva come:"

Come copiare partite in un libro delle aperture

Selezionare le partite, premete **Ctrl-C** per copiare, fare clic sull'icona dell'albero del database e premere **Ctrl-V** per incollare.

Si può anche utilizzare la tecnica del **Drag & Drop** per trascinare partite o un database intero su un albero.

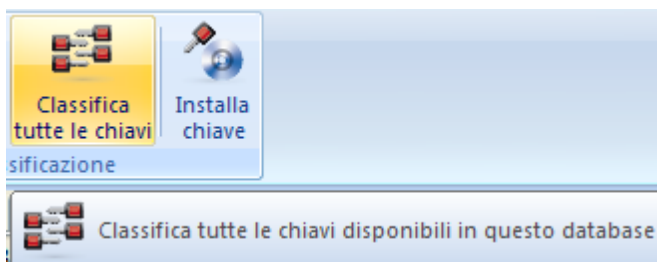
Il libro delle aperture ChessBase riconosce tutte le trasposizioni, anche quelle non giocate nelle partite da cui il libro è stato tratto. Vengono riconosciute anche le posizioni a colori invertiti. Ad esempio, dopo le mosse 1.d3 d5 2.d4 viene visualizzata 2...c5! con i dati relativi al Gambetto di Donna normale.

I libri di apertura ChessBase (con estensione CTG) possono essere letti direttamente dai programmi Fritz, Hiarcs, Junior e Nimzo, come pure da un certo numero di altri motori scacchistici. Con un libro di aperture attivo essi giocheranno le mosse iniziali della partita istantaneamente, senza calcolare. È molto facile utilizzare ChessBase per creare, modificare o estendere un libro delle aperture per Fritz o per altri motori.

3.6.17 Classificazione di un intero database

Finestra lista: Aperture - Chiavi apertura - Classifica tutte le chiavi

Questo comando riclassifica l'intero database in base alle varie chiavi (aperture, temi, strategia, tattica, finali).



Se si interrompe il processo, ChessBase si ricorderà fino a che punto è stata eseguita la classificazione e quindi sarà possibile continuare il processo anche in seguito. Il programma chiederà se si desidera continuare dal punto in cui è stato interrotto (partita numero x). Se si immette la partita numero "1" il programma classificherà nuovamente l'intero database.

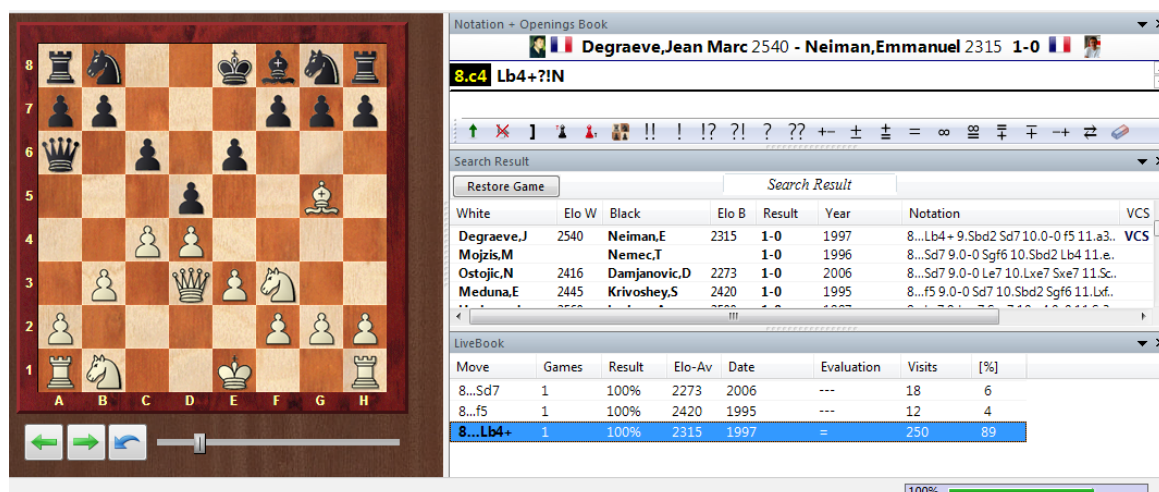
Se non è ancora stata installata nessuna chiave, vengono visualizzati quattro pulsanti, vedere la sezione: [Installazione di una nuova chiave](#).

3.6.18 Ricerca di novità/confronto

Finestra scacchiera: Clic con il pulsante destro - Trova novità (**Maiusc-F6**)



ChessBase cerca nel [database di riferimento](#) le partite più simili a quella corrente. Le partite vengono visualizzate nella [finestra risultato ricerca](#) e vengono ordinate a seconda del grado di somiglianza con la partita originale.



Nella partita originale, la scacchiera passa alla posizione nella quale è stata giocata la novità (cioè il punto in cui la partita originale si discosta da quelle già giocate).



È possibile fare clic su una partita dell'elenco per visualizzare le mosse. Fare clic sul pulsante *Ripristina partita per tornare alla partita originale*.



Fare clic sull'elenco del risultato della ricerca con il pulsante destro del mouse e selezionare *Edita - Seleziona tutto*. Quindi, trascinare le partite sulla partita originale. Esse verranno fuse nella notazione, rendendo semplice la visualizzazione del punto in cui è stata

giocata la novità. Naturalmente, tutto questo processo viene eseguito nella memoria RAM, lasciando intatta la partita del database.



È possibile fare **Ctrl-clic solo su alcune delle partite per evidenziarle e poi fare clic su Ripristina partita per tornare alla partita originale e trascinare la selezione nella notazione della partita originale.**



È possibile salvare i risultati della ricerca nella [Clipboard](#) selezionando le partite (come indicato sopra), quindi facendo clic con il pulsante destro del mouse e selezionando *Edita – Copia o cancella in Clipboard*. Si può anche premere il tasto **F5**.



L'opzione *Trova novità funziona correttamente solo se si dispone di un [database di riferimento](#) che è stato [classificato in base a una chiave di apertura](#). Inoltre la chiave di apertura deve essere della migliore qualità.*

3.6.19 Annotazione delle novità

Finestra scacchiera - Rapporti - Annotazione novità



È disponibile un modo semplice per visualizzare le novità di apertura nella [finestra scacchiera](#).

Nella finestra scacchiera è disponibile il nastro *Rapporti – Annotazione novità*. Se è attiva una connessione a Internet, il programma avvia una ricerca nel [database online](#).

In contrasto con le vecchie versioni, ChessBase 16 non utilizza più il [database di riferimento](#) installato, ma il database online, perché è sempre aggiornato. Ciò garantisce la visualizzazione accurata delle tendenze attuali nella teoria delle aperture.

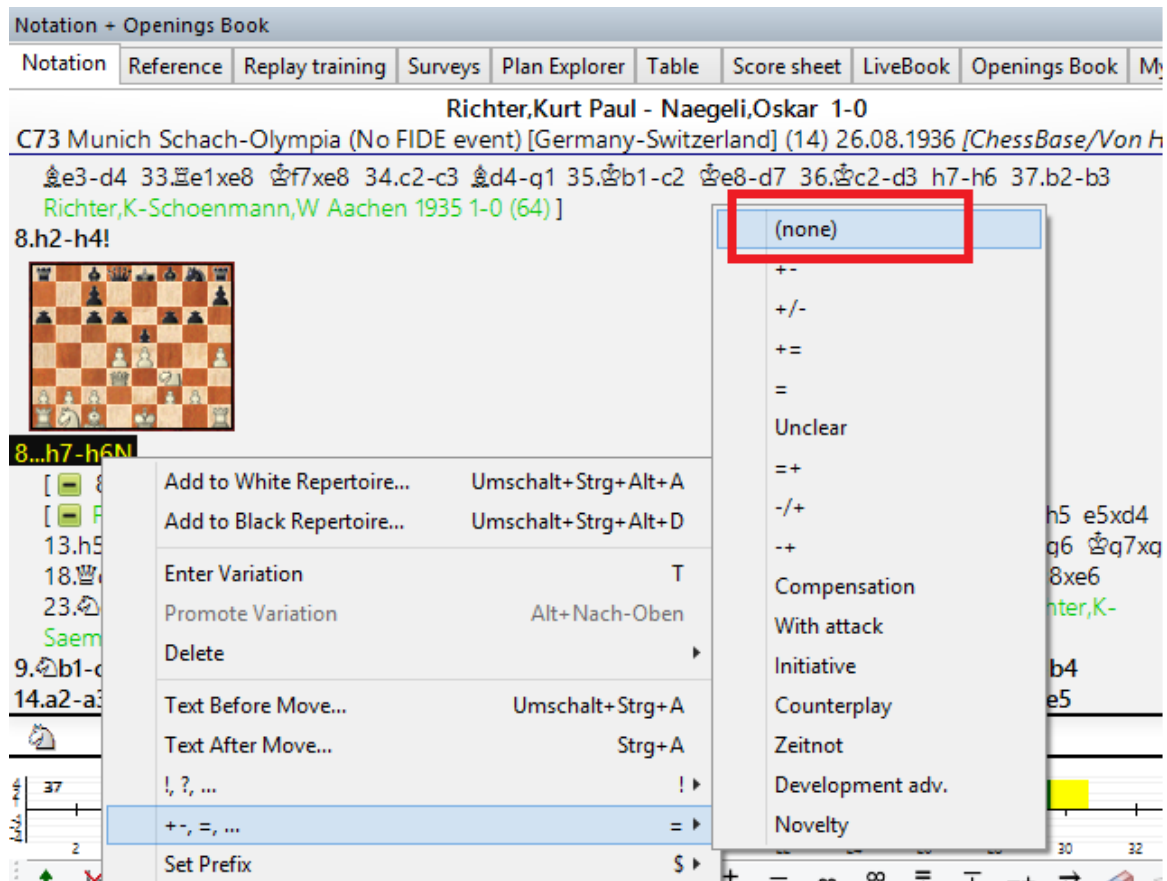


Il programma inserisce nella notazione le partite importanti sotto forma di varianti. Nella notazione la novità viene contrassegnata da una **N maiuscola**.

[Kostin,A \(2387\)-Rodin,D \(2421\)/Voronezh 2004/CBM 1](#)
9...Ne4 10.Nxd4 Bd7 11.Bxc6 bxc6 12.Ba3N
 [Predecessore (2): 12.f3 Nxc3 13.Qd2 Nb5 14.Qxa5

3.6.20 Notazione – Rimuovi Novità

Domanda: All'interno della notazione trovo la voce "N". Questa lettera viene utilizzata nella notazione per evidenziare una novità (innovazione) all'interno di una variante di apertura. Come si può rimuovere questo segno o etichetta dalla notazione?



Risposta: Dopo un clic con il tasto destro del mouse nella notazione, la suddetta funzione diventa disponibile. Scegliendo "Nessuno" è possibile rimuovere l'etichetta dalla notazione.

3.6.21 Chiave di apertura

3.6.21.1 Che cosa sono le chiavi di classificazione?

Nella lista delle partite vengono visualizzate le schede seguenti:

Si tratta di sistemi di classificazione nei quali le partite vengono ordinate automaticamente dal programma.

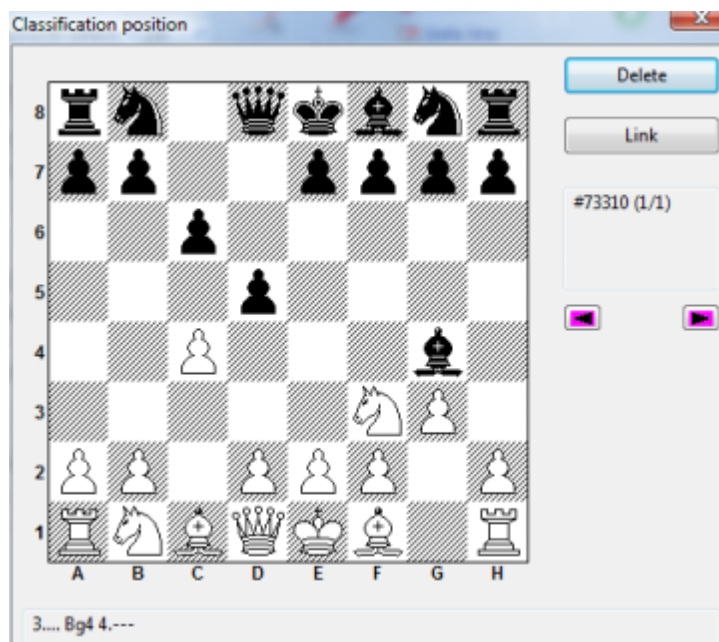
Le [chiavi di apertura](#) vengono definite a partire da posizioni. La più profonda [posizione di classificazione](#) decide in quale chiave deve essere classificata una partita.

Le [chiavi tematiche](#) vengono definite tramite la [maschera di ricerca](#). Tutte le partite che soddisfano i criteri stabiliti vengono ordinate nella chiave associata alla definizione.

Comprese nel pacchetto ChessBase si troveranno chiavi predefinite per database piccoli e grandi. Gli utenti più esperti possono modificare le chiavi o sviluppare le proprie chiavi e i propri sistemi di classificazione. Ciò è particolarmente gratificante nel campo delle chiavi per tema.

3.6.21.2 Visualizzazione delle posizioni di classificazione

Finestra lista / Scheda Aperture: fare clic con il pulsante destro su un'apertura e selezionare Mostra posizioni



Una chiave può contenere più di una posizione di classificazione, il che può essere necessario per aumentare l'accuratezza della classificazione. Se si fa clic con il pulsante destro del mouse su una chiave e si sceglie il comando *Mostra posizioni* vengono mostrate le posizioni di classificazione. La finestra presenta una scacchiera e due importanti pulsanti:



Cancella

Il comando rimuove la posizione indicata dal sistema di classificazione. Le chiavi con nessuna posizione di classificazione non avranno mai partite all'interno. Possono comunque servire come radici di chiavi ulteriori e più profonde.

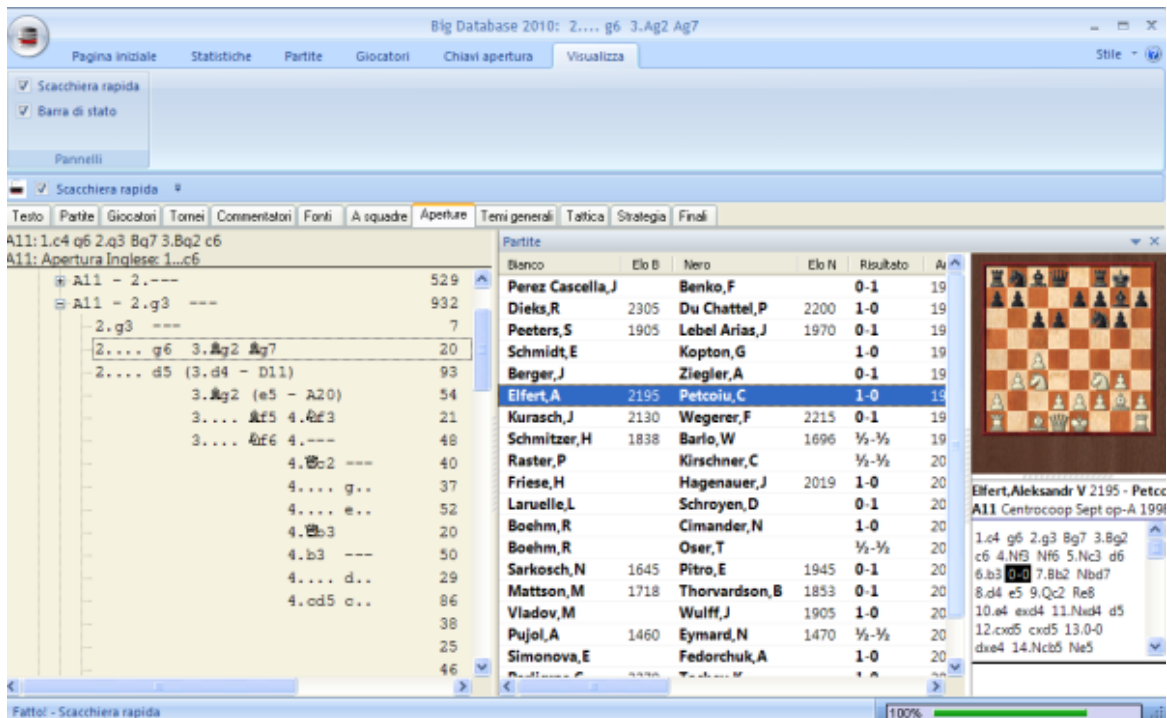


Collegamento

Questo lega la posizione della scacchiera alla chiave nel [memo chiave](#). Le partite in cui la posizione si verifica in futuro saranno inserite nell'altra chiave.

3.6.21.3 Chiave di apertura

Finestra lista: fare clic sulla scheda Aperture



Le chiavi di apertura sono indici delle partite basati sulle varianti di apertura – così è possibile accedere subito alle partite attraverso le mosse o le varianti di apertura.

Le chiavi di apertura hanno due proprietà principali:

- Λε παρτιτε δελ δαταβασε πωνγωνο χλασσιφιχατε αυτοματιχαμεντε δαλ προγραμμα νελλε χηιασι ε νελλε σottoχηιασι δι απερτυρα χορρετε.
- Υνα χηιασε δι απερτυρα πω| εσσερε εσπανσα α παχιμεντο. ∪ σεμπλιχε μοδιφιχαρε υνα χηιασε εσιστεντε ιν μοδο χηιε ινχλυδα λε παριαντι π| δετταγλιατε δελ προπριο ρεπερτοριο.

I database ChessBase sono forniti con chiavi delle aperture già impostate. Ma il programma è in grado di [installare una chiave di apertura grande o piccola](#) in qualsiasi database e ordinare le partite sulla base di queste chiavi.

Funzioni disponibili nella finestra della chiave di apertura

La chiave delle aperture viene visualizzata in una finestra speciale, che funziona in modo simile alla finestra della [lista partite](#). A destra viene visualizzato il numero delle partite. Usare i tasti freccia e + e - (oppure il clic del mouse) per navigare nella gerarchia delle aperture, esattamente come nei pannelli di Esplora risorse. La freccia destra apre un sottoramo, la freccia sinistra lo chiude. Se una chiave contiene partite, esse saranno visualizzate automaticamente nella [lista partite](#) sotto le chiavi.

È possibile [ridisporre](#) la finestra delle partite in relazione alle chiavi.

3.6.21.4 Funzioni delle chiavi

ChessBase può classificare le partite in base a [chiavi](#). Queste chiavi definiscono aperture, temi generali, strategia, tattica e finali.

Normalmente si usano semplicemente le chiavi incluse con il database acquistato. Gli utenti più esperti, però, potrebbero voler modificare queste chiavi o crearne di nuove. A questo scopo esistono un certo numero di funzioni alle quali si può accedere facilmente facendo clic su una chiave dell'indice con il tasto destro del mouse.

Classificazione => Questa chiave...	
Inserisci memo chiave	Maiusc+Ins
Mostra posizioni...	
Definisci nuova posizione...	
Definisci memo chiave	Ctrl+M
Traferisci chiave...	
Assegna manualmente...	Maiusc+Ctrl+A



[Imposta - Inserisci nuova chiave](#)

Questo comando inserisce una nuova chiave nel punto in cui è posizionata la barra di evidenziazione. Nel caso delle chiavi di apertura, è necessario che sia aperta una finestra scacchiera e che la posizione di classificazione sia impostata sulla scacchiera.



Imposta - Edita

È possibile modificare il nome di una chiave. Nelle [chiavi tematiche](#) ciò consente anche di modificare la definizione della maschera di ricerca.



Classificazione

Tutte le partite della chiave evidenziata vengono riclassificate. In genere questo comando si usa quando vengono create nuove sottochiavi e si desidera che le partite vengano classificate in base ad esse.



Imposta - Cancella

Rimuove la chiave evidenziata.



[Inserisci memo chiave](#)

Questo comando consente di spostare una chiave.



Definisci nuova posizione

Una chiave di apertura può (e in genere deve) avere più di una posizione di classificazione. Questo comando consente di collegare una nuova posizione alla chiave. La posizione si deve trovare sulla scacchiera dell'ultima finestra scacchiera che si è aperto.



Trasferisci chiave

La chiave selezionata e tutte le relative sottochiavi vengono copiate nel database selezionato (nella [finestra database](#)). Esse vengono aggiunte al livello principale della chiave originale. Utilizzare il [memo chiave](#) per spostarle nella posizione corretta.



Assegna manualmente

Assegna manualmente la partita visualizzata nella finestra scacchiera alla chiave evidenziata. Si tratta di una vecchia funzione usata raramente, poiché la classificazione automatica è diventata sempre più precisa.

3.6.21.5 Inserimento di una nuova chiave

Inserimento di una nuova chiave di apertura (tasto Ins)

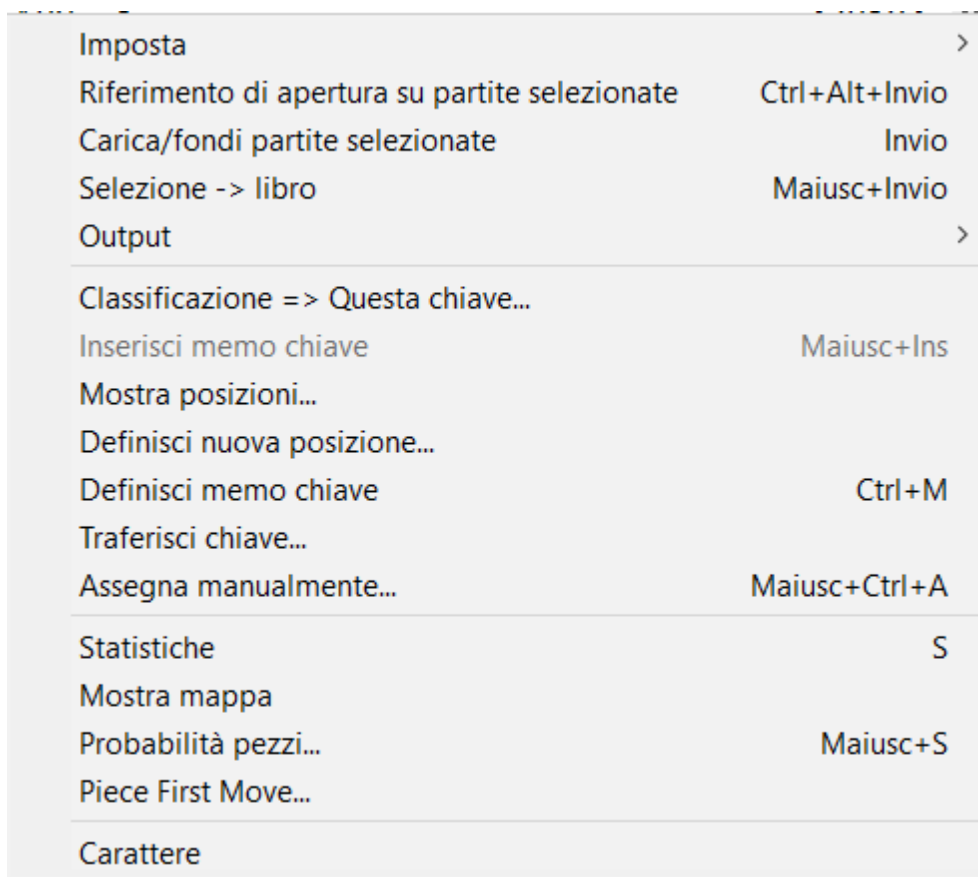
1. Accertarsi che la posizione di classificazione sia visualizzata sulla scacchiera in una finestra scacchiera.
2. Fare clic su Aperture nella finestra lista e fare clic su una chiave di apertura con il pulsante destro del mouse. Selezionare *Imposta - Inserisci nuova chiave*. Se non è presente nessuna chiave sulla quale fare clic, utilizzare il tasto Ins.
3. Viene visualizzata la posizione di classificazione. Fare clic su OK e digitare il nome della nuova chiave.

Inserimento di una nuova chiave tematica

1. Fare clic su Temi generali, Strategia, Tattica o Finali nella finestra lista.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare Inserisci nuova chiave. Se non è presente nessuna chiave sulla quale fare clic, utilizzare il tasto Ins.
3. Viene visualizzata la maschera di ricerca. Inserire i parametri della nuova chiave per tema.
4. Nella linea che viene visualizzata, digitare il nome della nuova chiave.

3.6.21.6 Installazione di una nuova chiave

Finestra lista: clic su Aperture, Temi generali, Tattica, Strategia o Finali.



Se non è presente nessuna chiave nel database, vengono visualizzati i pulsanti riportati sopra. Fare clic su *Installa la chiave grande o piccola*. Nel primo caso si otterrà una chiave dettagliata in stile ECO, nel secondo un piccola chiave descrittiva. Si può anche fare clic su *Seleziona una chiave per selezionare una chiave associata a un altro database*. Essa viene copiata nel database corrente e tutte le partite vengono ordinate in base ad essa. Infine, è possibile installare una chiave vuota e iniziare a definire personalmente i criteri e le posizioni di classificazione.

Finestra lista: fare clic sul nastro Chiavi apertura - Installa chiave.

Vuota

La nuova chiave non contiene nessuna voce, è necessario definire personalmente tutte le voci.

Piccola

Installa una chiave piccola, con una classificazione generale. Per quanto riguarda le aperture, si tratta di una chiave descrittiva.

Grande

Installa una chiave grande per i grandi database. Per quanto riguarda le aperture, si tratta di una chiave gigantesca, basata sul [sistema di classificazione ECO](#) e contenente circa 100.000 posizioni di classificazione.

Sfoggia

Consente di ricercare e di installare una chiave che è già utilizzata da un altro database.

3.6.21.7 Define/Insert key memo

Finestra lista: fare clic su Aperture, Temi generali, Tattica, Strategia o Finali.

Se si decide di spostare una chiave verso l'alto o verso il basso nella lista, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla chiave che si desidera spostare. Viene visualizzato il menu di scelta rapida; selezionare "*Definisci memo chiave*" (o premere i tasti **Ctrl-M**). Ora la chiave è contrassegnata per lo spostamento. Fare clic sulla chiave visualizzata immediatamente sopra alla posizione in cui si desidera spostare la chiave impostata. Fare clic con il pulsante destro del mouse su di essa e selezionare "*Inserisci memo chiave*" dal menu di scelta rapida (o premere i tasti **Maiusc-Ins**). ChessBase sposta la prima chiave nel nuovo punto della lista. A volte, particolarmente quando si sta tentando di spostare una chiave in cima o in fondo alla lista, ChessBase inserisce la chiave sopra la chiave evidenziata, per cui è necessario riprovare per ottenere la lista nel formato desiderato - in questo caso occorre solo prestare un po' di attenzione in più.

Non è possibile utilizzare questa funzione per spostare una voce da una chiave di database a un'altra. A questo scopo occorre utilizzare la funzione [Trasferisci chiave](#). Comunque, è possibile utilizzare le funzioni *Definisci* e *Inserisci memo chiave* per spostare una sottochiave verso l'alto o verso il basso nella lista.

3.6.21.8 Trasferimento di una chiave

Ecco come trasferire una chiave da un database all'altro:

1. Aprire un database nella [finestra lista](#) e fare clic sulla scheda della chiave desiderata (ad esempio Aperture).
2. Passare alla finestra database e selezionare un database facendo clic sull'icona relativa.
3. Tornare alla chiave e fare clic con il pulsante destro del mouse sulla chiave che si desidera trasferire. Nel menu di scelta rapida selezionare il comando *Trasferisci chiave*.

La chiave (ma non le partite che contiene) sarà copiata nell'altro database e inserita alla fine della chiave eventualmente già presente.

Domanda: Voglio trasferire una chiave di classificazione tematica che ho creato io stesso in un altro database, è possibile?

Risposta: Sfortunatamente, funziona solo con le chiavi di apertura. L'opzione "Trasferisci" non può essere selezionata dal menu contestuale delle chiavi tematiche. I trasferimenti non funzionano per altre chiavi (diverse dall'apertura delle chiavi) Il programma non supporta il trasferimento di chiavi tematiche.

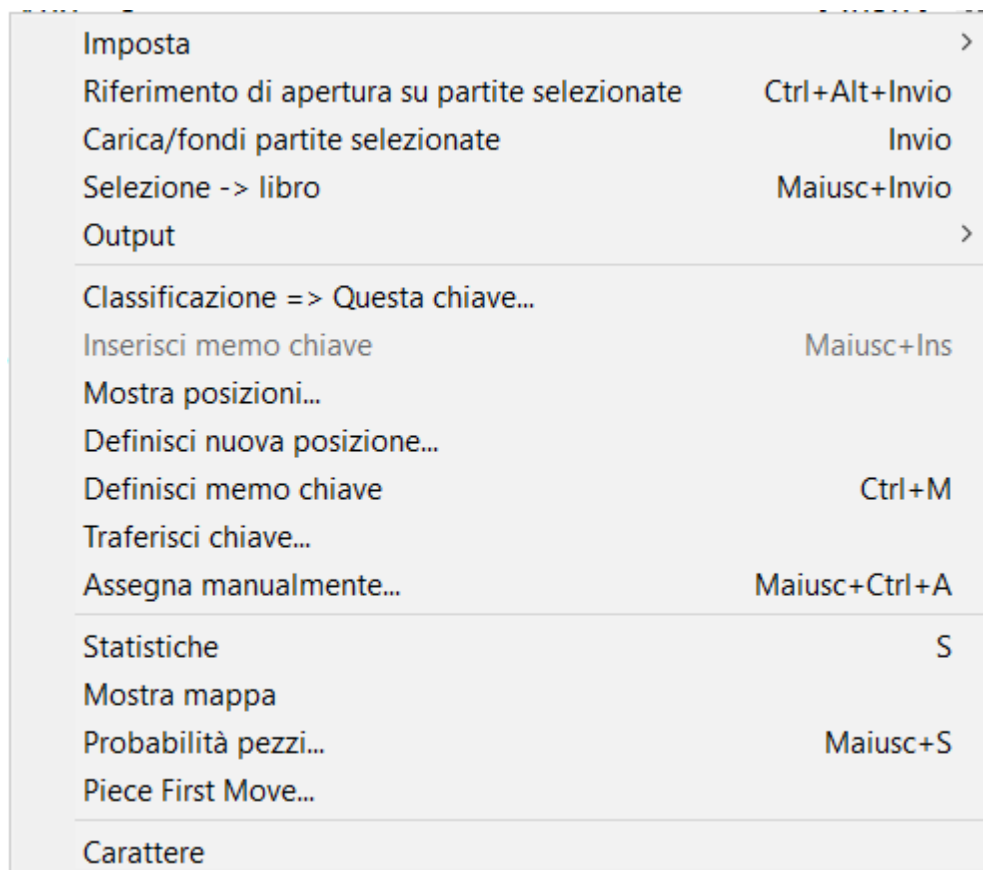
3.6.21.9 Ordinare le chiavi

Come puoi cambiare l'ordine di una chiave di apertura esistente, ad es. l'ordine (ordinamento) delle sottochiavi?

L'eliminazione e la creazione di una nuova chiave è possibile (quando si crea una nuova chiave questo arriva alla fine) ma piuttosto richiede tempo.

La modifica della modalità di ordinamento di una chiave di apertura può essere eseguita come segue:

- Περ πρώτα χόσα απρι λεινδιχε δι απερτυρα ε σελεζιονα λε παριε χηιαπι.
- Φαχενδο χλιχ χον ιλ ταστο δεστρο σι απωπια ιλ μενυ χοντεστυαλε.



Avvia la funzione "*Definisci memo chiave*" (**Ctrl+M**).

Ora cambia con la chiave che vorresti aggiungere prima.

Classificazione => Questa chiave...	
Inserisci memo chiave	Maiusc+Ins
Mostra posizioni...	
Definisci nuova posizione...	
Definisci memo chiave	Ctrl+M
Traferisci chiave...	
Assegna manualmente...	Maiusc+Ctrl+A

Qui troverai la funzione nel menu contestuale "*Inserisci memo chiave*" (**Maiusc + tasto Insert**).

Quindi cancella la chiave originale e quella desiderata sarà ordinata al suo posto.

3.6.22 Repertorio

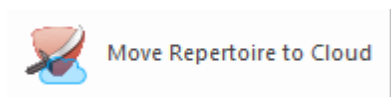
3.6.22.1 Database di repertorio

Il database di repertorio è una collezione di partite o varianti annotate sulle quali si può fondare il proprio repertorio di aperture. In esso si raccolgono tutte le informazioni sui sistemi di apertura preferiti. Per trasformare un database in database di repertorio fare clic sull'icona corrispondente nella [finestra database](#) e selezionare *Proprietà*. Nella *finestra di dialogo visualizzata fare clic sulla casella di controllo "Database di repertorio"*.

Si prega di dare uno sguardo anche al [Training Repertorio](#) nella [finestra scacchiera](#).

ChessBase è dotato di un certo numero di funzioni che consentono di ricercare e anche di aggiornare automaticamente il proprio repertorio.

In ChessBase puoi gestire il tuo [repertorio di apertura](#) in due database, uno per il Bianco ed uno per il Nero.



Puoi creare i database di repertorio in qualsiasi momento selezionando *Rapporti -> Crea Repertorio* nella *finestra del database* e accedendo a un database con le tue partite.

Se hai già un unico database di repertorio che hai creato senza separare i colori in ChessBase 16, la funzione *Rapporti -> Crea Repertorio* offre la possibilità di dividerlo in Bianco e Nero. ChessBase utilizza le mosse che hai contrassegnato in blu. Si consiglia vivamente di dividere il proprio repertorio in Bianco e Nero.

Nella finestra della scacchiera, usa la funzione *Rapporti -> Repertorio -> Segna Mossa Blu*.

Questo segna le mosse della tua partita che dovrebbero essere aggiunte al tuo repertorio. In questo modo viene creato un Rapporto di repertorio per le nuove

raccolte di partite o la ricerca nel database di repertorio. Non ha senso contrassegnare tutte le tue partite con 1.e4 nel rapporto di repertorio solo perché 1.e4 porta a una linea nel tuo database di repertorio con Ruy Lopez.



Come aggiungere partite al database di repertorio

Prima di tutto, è possibile salvare o copiare partite nel database di repertorio, proprio come in qualsiasi altro database. Con una partita visualizzata nella finestra scacchiera, fare clic sulla scacchiera con il pulsante destro del mouse e selezionare *Aggiungi a repertorio*. Lo stesso comando si trova anche nel nastro *Rapporti - Database di repertorio* e si può anche attivare premendo **Maiusc-Ctrl-Alt-A**.

ChessBase salverà la partita, insieme alle varianti già memorizzate, nel database di repertorio. Se la partita è molto simile a un'altra contenuta nel repertorio, ChessBase suggerirà di [fondere](#) le due partite nel database di repertorio. È possibile seguire questo suggerimento oppure salvare la partita come voce separata. Se la partita contiene una linea completamente nuova, il programma la salverà come nuova partita. Suggerirà anche un nome adatto (ad esempio, "Siciliana con quattro cavalli"). Se non esiste nessun database di repertorio, ChessBase ne creerà automaticamente uno e aggiungerà la relativa icona alla finestra database.



Definizione del repertorio

È possibile caricare partite dal database di repertorio e aggiungervi analisi o commenti. Quando si aggiunge manualmente una partita al repertorio, sono disponibili due modi per determinare da quale mossa in poi la partita rappresenta il proprio repertorio.

1. Nel database di repertorio una partita viene considerata solo dal punto della prima variante in poi. Ad esempio, se si sono immesse le mosse 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 (3... Cf6), la prima posizione del repertorio sarà quella dopo 3.Ab5. Le partite che iniziano con 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 vengono ignorate, come lo sono, naturalmente, quelle che iniziano con 1.e4 c5.
2. Se nel database di repertorio esiste una singola partita o variante senza variazioni, è possibile specificare la prima posizione rilevante annotandola come "Posizione critica di apertura": fare clic sulla mossa con il pulsante destro del mouse, selezionare *Annotazione speciale* *Posizione critica di apertura*.



Confronto della partita con il repertorio

Quando una partita è caricata sulla finestra scacchiera, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera e selezionare il comando *Trova posizione in Database di repertorio*. ChessBase apre una finestra risultato ricerca e visualizza tutte le partite in cui si è verificata la posizione. Lo stesso comando può essere trovato nel nastro *Pagina iniziale - Trova posizione - Database di repertorio*, oppure si possono premere i tasti **Maiusc-Ctrl-Alt-F**.



Ricerca di partite di repertorio

Con un database di repertorio è facile cercare partite che corrispondano al proprio repertorio. Basta visualizzare la [maschera di ricerca](#) (**Ctrl-F**) e fare clic su "Nel repertorio". Il programma ricerca tutte le partite nel database rilevanti per il repertorio personale. È anche

possibile fare clic su più database o su una cartella con molti database o su un'intera partizione del disco rigido per trovarvi tutte le partite del repertorio.



Scansione del repertorio

Questa funzione è un modo elegante e rapido di tenersi aggiornati sulle novità riguardanti il repertorio personale. Supponiamo di aver ricevuto un nuovo set di partite – per esempio l'ultimo numero di ChessBase Magazine. Fare clic sul nastro *Rapporti - Database di repertorio - Genera repertorio*. ChessBase genererà un prospetto di tutte la partite importanti per il vostro repertorio. Questo rapporto è un [testo di database](#) con sezioni separate per ognuna delle linee di repertorio. Le partite sono inserite sotto forma di collegamenti per un replay immediato. Esse sono ordinate per Elo dei giocatori e per profondità di annotazione.

Nota: per visualizzare al meglio partite molto ricche di varianti e commenti, si consiglia di utilizzare la [notazione in formato tabella](#), che è anche possibile stampare in modo molto accattivante grazie all'opzione [Stampa repertorio](#).

3.6.22.2 MyMoves

Il programma offre numerosi modi possibili per esaminare le aperture e quindi, dopo un controllo approfondito, integrarle nel tuo [proprio repertorio](#). Dai nostri ultimi programmi di scacchi sei già venuto a conoscenza della possibilità di salvare il tuo repertorio online e lavorarci tramite WebApp o programmi di scacchi. Questa opzione è ora disponibile anche in forma modificata con questa versione del programma.

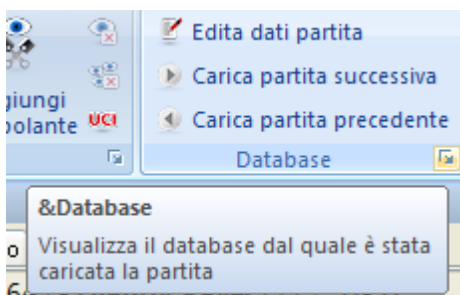
Suggerimento: il programma distingue chiaramente tra il repertorio Bianco e Nero e i dati vengono archiviati online sui nostri server. Ciò garantisce che, con un account ChessBase e un browser, hai accesso al tuo repertorio in qualsiasi momento e puoi modificarlo o esaminarlo.

Questo modo di gestire è possibile anche con uno smartphone o un tablet.

3.6.22.3 Accesso immediato al database di repertorio

Sono disponibili altre modalità utili per l'accesso alle partite elaborate nella finestra scacchiera.

Accanto al pulsante [Registro partite](#) è presente il pulsante "Database".



Esso consente all'utente di accedere al database correntemente selezionato direttamente dalla finestra scacchiera.

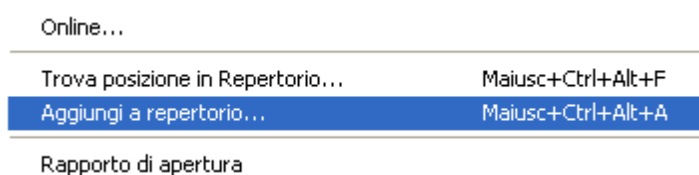
Direttamente dalla finestra scacchiera è anche possibile accedere al database di repertorio.

Facendo clic sul comando *“Database di repertorio”* nella sezione *Trova posizione* viene eseguita una ricerca della posizione corrente nel database di repertorio.

È possibile salvare facilmente una partita nel database di repertorio. Basta fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera e poi selezionare il comando *Aggiungi a repertorio*.

3.6.22.4 Aggiunta di partite al repertorio

Finestra scacchiera: clic con il pulsante destro - comando Aggiungi a repertorio



In questo modo si aggiunge la partita corrente al [database di repertorio](#). ChessBase offre due alternative:



Salva come nuova partita

La partita viene salvata alla fine del database di repertorio.



Unisci con

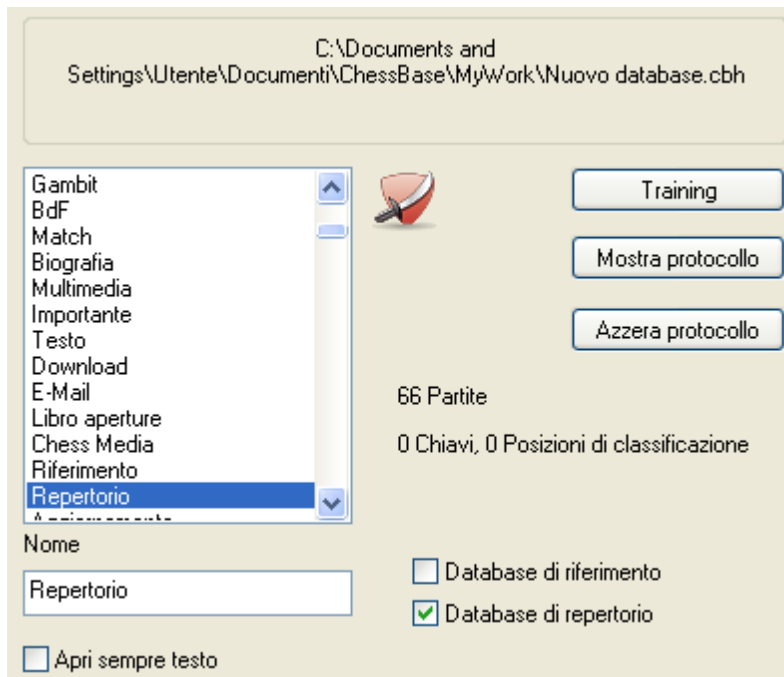
La partita corrente diventa una variante di una partita del database di repertorio.

Dopo aver salvato o unito la partita, è possibile aprire il [database di repertorio](#) nella [finestra scacchiera](#) e, se necessario, inserire commenti alla partita.

3.6.22.5 Creazione di un database di repertorio

ChessBase 16 semplifica notevolmente la creazione di un [database di repertorio](#). Si tratta di una raccolta di partite o varianti annotate da utilizzare come base per il repertorio di aperture personali. L'aggiornamento sistematico del proprio repertorio è una parte essenziale della preparazione agonistica.

Prima di tutto, è necessario creare un database di repertorio manualmente. Per farlo occorre disporre di un database che contenga solo partite e varianti che fanno parte del proprio repertorio. Per impostare un database come database di repertorio, fare clic con il pulsante destro del mouse su un database e selezionare *Proprietà*. Quindi, fare clic sulla casella *Database di repertorio*.

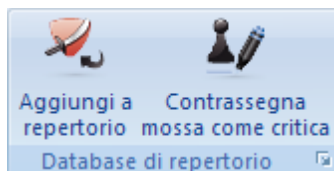


Il programma supporta anche i giocatori che non dispongono ancora di un proprio database di repertorio.

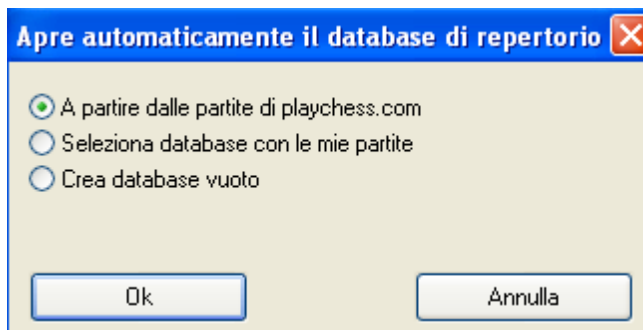
Supponiamo che si stia esaminando una partita importante per il proprio repertorio.

Fare clic con il pulsante destro del mouse su un punto qualsiasi della finestra scacchiera e selezionare il comando [Aggiungi a repertorio](#).

È anche possibile utilizzare il nastro *Rapporti – Aggiungi a repertorio*.



Se non è ancora stato definito nessun database di repertorio, il programma offre la possibilità di crearne uno nuovo.



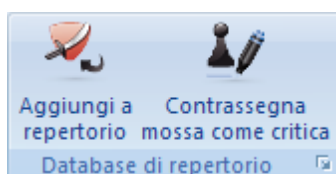
È possibile scegliere una delle opzioni seguenti:

A partire dalle partite di Playchess.com: questa opzione consente di creare un database a partire dalle proprie partite memorizzate sul server. Nella finestra di dialogo seguente è possibile scegliere il nome del giocatore

Seleziona database con le mie partite: opzione da utilizzare se si dispone già di partite memorizzate in un database a parte.

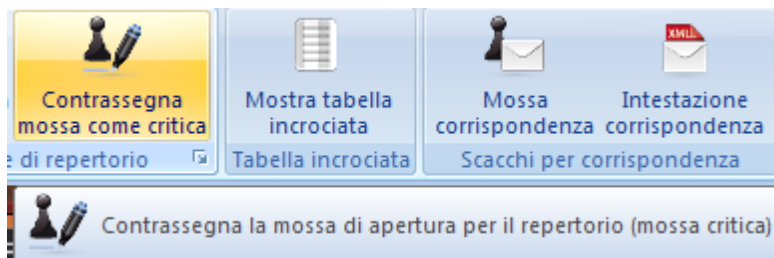
Crea database vuoto: con questo comando si inserisce la partita in un nuovo database, al quale è possibile aggiungere contenuto in seguito.

Rispetto alle versioni precedenti del programma, sono state introdotte alcune novità. L'utente può aggiungere partite al database di repertorio direttamente dalla finestra scacchiera.



Facendo clic sulla piccola freccia a destra del pulsante *Database di repertorio* viene aperto il *database di repertorio*.

Il comando *Contrassegna mossa come critica* imposta la posizione di ricerca per il rapporto di repertorio. Nelle versioni precedenti del programma, venivano aggiunte anche tutte le varianti alternative, che a volte erano imprecise.



Se si aggiunge una partita al database di repertorio utilizzando questo metodo, viene visualizzata la posizione utilizzata come criterio di ricerca per le funzioni relative al repertorio.

È possibile impostare le "mosse critiche", cioè le posizioni di ricerca, direttamente dal nastro della finestra scacchiera.

3.6.22.6 Stampa del repertorio

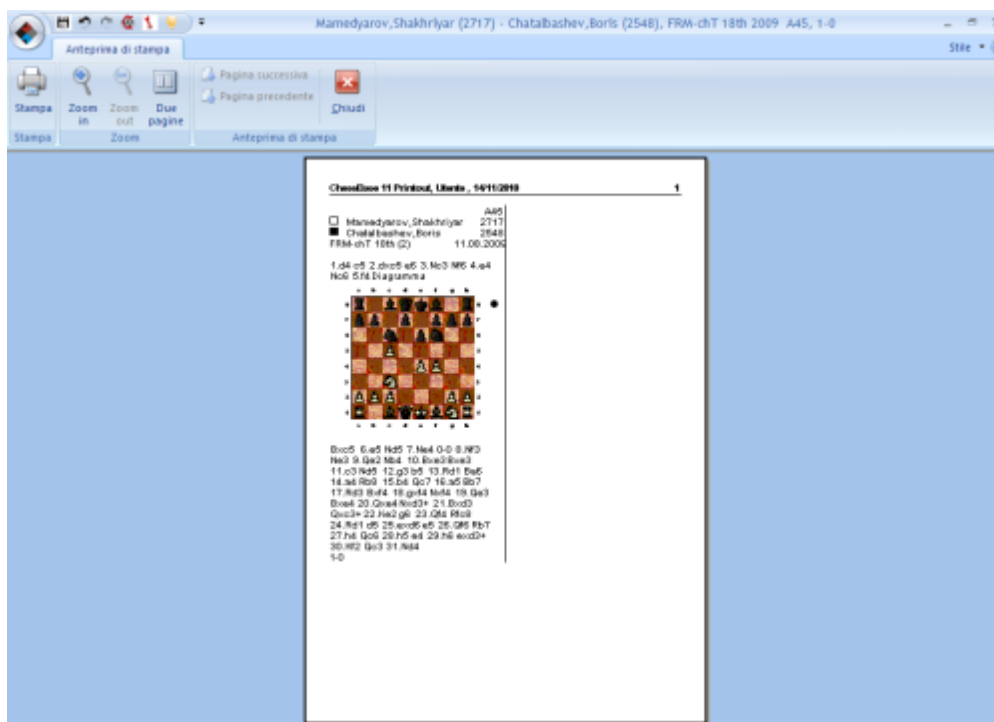
Finestra scacchiera: Menu applicazione – Stampa – Stampa repertorio.



Se si ha a disposizione una partita molto annotata o se si sono fuse più partite di una variante in un grande albero della variante, è consigliabile stamparla sotto forma di una tabella di repertorio in stile ECO.

È molto semplice. Andare nell'[indice delle aperture](#) e cercare la linea preferita. Evidenziare tutte le partite e premere Invio per [fonderle](#) in un albero temporaneo. Fare clic su *Menu applicazione – Stampa – Stampa repertorio*.

Nell'anteprima di stampa è possibile visualizzare l'aspetto della pagina stampata:



3.7 My moves

3.7.1 My Moves

Molte aperture richiedono una conoscenza dettagliata di intricate varianti. Il programma offre numerosi modi possibili di guardare le aperture e quindi, dopo un attento controllo, integrarle nel proprio repertorio. Dalle nostre recenti versioni dei programmi di scacchi sei già a conoscenza della possibilità di salvare il tuo repertorio online e lavorarci tramite WebApp o programma di scacchi. Questa opzione è ora disponibile anche in forma modificata con questa versione del programma.

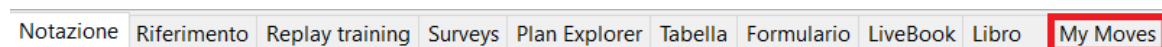
Suggerimento: il programma distingue chiaramente tra il repertorio Bianco e Nero e i dati vengono archiviati online sui nostri server. Ciò garantisce che, con un account ChessBase e un browser, hai accesso al tuo repertorio in qualsiasi momento e puoi modificarlo o esaminarlo.

Questo modo di gestire è possibile anche con uno smartphone o un tablet.

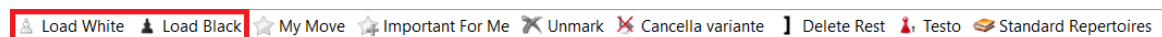
3.7.2 Accesso

Avvia una [finestra scacchiera](#) -> *Menu Pagina iniziale - Scacchiera*

Nella parte superiore della finestra di notazione troverai la scheda "My Moves" (Le mie mosse). Si apre un nuovo pannello con in basso tutte le funzioni importanti, ad es. per caricare i repertori e le funzioni per lavorarci.

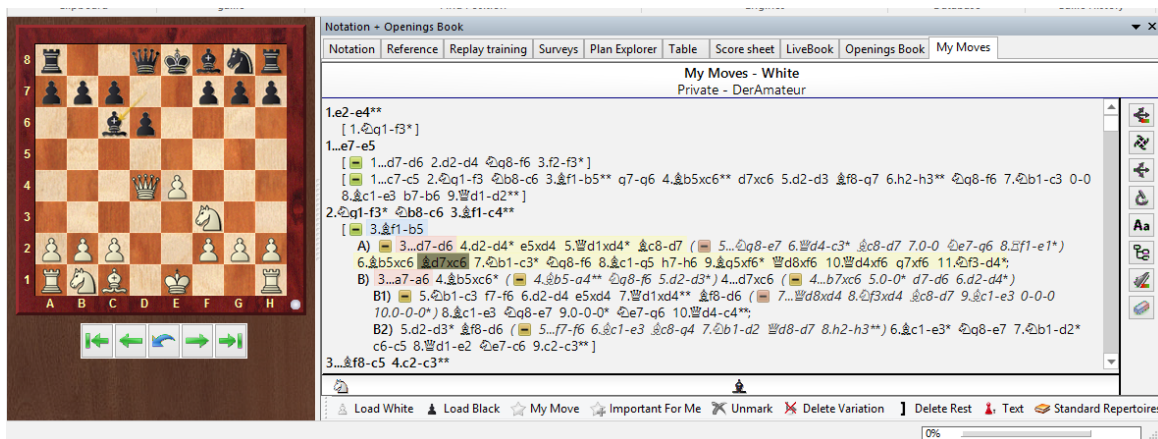


Suggerimento: Assicurati di essere loggato con un account valido.



Cliccando su "Load White" si carica l'albero delle varianti che il Repertorio contiene per il Bianco. Se ancora non avete impostato delle mosse di repertorio troverete in seguito una descrizione di come procedere rapidamente per iniziare uno e modificarlo.

La figura seguente mostra un esempio indicativo, un repertorio modificato per il Bianco.

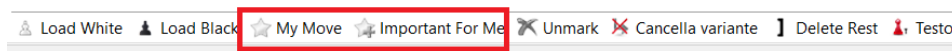


Ora, ad esempio, puoi modificare le varianti del tuo repertorio: con l'aiuto della barra di modifica in basso, ad es. contrassegna mosse specifiche come particolarmente rilevanti per il tuo repertorio.

3.7.3 Estendere il repertorio

Ogni volta che riproduci o analizzi partite, sono disponibili varie opzioni per estendere il repertorio esistente. Se, ad esempio, desideri integrare varianti complete, puoi farlo facilmente evidenziando una mossa nella finestra della scacchiera come "My moves".

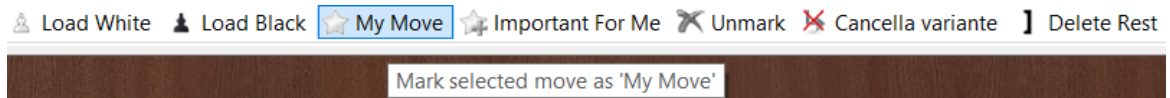
Troverai gli strumenti per far questo in basso nella [finestra scacchiera](#).



Questo porta nel repertorio la sequenza completa delle mosse fino alla mossa evidenziata. Ciò consente di risparmiarsi il meticoloso inserimento manuale di alberi di varianti completi.

Sono evidenziati in rosso i tre pulsanti funzione rilevanti.

Se passi con il mouse su un pulsante, la descrizione comandi mostra la loro funzione in forma di testo.



3.7.4 Altre opzioni per lavorare sul repertorio

Ci sono altre opzioni per designare mosse o varianti specifiche rilevanti per il tuo repertorio.

Troverai queste opzioni anche nelle altre modalità del programma.

Menu di scelta rapida nella notazione -> "My moves".

LiveBook Libro My Moves

 **Greco, Gioacchino - NN 1-0**
C53 Greco Europe 1620

0 d6 6.d4 Δb6 7 Δg5 f6 8 Δb4 g5 9 Cxg5
 5.Ae8+ D

Aggiungi a Repertorio Bianco... Maiusc+Ctrl+Alt+A
 Aggiungi a Repertorio Nero... Maiusc+Ctrl+Alt+D

Immetti variante T
 Promuovi variante Alt+Freccia Su
 Cancella >

Testo prima della mossa... Maiusc+Ctrl+A
 Testo dopo la mossa... Ctrl+A
 !, ?, ... ! >
 +-, =, ... = >
 Imposta prefisso \$ >
 Annotazione speciale # >
 My Moves... >
 Tempo mossa... Ctrl+J
 Inserisci diagramma

Ripiega >

Mostra materiale
 Mostra descrizione comandi
 Scegli carattere...

Chiudi

- Χλιχανδο χολ ταστο δεστρο συλλε μοσσε δελλα φινεστρα ΛιπεBook

Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Visite	[%]
6...Ab6	81	58%	2337	2020 5	+	17307	95
6...Ab4	0	-	-				
6...Axd4	0	-	-				
6...Ca5	0	-	-				
6...Cxd4	0	-	-				
6...Ad7	0	-	-				

Marca mossa
 Marca una mossa importante
 Cancella marcatura

Delete all white 'My Moves' after 6...Ab6
 Delete all black 'My Moves' after 6...Ab6
 Reset Learn Values
 Carattere

- E ανηγε νελλα βαρρα ιν βασσο σεμπρε δελλα φινεστρα δελ [LiveBook](#)

Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Visite	[%]	My Moves
6...Ab6	81	58%	2337	2020-S..	±	47307	95	
6...Ab4	0	-	-	2012	---	10	0	
6...Axd4	0	-	-	2020-M..	---	3	0	
6...Ca5	0	-	-	2020-D..	---	1	0	
6...Cxd4	0	-	-	2020-M..	---	4	0	
6...Ad7	0	-	-	2019	---	3	0	
6...Ae6	0	-	-	2015	---	16	0	
6...Ag4	0	-	-	2018	---	11	0	
6...exd4	0	-	-	2011	±	2613	5	
6...Df6	0	-	-	2015	---	9	0	
6...f6	0	-	-	2020-G..	---	3	0	
6...Cf6	0	-	-	2014	+ -	48	0	

☆ Marca mosca ☆ Important For Me ✕ Cancella marcatura

Gli alberi di repertorio per il Bianco e il Nero che si formano via via, vengono salvati online. Non puoi soltanto visualizzare o modificare il repertorio da ChessBase. Questa funzione è disponibile da qualsiasi computer con un account ChessBase attivato. Quindi, con questa procedura hai accesso alle tue aperture da qualsiasi computer collegato a Internet.

Le informazioni sono disponibili per gli utenti registrati da qualsiasi piattaforma. Se, ad esempio, stai seguendo partite dalle nostre pagine di notizie o trasmissioni in diretta, troverai evidenziate a colori le mosse di apertura rilevanti del tuo repertorio. Ciò significa che mentre stai riproducendo una partita puoi vedere a colpo d'occhio quanto sia rilevante la mossa giocata nella partita per il tuo repertorio!

3.7.5 Uso dei colori nel repertorio

Per mezzo di diverse evidenziazioni e simboli speciali puoi indicare direttamente se una mossa appartiene al tuo repertorio per il Bianco o per il Nero.

I seguenti indicatori ti aiutano con la classificazione di una mossa che viene visualizzata, per esempio in [LiveBook](#).

Move	Games	Result	Elo-Av	Date	Evaluation	Visits	[%]	My M
1...c7-c5*	422814	52%	2431	2020-Nov-10	=	22728121	30	My M
1...e7-e5	204218	55%	2443	2020-Nov-10	=	24089656	32	White
1...e7-e6	118008	55%	2415	2020-Nov-10	=	9095584	12	
1...c7-c6*	75009	54%	2435	2020-Nov-10	±	6184276	8	My M
1...d7-d6	36642	56%	2413	2020-Nov-10	=	3042606	4	White
1...g7-g6	28986	52%	2421	2020-Nov-10	±	1856927	2	
1...d7-d5	20073	57%	2398	2020-Nov-9	±	3170076	4	
1...g8-f6	16782	56%	2402	2020-Nov-10	±	1983522	3	
1...b8-c6	4844	56%	2394	2020-Nov-10	=	1231536	2	

- Βλ = λα μοσσα απαρτιενε αλ τυο ρεπερτοριο Βιανχο
- ζερδε = λα μοσσα απαρτιενε αλ τυο ρεπερτοριο Νερο
- Τυρχησε = λα μοσσα απαρτιενε αδ εντραμβι ι χολορι.
- ∇*∇ = Επιδενζια χομε ∇Λα μια μοσσα∇.
- □**□ = επιδενζια χομε ∇μοσσα ιμπορταντε∇

In generale, la visualizzazione di LiveBook nelle varie applicazioni web nel browser segue lo stesso principio! Anche qui le mosse colorate consentono di riconoscere la rilevanza per il proprio repertorio.

3.7.6 Suggerimenti per lavorare sul tuo repertorio

Con un clic su "Carica Bianco" il tuo repertorio Bianco viene caricato nella finestra di notazione. Le mosse con "*" sono evidenziate come rilevanti, le mosse con "***" come importanti.

La struttura della [notazione](#) viene gestita automaticamente. Una variante diventa una linea principale quanto più mosse, evidenziate e importanti contiene. Le mosse evidenziate contano più delle mosse semplici e le mosse importanti sono ancora più significative. Quindi può accadere che dopo l'evidenziazione di una mossa la gerarchia delle varianti cambi.

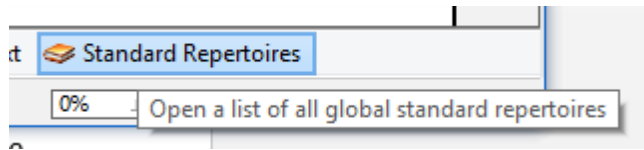
La notazione sotto "My moves" è indipendente dalla partita che è stata appena caricata. Usando la combinazione di tasti **Ctrl-C / Ctrl-V** puoi copiare/incollare una partita dalla notazione principale sotto "My moves".

Suggerimento: Non viene salvato nulla se non si evidenziano le mosse nelle varianti. Per inserire le mosse nel repertorio e salvarle è assolutamente necessario evidenziare le mosse pertinenti appropriate!

Consiglio: In qualsiasi momento, quando la scheda "My moves" è aperta, è possibile proteggere il repertorio che è stato caricato in un database tramite File -> Salva.

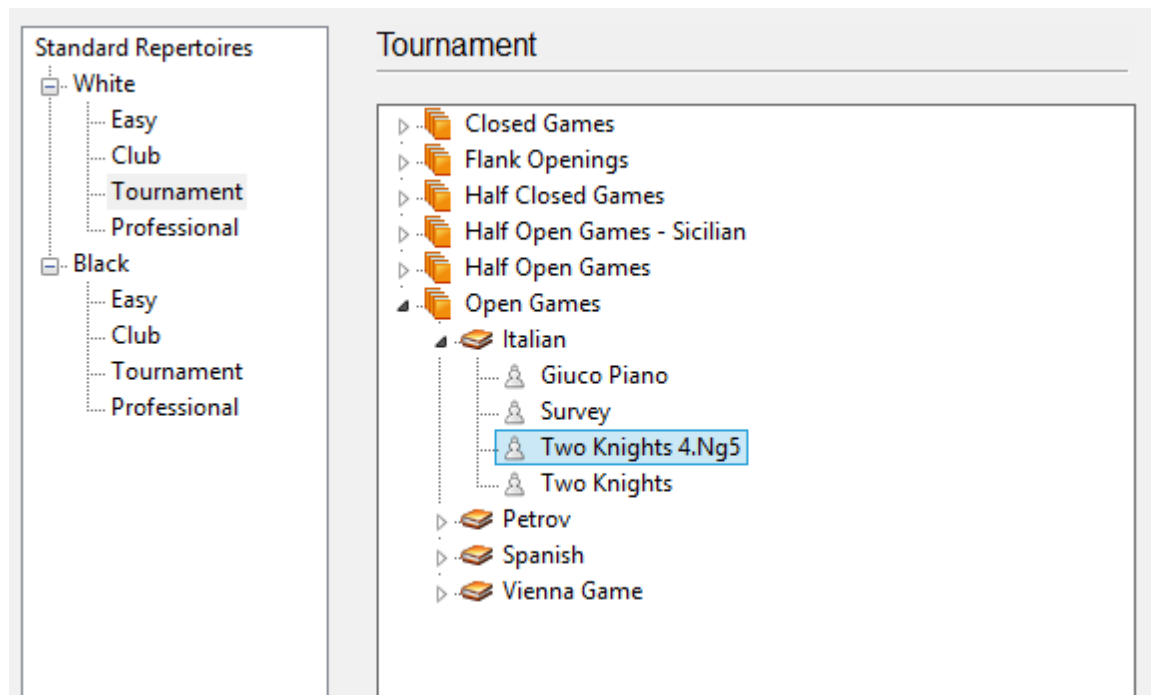
3.7.7 Repertori standard

È possibile accedere a repertori standardizzati e aggiornati dal server. Ciò rende disponibile un'altra facile opzione per estendere i repertori esistenti.



Questa opzione è disponibile anche nella barra in fondo allo schermo dopo aver caricato il tuo repertorio. Il programma ti offre quindi per i più importanti sistemi di apertura l'accesso a surveys di apertura complete, che puoi includere nel tuo repertorio esistente con pochi clic.

Ciascuno dei repertori offerti può essere personalizzato o la visualizzazione può essere adattata alle proprie esigenze. Questa impostazione può essere trovata nella finestra di sinistra. Con le impostazioni "Easy" e "Club" i repertori sono chiaramente disposti; queste impostazioni sono appropriate se si desidera ottenere una rapida panoramica di un sistema di apertura.



Con le impostazioni "Torneo" o "Professional" la rappresentazione dell'albero delle variazioni diventa di conseguenza più dettagliata e complessa.

La forma di presentazione è guidata dalle classificazioni scelte durante la creazione delle surveys di apertura.

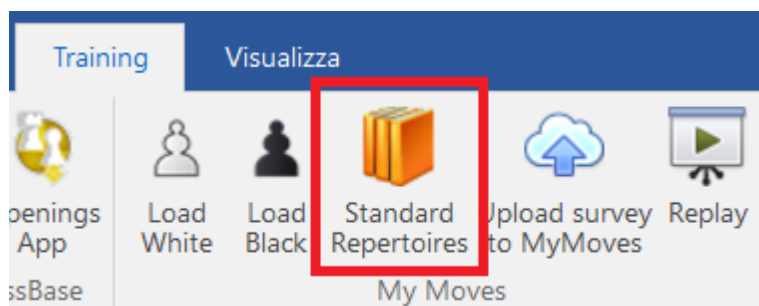
3.8 Organizzare i repertori

3.8.1 Organizzazione di repertori

Il programma ti offre la possibilità di memorizzare i tuoi [repertori di apertura online](#). Ciò significa che da qualsiasi computer con un collegamento Internet e un browser è possibile accedere al proprio repertorio personale di apertura. I repertori Bianco e Nero vengono gestiti separatamente e salvati sui nostri server.

In molti punti del programma troverai funzioni con le quali puoi contrassegnare le mosse come rilevanti per il tuo repertorio (*My moves*).

Il "fulcro centrale" per la gestione dei repertori salvati come "*My moves*" **può essere trovato nella finestra della scacchiera nel menu Training**.



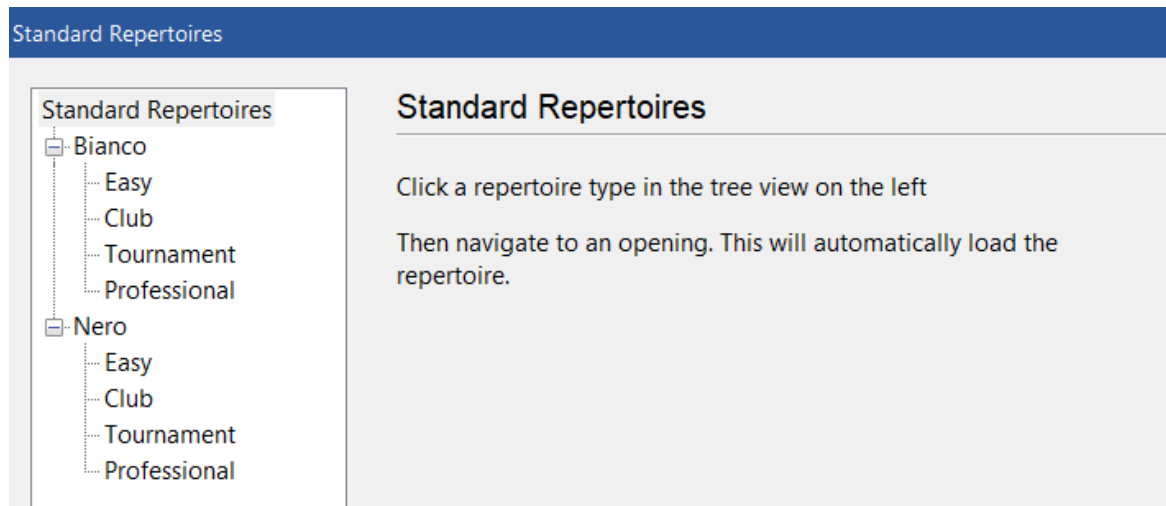
Nella [finestra scacchiera](#) la funzione "Carica Bianco" e "Carica Nero" apre il repertorio che hai salvato online.

Incluso nel programma è l'accesso a repertori standard aggiornati.

Ciò ti mette a disposizione un'altra facile opzione per costruire sui tuoi repertori esistenti.

Offriamo repertori di apertura preparati in precedenza suddivisi in Bianco e Nero e ulteriormente suddivisi in diversi livelli da "Easy" fino ad alberi di varianti molto complessi.

Clicca su *Training – Repertori standard*:

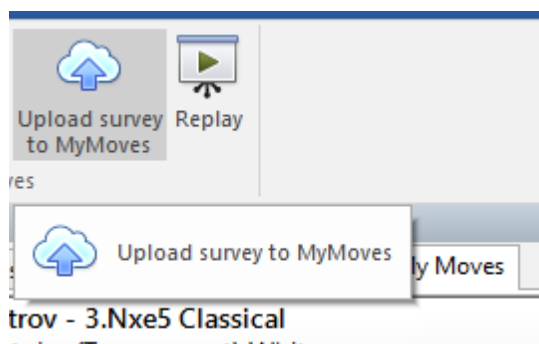


In questo modo il programma ti offre l'accesso alle *surveys di apertura complete dei più importanti sistemi di apertura! Pochi clic ti chiariranno cosa viene offerto con questa funzione.*

Queste monografe sono ottime per l'apprendimento di nuove aperture; per il giocatore di circolo di regola è sufficiente conoscere le principali varianti più importanti. Ciascuno dei repertori offerti o il modo in cui viene visualizzato può essere adattato alle tue esigenze.

Scegliamo queste impostazioni nel riquadro a sinistra. Le impostazioni "Easy" e "Club" presentano i repertori in modo molto chiaro; sono le impostazioni di cui hai bisogno ogni volta che cerchi una rapida panoramica di un sistema di apertura. Con le impostazioni "Torneo" e "Professional" la rappresentazione dell'albero delle varianti diventa di conseguenza più dettagliata e complessa.

Puoi lavorare su queste monografie di repertorio, estendendole e adattandole alle tue esigenze! La funzione "Upload to My Move" integra la survey nel tuo repertorio di apertura sul server.



3.8.2 FAQ su "My Moves"

È possibile caricare nella finestra di notazione i due repertori sotto *My Moves* con i pulsanti "Carica Bianco" o "Carica Nero".

Se stai già lavorando con una finestra della scacchiera aperta, puoi anche caricare i repertori tramite il pulsante "My moves" sopra la notazione.

3.8.3 Lavorare sulla estensione di un repertorio

Con un clic su "Carica Bianco" il tuo repertorio per il Bianco viene caricato nella [finestra notazione](#). Le mosse con "*" sono evidenziate come rilevanti, quelle con "***" come importanti.

La struttura della notazione viene gestita automaticamente. Una variante diventa una linea principale quante più mosse, evidenziate e importanti contiene. Le mosse evidenziate sono più importanti delle mosse semplici, le mosse importanti sono ancora più significative. Quindi, può succedere che l'evidenziazione di una mossa cambi la gerarchia delle varianti.

La notazione sotto "My moves" è indipendente da quella della partita appena caricata. Le combinazioni di tasti **Ctrl-C / Ctrl-V** consentono di copiare una partita dalla notazione principale a "My moves".

Troverai funzioni aggiuntive per la gestione dei dati nella barra degli strumenti sotto la notazione o nella finestra della notazione con un clic destro su *LiveBook* o tramite *Training*.

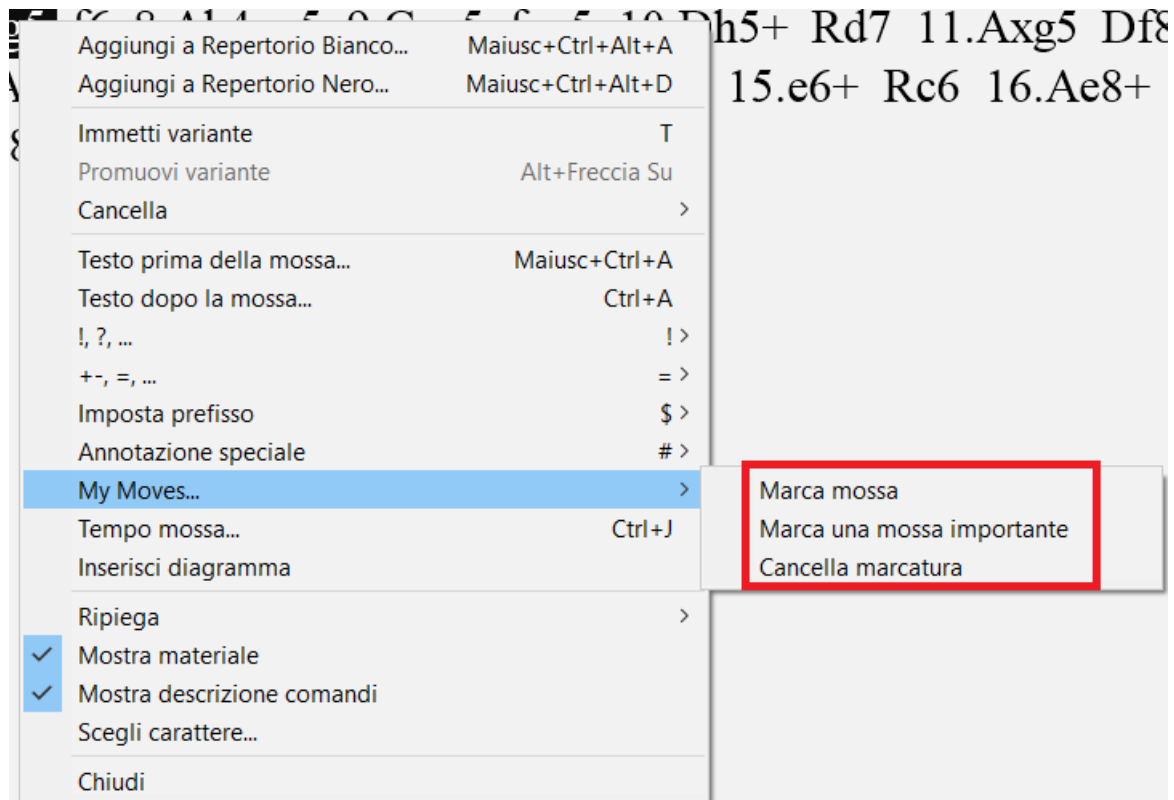
Nota: Non viene salvato nulla se non si evidenzia alcuna mossa nelle varianti. Affinché le mosse vengano inserite nel repertorio e salvate, è assolutamente necessario evidenziare le mosse pertinenti appropriate!

Ogni volta che giochi o analizzi partite, hai a disposizione varie opzioni per estendere i tuoi repertori esistenti.

Se, ad esempio, desideri integrare delle varianti complete, puoi gestirlo semplicemente evidenziando una mossa come "My moves". Questo sposta nel repertorio la sequenza completa di mosse che portano alla mossa evidenziata. Ciò consente di risparmiare il macchinoso inserimento manuale di alberi di varianti completi.

Oltre a ciò, ci sono ulteriori opzioni per evidenziare mosse o varianti specifiche rilevanti per il tuo repertorio. Queste opzioni possono essere trovate anche nelle altre modalità del programma.

- Tasto destro nel menu della notazione -> "My Moves".



- Tasto destro nel *LiveBook*

Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Visite	[%]
6...Ab6	81	58%	2337	2020 S	+	47207	95
6...Ab4	0	-	-				
6...Axd4	0	-	-				
6...Ca5	0	-	-				
6...Cxd4	0	-	-				
6...Ad7	0	-	-				

- Barra degli strumenti in basso nel *LiveBook*
- Barra degli strumenti nella scheda di "My Moves".

Gli alberi del repertorio per il Bianco e il Nero vengono, man mano, salvati online. Puoi guardare o modificare il repertorio non soltanto dal programma. Questa possibilità è disponibile da qualsiasi computer con un account ChessBase attivato.

Quindi, con questa procedura hai accesso a tutte le tue aperture da qualsiasi computer collegato a Internet. Le informazioni sono attive per gli utenti registrati indipendentemente dalla piattaforma che stanno utilizzando. Se, ad esempio, stai guardando delle partite sulle nostre pagine di notizie o in una trasmissione in diretta, troverai evidenziate a colori le mosse di apertura rilevanti per il tuo repertorio. In

questo modo, quando vedi una partita puoi individuare a colpo d'occhio fino a che punto la mossa giocata nella partita è rilevante per il tuo repertorio.

3.8.4 Linee evidenziate a colori

Per mezzo di diverse evidenziazioni e simboli speciali puoi indicare direttamente se una mossa appartiene al tuo repertorio per il Bianco o per il Nero.

Le seguenti indicazioni ti aiuteranno a capire la classificazione delle mosse mostrate, per esempion nel *LiveBook*.

- Βλλ = λλ μoσσa αππαρτιενε αλ τυo ρεπερτοριo Βιανχο
- ρερδε = λλ μoσσa αππαρτιενε αλ τυo ρεπερτοριo Νερο
- Τυρχηεσε = λλ μoσσa αππαρτιενε αδ εντραμβι ι χολορι.
- ∇*∇ = Επιδενζια χομε ∇Λα μια μoσσa∇.
- □**□ = επιδενζια χομε ∇μoσσa ιμπορταντε∇

In generale, la visualizzazione di LiveBook nelle varie applicazioni web nel browser segue lo stesso principio! Anche qui le mosse colorate consentono di riconoscere la rilevanza per il proprio repertorio.

3.8.5 Copie di backup del tuo repertorio

La sicurezza prima di tutto è ovviamente la parola d'ordine quando lavori su un repertorio. Un clic avventato può portare alla cancellazione involontaria di parti di un repertorio. Quindi, fai buon uso della possibilità di salvare regolarmente copie di *backup*!

Quando l'albero del repertorio è stato caricato, puoi salvarlo in qualsiasi database desideri.

Fare clic su *File - Salva partita in* e quindi selezionare il database desiderato. Il repertorio viene quindi salvato all'interno del database come qualsiasi altra notazione di partita.

Tramite la voce di menu *Training - Upload to My Move* è possibile trasferire nuovamente la copia di backup sul server!

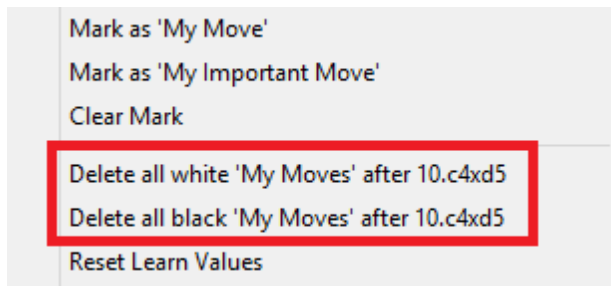
3.8.6 Cancellazione delle varianti nel repertorio

Evidenzia la mossa all'inizio della variante che deve essere cancellata. Nella barra degli strumenti sotto la notazione fare clic su "Elimina variante" e la variante evidenziata, comprese eventuali sottovarianti, verrà eliminata.

Quando si imposta rapidamente un repertorio, molti utenti integreranno soprattutto parti del repertorio standard predefinito o partite. In linea di principio questa è una funzione molto pratica, ma ha anche i suoi svantaggi. Può accadere, ad esempio, che

in un secondo momento non si desidera più avere varianti specifiche nel proprio repertorio e che per chiarezza si voglia "potare" l'albero delle varianti.

A tale scopo il programma fornisce un semplice aiuto di modifica per rimuovere dal proprio repertorio rami specifici dell'albero. Per farlo, carica semplicemente la vista in LiveBook in cui troverai le tue mosse di repertorio evidenziate a colori. Le funzioni chiave per l'eliminazione di varianti specifiche possono essere trovate con un clic destro.



3.8.6.1 Eliminare completamente un repertorio

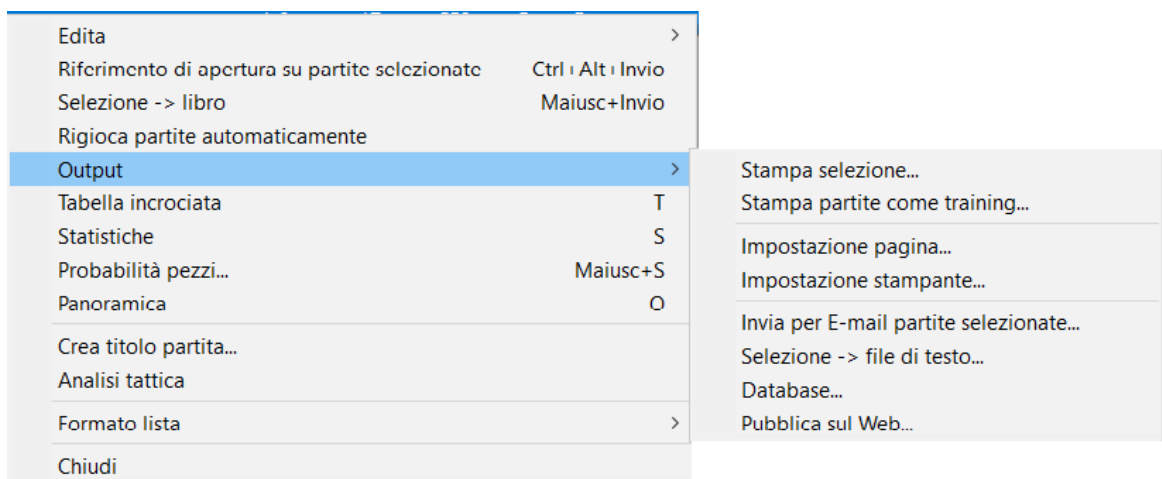
Se vuoi creare un [repertorio](#) da zero, ciò può esser fatto facilmente. Carica ad esempio il tuo repertorio Bianco ed evidenzia la prima mossa.

Nella barra degli strumenti troverai la voce "Cancella il resto". Con l'aiuto del pulsante "Upload to my moves", ora carichi la notazione vuota e il tuo repertorio di apertura viene finalmente cancellato. Vedere le note nella sezione sulle [copie di backup](#).

3.9 Stampa e Pubblicazione

3.9.1 Menu Output nella lista partite

Finestra Lista partite: Tasto destro Output



Le partite selezionate possono essere stampate, inviate tramite posta elettronica o

pubblicate come pagine HTML direttamente dalla [lista partite](#). Per fare ciò, selezionare le partite e fare clic con il tasto destro su di esse. Puoi selezionare partite con i tasti **Ctrl-clic** o **Maiusc-cursore**, oppure usa **Ctrl-A** per selezionare tutto.



Imposta pagina

Si apre una finestra di dialogo in cui è possibile impostare tutti i parametri di stampa di ChessBase.



Stampa selezione

Verrà visualizzata un'anteprima di stampa prima di stampare la propria selezione (fare clic su Stampa per avviare effettivamente la stampa).



Stampare materiale training

Usare questa opzione per stampare del [materiale di training](#). ChessBase produrrà due fogli, il primo contiene tutte le posizioni selezionate in cui sono presenti dei commenti di training, il secondo con le soluzioni. Puoi guardare tutto in anteprima di stampa.



Email

Le partite selezionate vengono spedite come file [file compresso](#) (CBV) via email. Il tuo client di posta elettronica predefinito viene avviato automaticamente con un modulo di posta elettronica vuoto e con l'allegato scelto. È possibile impostare il programma di posta elettronica predefinito nel Pannello di controllo di *Windows - Opzioni Internet - scheda Programmi*.



Selezione in file di testo

Crea un file di testo delle partite selezionate in diversi formati.



Database

Il programma ti consente di copiare in un nuovo database Partite che hai selezionato (evidenziato) dalla *lista Partite*. *Nell'elenco delle partite del database, evidenzia le partite che desideri copiare in un database separato. Puoi evidenziare Partite con Ctrl + clic del mouse o MAIUSC + clic del mouse.*

Quindi fare clic con il tasto destro su - *Output - Database* avvia la *finestra di dialogo di selezione dei file di Windows*, da cui è possibile selezionare il database di destinazione in cui si desidera copiare la nuova partita.



Pubblica partite

Si possono creare [EBooks](#) con ChessBase. Un eBook è una versione elettronica di un libro classico. Sono disponibili diversi formati. Alcuni formati richiedono un dispositivo di lettura, mentre altri possono essere letti su un computer con il software Reader.



Pubblica sul Web

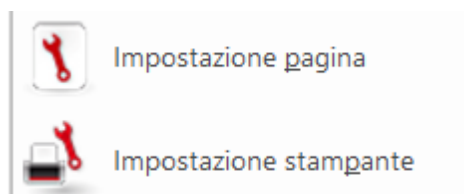
Inoltre è possibile [pubblicare una o più partite](#) sul Web. Ciò è possibile anche utilizzando il "Link di condivisione" di Facebook.

Finestra scacchiera - File - Pubblica sul Web

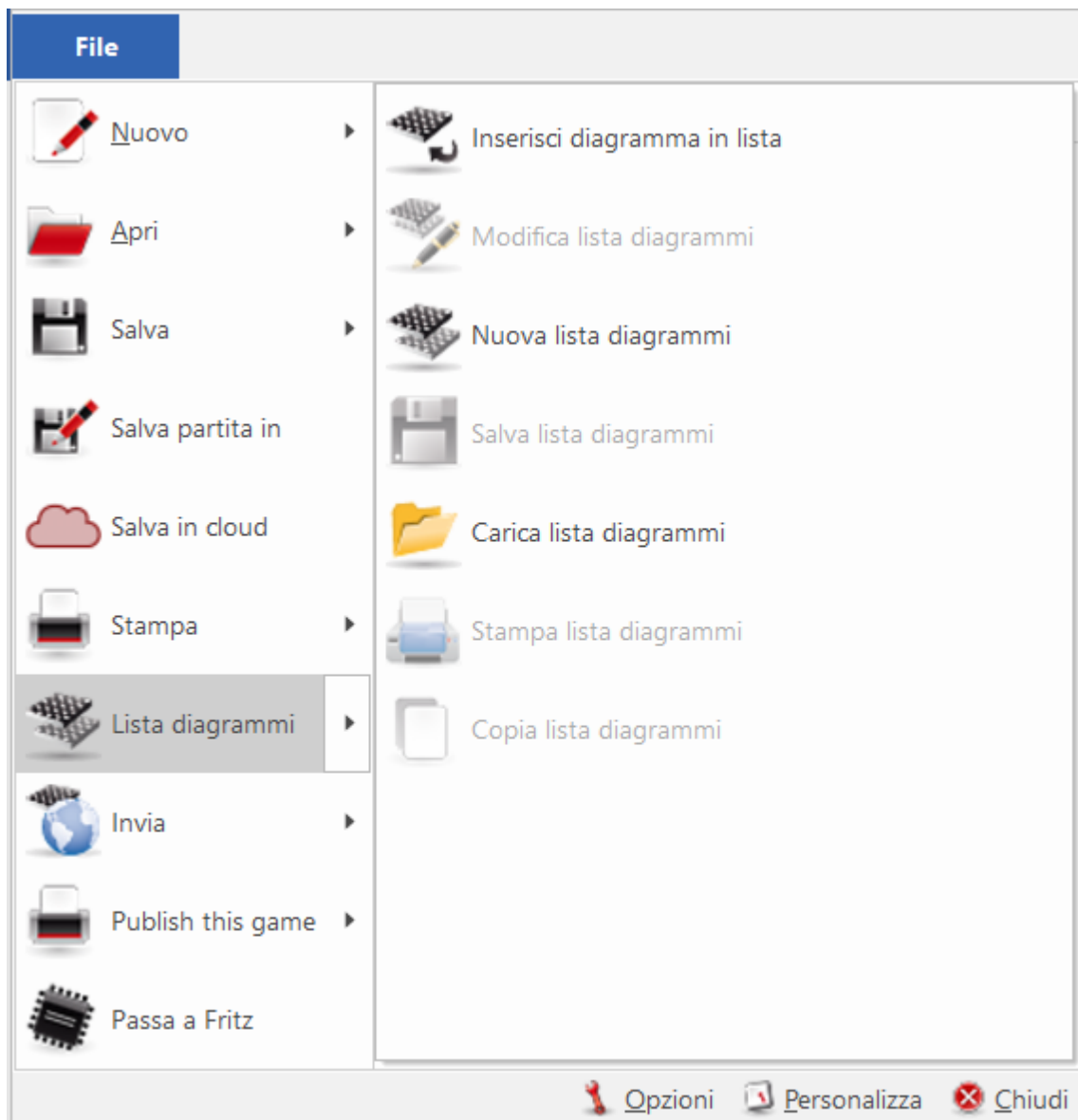
Questo pubblica la partita della finestra corrente della scacchiera sul web.

3.9.2 Imposta pagina

Board window: Menu File Print Page Setup



Sono disponibili le seguenti opzioni:



Layout: Definisce il layout della pagina. I bordi sono fissati in punti. Ogni punto corrisponde a 1/72 di pollice che è appr. 0,35 mm, quindi in questo esempio i bordi sono 12,6 mm. La partita può essere suddivisa in più colonne e puoi impostare lo spazio tra le colonne. Separatore, inserirà una linea verticale tra le colonne.

Numeri di pagina: È possibile attivare / disattivare i numeri di pagina, averli centrati, allineati a sinistra o a destra e selezionare in alto o in basso. Se la prima pagina deve iniziare con un numero diverso, è possibile immettere il numero nel campo Prima pagina.

Titolo: È possibile selezionare l'intestazione e / o la riga a piè di pagina per il titolo (i). Ci sono simboli speciali che possono essere usati nel campo di testo. @N inserirà il nome utente immesso nel menu: Strumenti - Opzioni - scheda utente. @D inserisce la data della stampa.

Stampa partite

Repertorio: Questa scheda viene utilizzata per il menu delle funzioni: *File - Stampa - Solo Repertorio*. *Stampa Diagramma* inserisce il diagramma della posizione che si ottiene prima dell'inizio delle deviazioni nella partita. *Codice ECO* inserisce il codice ECO prima della notazione partita. *Valutazione della linea* inserisce un simbolo di valutazione internazionale alla fine di una linea.

Corrispondenza: È possibile scegliere tra il formato della lettera o del biglietto. Quest'ultimo dovrebbe essere selezionato nella configurazione della stampante e avere una posizione di stampa orizzontale. Le lettere possono essere piegate in due o tre pezzi per formare un aspetto simile a una cartolina. Quando offri una patta, seleziona la casella di controllo della patta. Ripeti più mosse include le mosse giocate in precedenza nella partita. La posizione degli indirizzi è data in coordinate x / y , dove è necessario considerare i margini impostati nel layout e dove ogni punto è uguale a $1/72$ di pollice. Esempio: Il mio indirizzo 10/20 significa che la x coordinata è 36 (bordo) + $10 = 46$ dal lato sinistro del foglio. Ciò corrisponde a $46 \times 1/72 = 0,64$ pollici o 16 mm.

Coordinate: Per impostare le coordinate attorno al diagramma, se presenti.

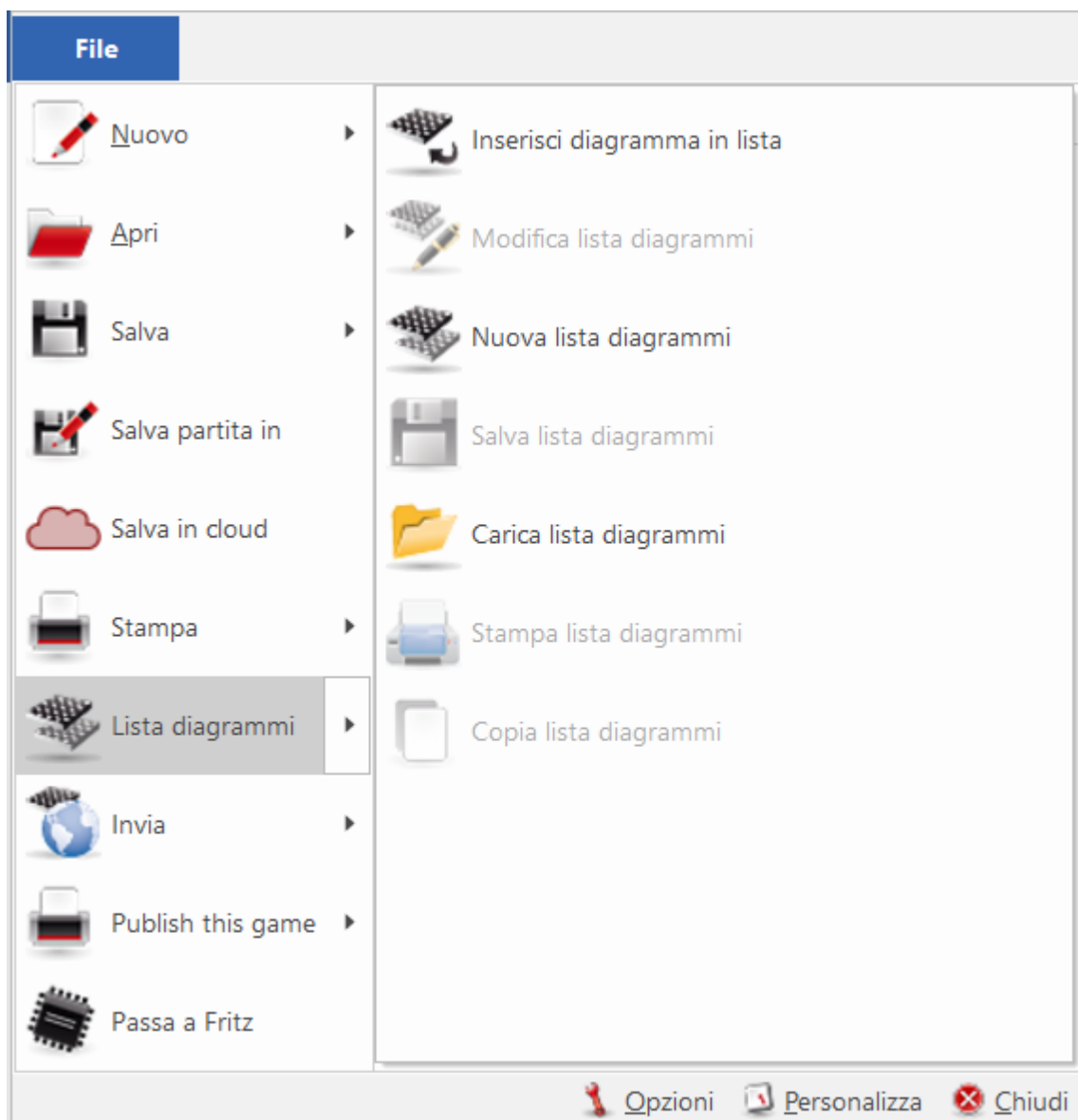
Stampa Diagramma: Qui puoi impostare la dimensione del diagramma. Va tuttavia notato che la dimensione massima possibile è determinata dalla dimensione di una colonna. Quando sono presenti due colonne, la dimensione massima è di circa 180 punti, corrispondenti a $180 \times 0,35 = 63$ mm. La stampa di una partita ignorerà l'impostazione del rientro, ma questo valore viene utilizzato quando viene utilizzato il diagramma di stampa. *Capovolto* posizionerà il scacchiera girata dal punto di vista del Nero, "segna il lato che muove" aggiunge un cerchio bianco o nero sul lato destro della scacchiera e i numeri del diagramma inseriscono il numero del diagramma. Quando lo stile è stato impostato sullo schermo, i colori e le frecce delle opzioni saranno disponibili. I campi colorati e le frecce possono essere creati utilizzando il commento grafico.

Titolo diagramma: È possibile selezionare o inserire del testo che verrà stampato sopra o sotto il diagramma.

Caratteri: Seleziona i caratteri per la notazione (la selezione di un carattere per figurine garantisce una buona stampa anche dei simboli internazionali, non solo per la notazione delle figurine), il diagramma (pezzi moderni, vecchi o USCF, purché sia un carattere diagramma) e per stampare il proprio indirizzo e quello dell'avversario per la mossa di corrispondenza. Quando si verificano problemi con la stampa dei diagrammi, in particolare con i campi bianchi vuoti, selezionare ChessBase - Tipo di carattere alternativo.

3.9.2.1 Imposta pagina - Stampa partite

Finestra scacchiera: Menu File Stampa Imposta pagina scheda Stampa partite.



Partita numero: inserisce il numero di partite dalla lista delle partite.



Codice ECO: inserisce il codice ECO della partita.



Stampa annotazioni: funziona solo quando si stampano più partite da un elenco. Esempio: vuoi stampare una panoramica di un repertorio di qualcuno. Cerchi "Giocatore" e stampa le partite "Sino alla mossa 15" per ottenere l'apertura. Non vuoi l'analisi delle partite, ma le aperture giocate?. In questo caso puoi disattivare le annotazioni.



Giustifica colonne: riempirà il testo di spazi in modo da ottenere dei margini giustificati "simili a giornali".



Diagrammi: permette di stampare i diagrammi che vengono inseriti nella partita con un clic destro su una mossa e il comando *inserire diagramma*.



Piccoli diagrammi di analisi: viene utilizzato per i diagrammi che vengono inseriti in varianti e stamperà il diagramma più piccolo del normale per indicare la differenza tra la partita e le annotazioni.



Sino alla mossa: Vedi *Stampa Annotazioni (qui sopra)*, funziona solo quando si sono selezionate più partite da stampare dalla lista.



Stampa torneo: inserisce il nome del torneo.



Stampa Elo: inserisce il rating Elo dei giocatori.



Stampa commentatore: inserisce il nome del commentatore della partita.



Paragrafi: forza il programma ad iniziare ogni variante in un nuovo paragrafo.



Diagrammi direttamente: il diagramma viene inserito esattamente nello stesso punto dell'annotazione. Quando questa opzione è disattivata e il diagramma non si adatta al resto di una colonna, la notazione della partita continua e il diagramma viene inserito all'inizio della colonna successiva.



Usa colori: imposterà il colore del carattere per il commento in blu, che può essere utilizzato con le stampanti a colori.

Vai a [Imposta pagina](#)

3.9.3 Pubblicazione di partite su Internet

ChessBase può esportare partite come HTML. Ciò consente la riproduzione di partite in un browser web.

Questo codice può essere integrato nelle pagine web.

È possibile pubblicare una o più partite sul Web. Ciò è possibile anche utilizzando il "Link

di condivisione" di Facebook.

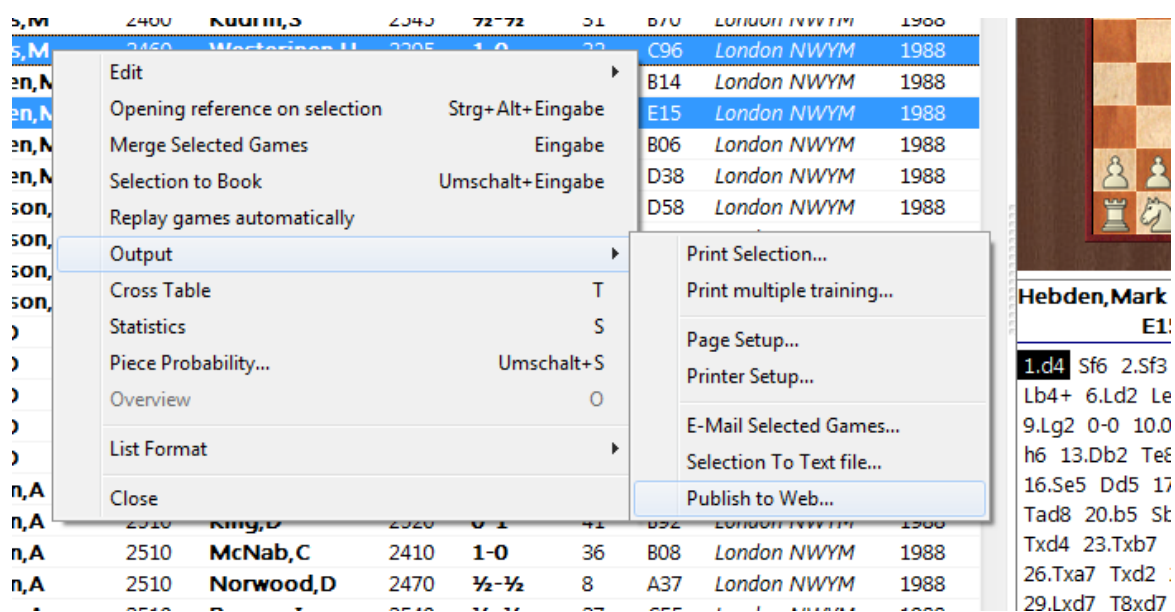
Finestra scachiera - File - Pubblica sul Web



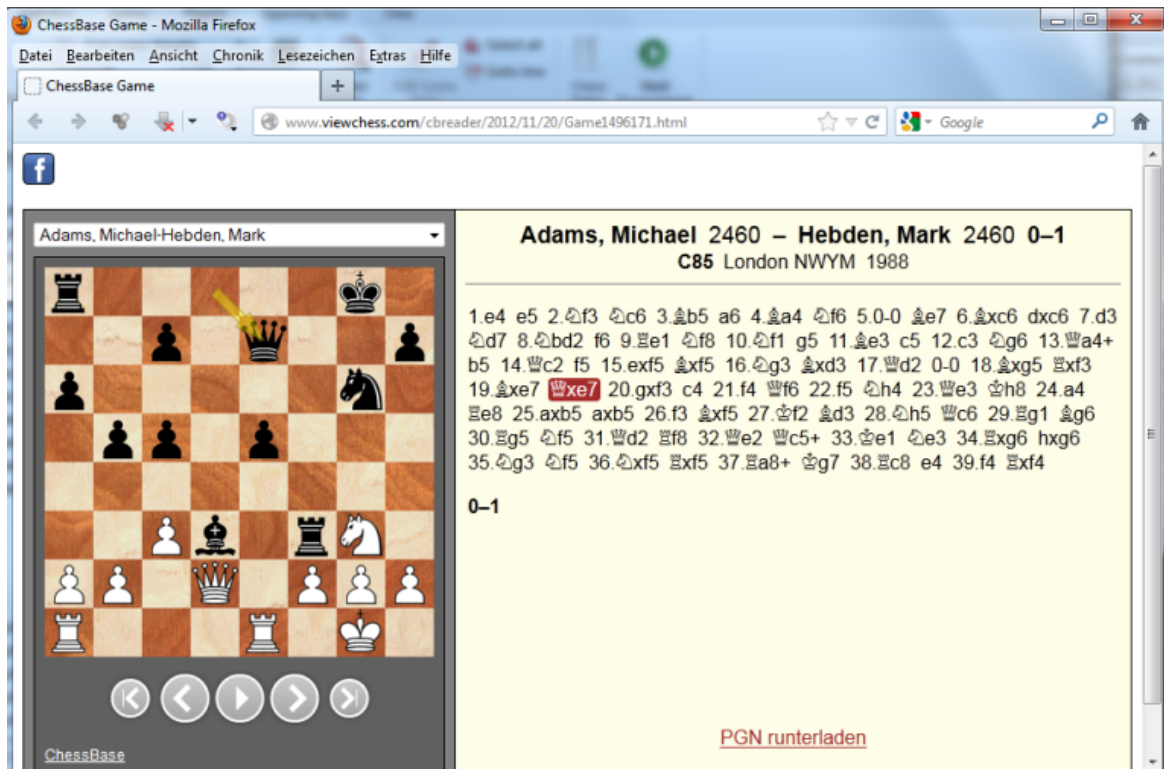
Questo pubblica la partita corrente sulla scacchiera sul web.

Per pubblicare una selezione di partite in un "colpo" solo devi fare così:

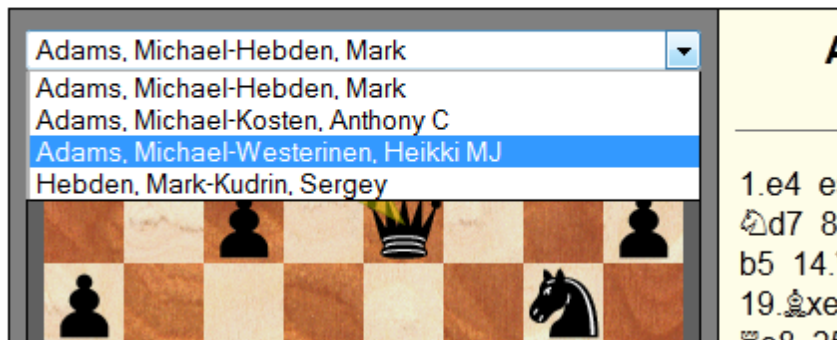
Nella lista del database seleziona diverse partite. Tasto destro sulla selezione, quindi da *Output*



Il risultato sarà simile a questo:



Il programma genera una notazione di partita che può essere riprodotta comodamente in una scacchiera. Facendo clic in un punto qualsiasi della notazione si apre la posizione della scacchiera. Se è stata pubblicata più di una partita, l'utente dispone di un menu a tendina per decidere quale partita desidera riprodurre.



Nota: Dopo aver effettuato l'accesso al sito Web, il collegamento si trova negli appunti di Windows. Il collegamento può ora essere utilizzato per annunci sul Web o per la pubblicazione di partite.

Ciò rende facile per i webmaster presentare le informazioni relative agli scacchi ai propri lettori. Il codice HTML necessario può essere copiato dagli appunti di Windows e integrato nella pagina HTML.

3.9.4 Creazione di EBooks

È possibile creare eBook con ChessBase. Un eBook è una versione elettronica di un libro classico. Sono disponibili diversi formati. Alcuni formati richiedono un dispositivo di lettura, mentre altri possono essere letti su un computer con il software Reader.

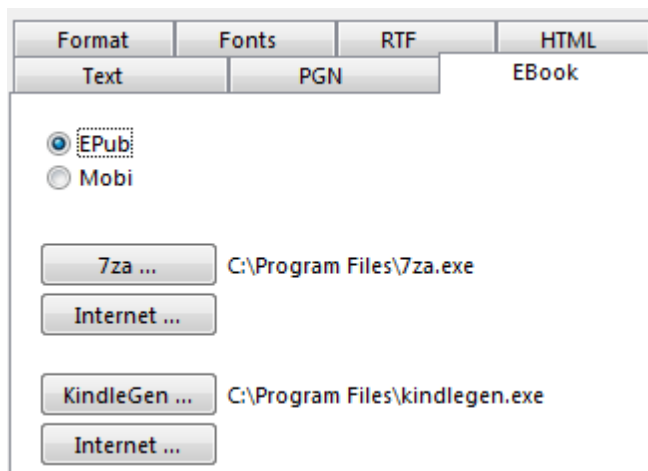
ChessBase esporta eBook solo per posizioni tattiche e puzzle . In questo momento l'output della notazione scacchistica completa non è considerato utile e non è stato implementato.

ChessBase esporta gli eBook in due formati, il formato aperto Epub e il formato Mobi utilizzato da Amazon per la pubblicazione di eBook.

L'esempio seguente mostra come esportare un eBook:

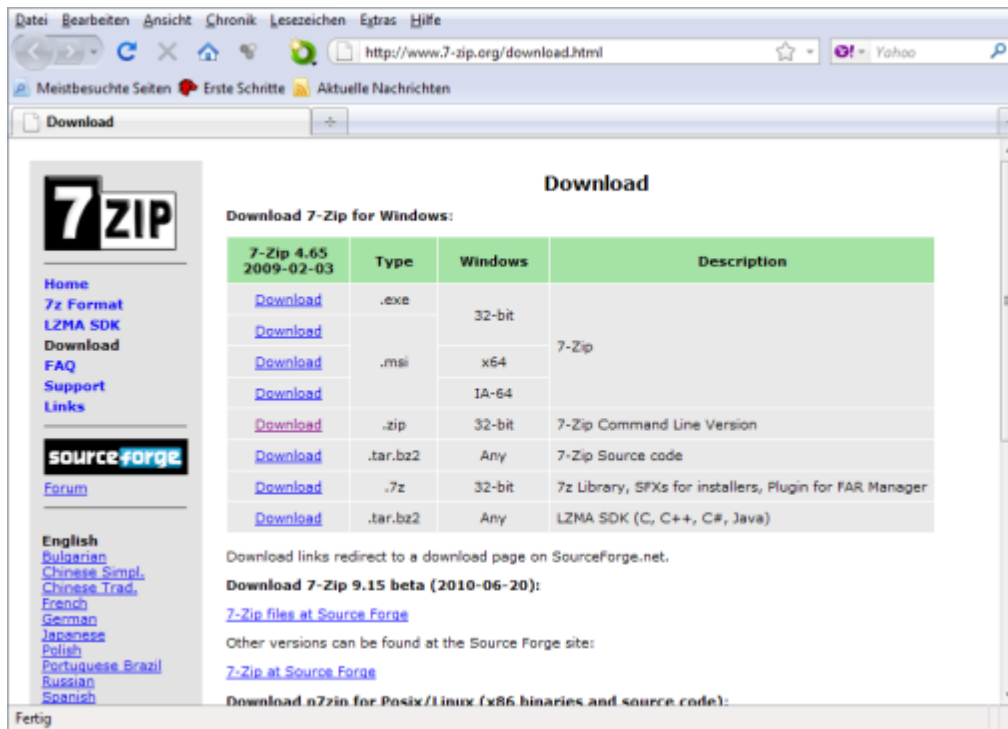
Per prima cosa carichiamo un database con le posizioni degli scacchi. Quindi selezioniamo le posizioni che devono essere esportate nella lista delle partite.

Fare clic con il tasto destro - Output - Selezione in file di testo avvia la seguente finestra di dialogo:

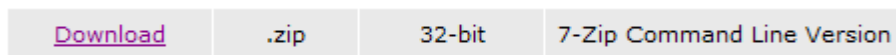


Scegli la scheda **EBook** ed il formato Epub come primo tentativo. È possibile esportare file in questo formato solo dopo aver installato il software esterno [7za.exe](#).

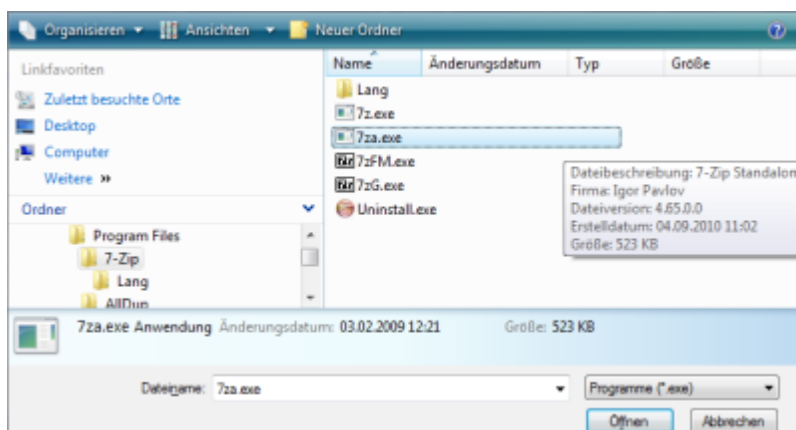
Facendo clic sul pulsante Internet si apre una pagina Web per scaricare questo software.



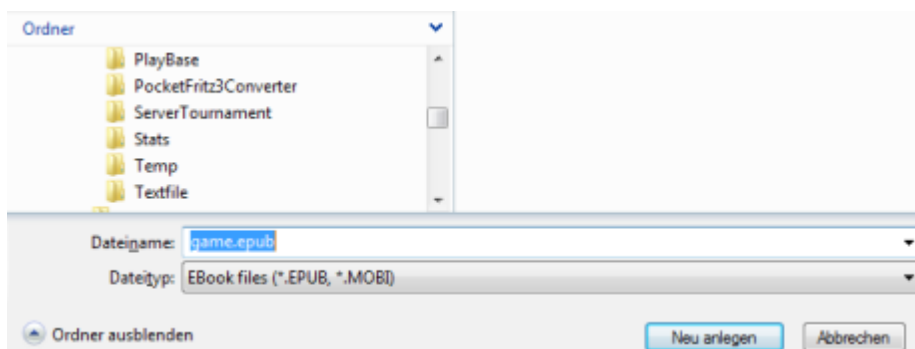
Scarica la versione della riga di comando del programma e installa il file.



Avvia il programma in ChessBase facendo clic sul pulsante 7za, che apre una finestra di dialogo per selezionare il percorso dell'interprete della riga di comando.



Dopodiché puoi esportare direttamente l'eBook.



Il formato Mobi di Amazon viene installato nello stesso modo.

Seleziona il formato Mobi nella finestra di dialogo. Facendo clic sul pulsante Internet si apre la pagina di download di Amazon. Scarica il programma **kindlegen.exe** e **installalo sul tuo computer**.

Facendo clic sul pulsante **KindleGen** si apre una finestra di dialogo per selezionare il percorso in cui è stato installato il programma. È ora possibile esportare le posizioni nel formato Mobi.

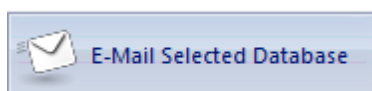
Il file *Mobi* può ora essere distribuito per essere letto con *Kindle-Previewer* gratuito di Amazon.

3.9.5 E-Mails da ChessBase

ChessBase può inviare e-mail con posizioni, partite o database. Ciò richiede un client di posta elettronica predefinito (come Outlook) installato sul sistema. In tal caso, inviare messaggi da ChessBase è semplice.



Finestra scacchiera: Menu File – E-Mail Selected Database



Questo invia il database selezionato. È inoltre possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sul database e fare clic su Database selezionato per posta elettronica nel menu.

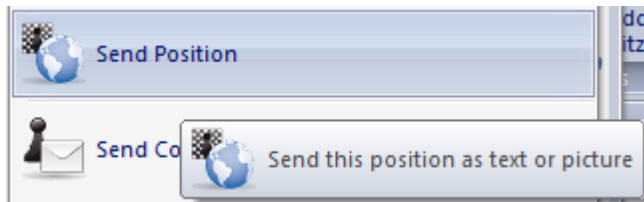


Finestra lista partite: Seleziona partite, fare clic con il pulsante destro del mouse e utilizzare Output - Partite selezionate per posta elettronica
Invia la partita selezionata.

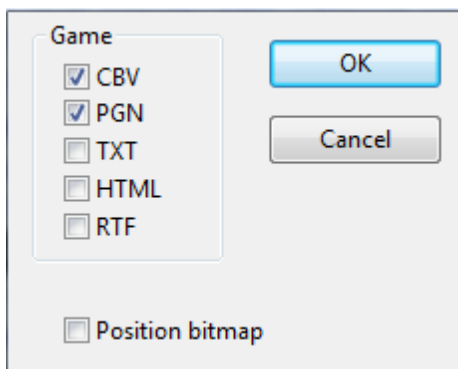
In entrambi i casi si apre il gestore di posta elettronica e consente di scegliere il file da inviare.



Finestra scacchiera: *Menu File* *Invia* *Invia partita/position*



Invia la partita o la posizione corrente. Viene visualizzata la seguente finestra di dialogo:

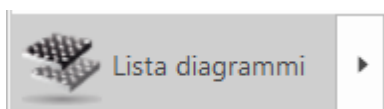


È possibile specificare in quale formato viene inviato il messaggio. Se includi CBV o PGN, ChessBase creerà i database necessari al volo e li alleggerà al messaggio. Inoltre invierà la partita in testo normale o RTF. Se il [diagramma della posizione](#) è selezionato nella partita, una immagine del diagramma sarà aggiunto dove desideri.

3.9.6 Lista diagrammi

Per stampare più diagrammi in una volta, formattati su una o più pagine, utilizzare l'elenco dei diagrammi.

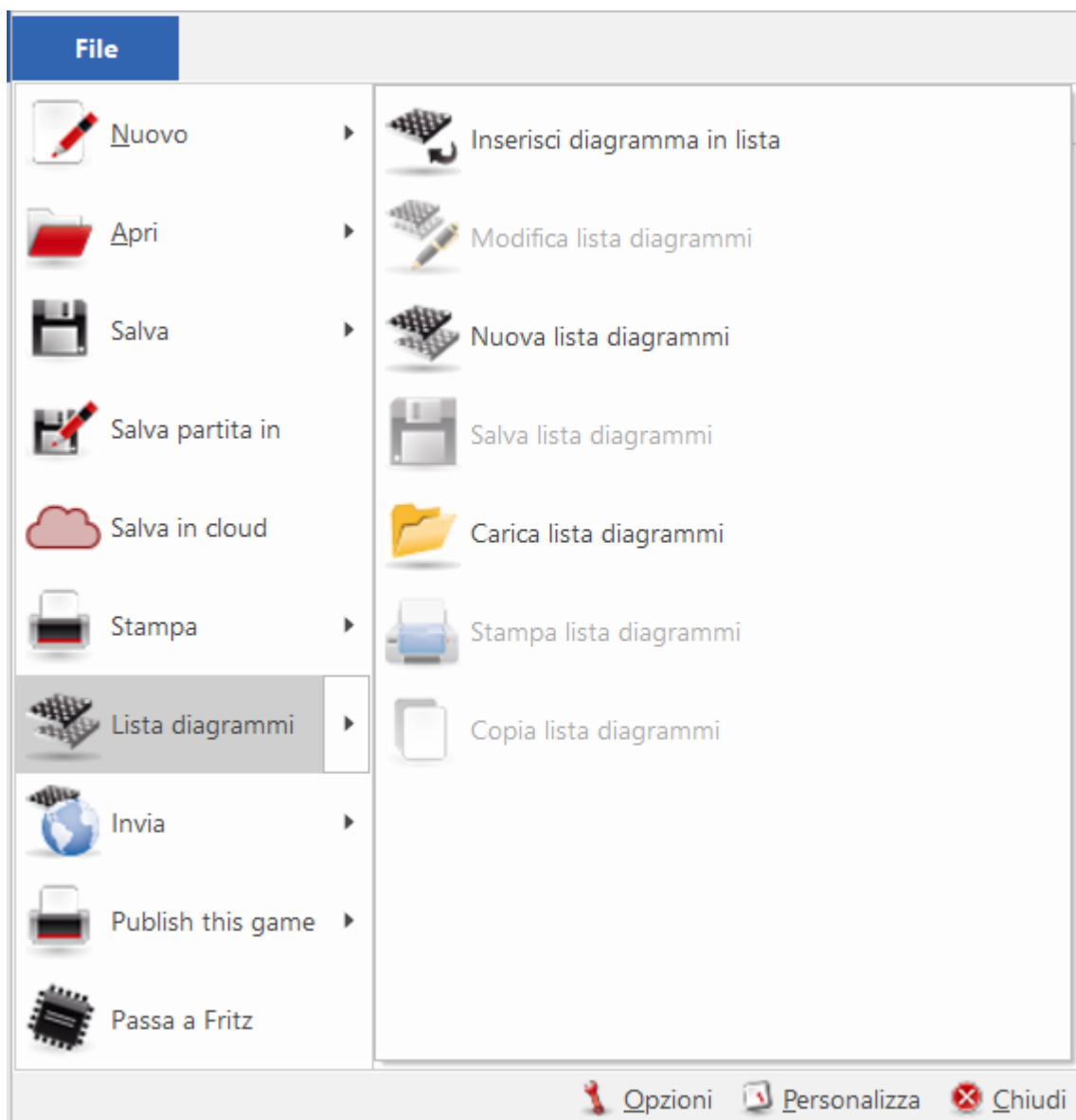
Finestra scacchiera: Menu File - Lista diagrammi.



Un elenco di diagrammi può essere copiato tramite gli appunti di Windows direttamente in un programma di elaborazione testi, ad es. Microsoft Word.

L'interfaccia utilizzata dal programma è il formato RTF universale, riconosciuto da tutti i normali programmi di elaborazione testi.

Finestra scacchiera – Menu File – Lista diagrammi – “Copia lista diagrammi”.



Ciò consente di mettere insieme rapidamente lezioni di allenamento e successivamente modificarli con il tuo elaboratore di testi.

3.10 Configurazione programma

3.10.1 DirectX

ChessBase utilizza la libreria grafica DirectX per il sistema operativo Windows.

La versione minima richiesta è DirectX 9. Visitare www.microsoft.com per scaricare l'ultima versione.

ChessBase funzionerà senza DirectX se non usi la [scacchiera 3D](#).

Per la scacchiera 3D è necessario un adattatore grafico che supporti la funzionalità DirectX.

3.10.2 DGT Board

Finestra Scacchiera: Menu Scacchiera Scacchiera DGT

La scacchiera DGT è una scacchiera di legno a sensori.



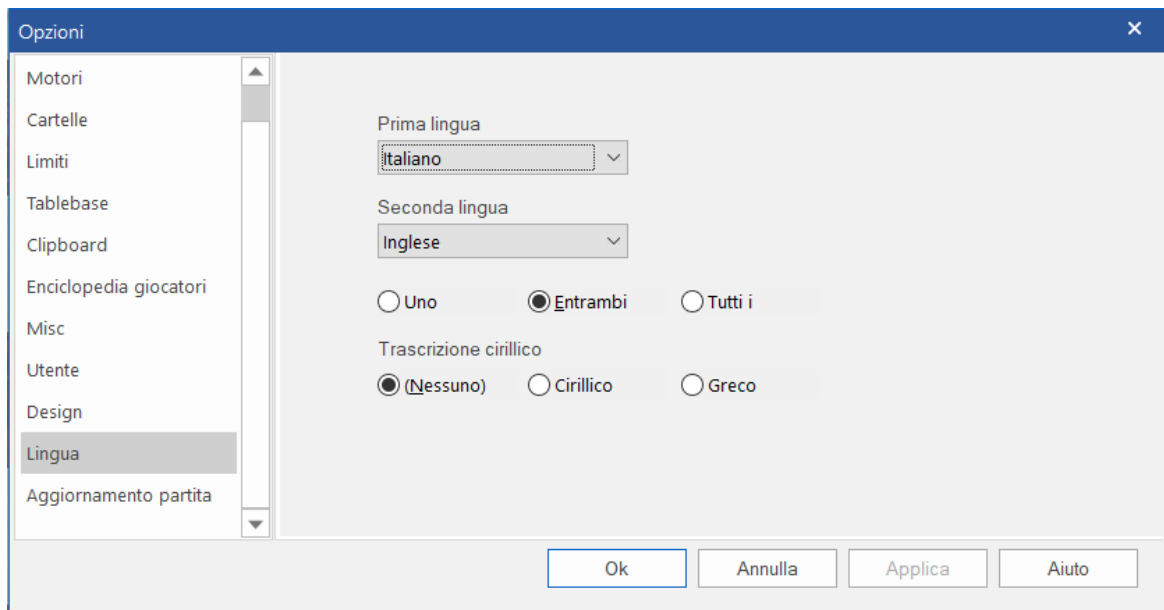
Con essa è possibile collegarsi a ChessBase per l'immissione delle mosse.

La connessione della scacchiera DGT e l'installazione dei driver sono descritti nel manuale della DGT.

Sono disponibili diversi driver per le versioni a [32 bit e 64 bit dei nostri programmi](#). [Puoi scaricare i driver appropriati dalla pagina di supporto tecnico del sito della DGT.](#)

3.10.3 Lingua

Opzioni (Ctrl+Alt+O) – Lingua

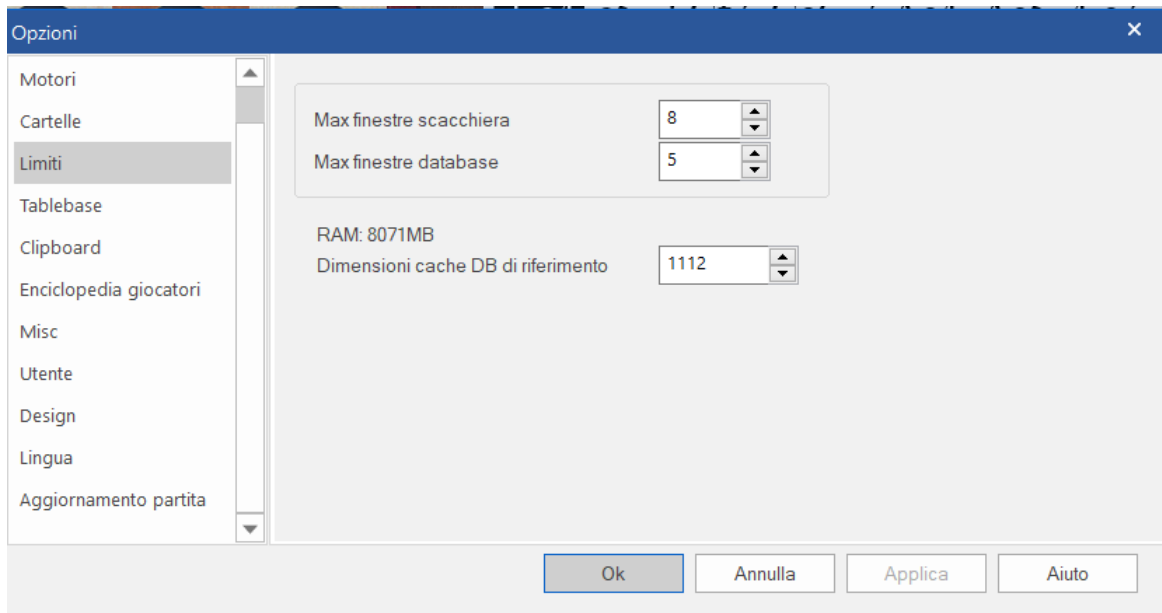


In questa finestra di dialogo si seleziona la lingua in cui si desidera eseguire il programma, che è anche la prima lingua per il commento della partita. È possibile selezionare una seconda lingua per il commento e specificare se una, entrambe o tutte le lingue devono essere visualizzate nelle partite annotate (ChessBase supporta il [commento testuale](#) in varie lingue).

Se una partita non contiene commenti nelle lingue selezionate, verranno visualizzate tutte le lingue, in modo da non perdere nulla.

3.10.4 Limiti

Menu applicazione - Opzioni - Limiti



Max finestre scacchiera

Questo determina quante finestre scacchiera possono essere aperte in qualsiasi momento. Quando carichi una nuova partita, ChessBase sostituirà automaticamente la partita precedente quando viene raggiunto il limite. Questo ti aiuta a mantenere il desktop gestibile.



Max finestre database

Determina quante finestre database possono essere aperte contemporaneamente. Anche in questo caso ChessBase sostituisce l'ultima quando viene raggiunto il massimo.



Numero di partite recenti

Questo determina il numero di partite caricate di recente che devono essere visualizzate nel File di menu - Partite recenti.



Numero di database recenti

Questo determina quanti database caricati di recente devono essere visualizzati nel File menu - Database recenti.



RAM

Visualizza la quantità di memoria disponibile nel sistema. Si riferisce alla memoria installata, non libera.

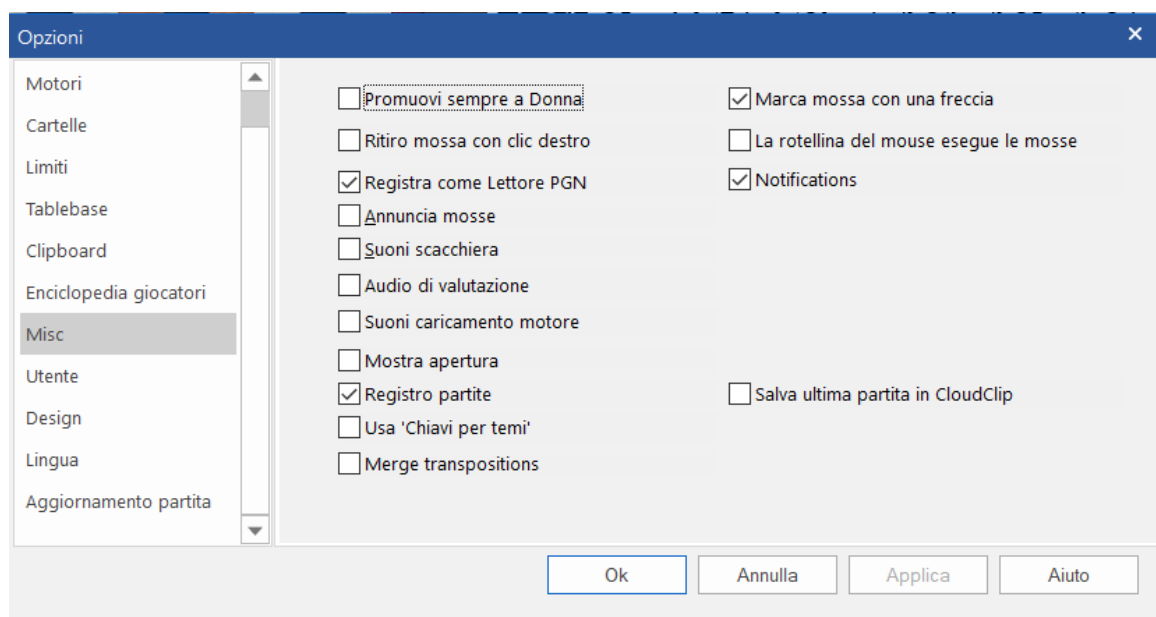


Cache per database di riferimento

ChessBase reagisce alle ripetute ricerche nel [database di riferimento](#) memorizzando nella cache (trattenendo) large chunks of the database in memory, making all operations much faster. If you have a lot of RAM (512 MB or more) grossi pezzi del database, rendendo tutte le operazioni molto più veloci. Se si dispone di molta RAM (512 MB o più), la maggior parte del database di riferimento verrà memorizzata nella cache. Dopo la prima ricerca noterai che non c'è più attività del disco rigido e che la ricerca è stata velocizzata di più del decuplo!.

3.10.5 Miscellanea opzioni

Menu File Options Misc



Ritirare le mosse col tasto destro del mouse

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla scacchiera normalmente produce un menu di ricerca. Ma quando inserisci un numero elevato di partite, potresti utilizzarlo per ritirare le mosse. Il ritiro col tasto destro consente di inserire una mossa alternativa che sovrascrive quella originale senza una query (finestra di dialogo).



Registra come lettore PGN

ChessBase registra un proprio [formato database](#) nell'Explorer di Windows. Ciò significa che facendo doppio clic su un file di database verrà aperto con ChessBase. Puoi anche fare in modo che faccia lo stesso per i file PGN, se lo desideri.



Annuncia mosse

Leggi ad alta voce le mosse inserite o riprodotte.



Suoni scacchiera

Durante una partita si sentono i rumori della sistemazione della scacchiera, il ticchettio dell'orologio e le mosse.



Suono valutazione

Un improvvisa variazione della valutazione da parte di un [motore di analisi](#) è accompagnato da un suono di allerta.



Mostra Apertura

Mostra il nome dell'apertura corrente nella riga di stato.



Cronologia partite

Abilita il salvataggio automatico delle partite viste su Chessbase nel [registro partite](#) giornaliero.



Usa "chiavi per temi"

Le chiavi tematiche sono disponibile solo se opzionate. Cercare per [finali simili](#) oppure [strutture simili](#) è più preciso e restituisce migliori risultati. Con questa opzione potete tuttavia attivare o disattivare la funzione.



La rotellina del mouse esegue le mosse

Se desideri navigare velocemente nella notazione di una partita, puoi farlo molto velocemente con la rotellina del mouse.



Salva l'ultima partita in Cloud Clip

Nelle opzioni è possibile specificare se la partita aperta più di recente deve essere salvata nel database Cloud Clip.



Mostra mossa con freccia

Quando si carica una partita da un database e si carica la mossa giocata per ultima (come nel caso dei nostri programmi scacchistici) viene evidenziata sulla scacchiera con una freccia gialla trasparente. Questo ti permette di vedere a colpo d'occhio quale è stata l'ultima mossa giocata in partita che a nostro avviso è utile. Se non desideri che questa mossa sia evidenziata, puoi disattivare il flag.

Merge transpositions

Questa funzione si riferisce alla fusione di partite. All'interno di ChessBase l'utente può selezionare più partite nell'elenco delle partite e unirle in un albero delle varianti.

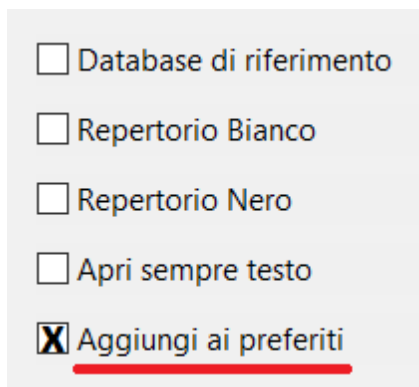
Esempio:

1.e4 d6 2.d4 d5
1.d4 d6 2.e4 d5

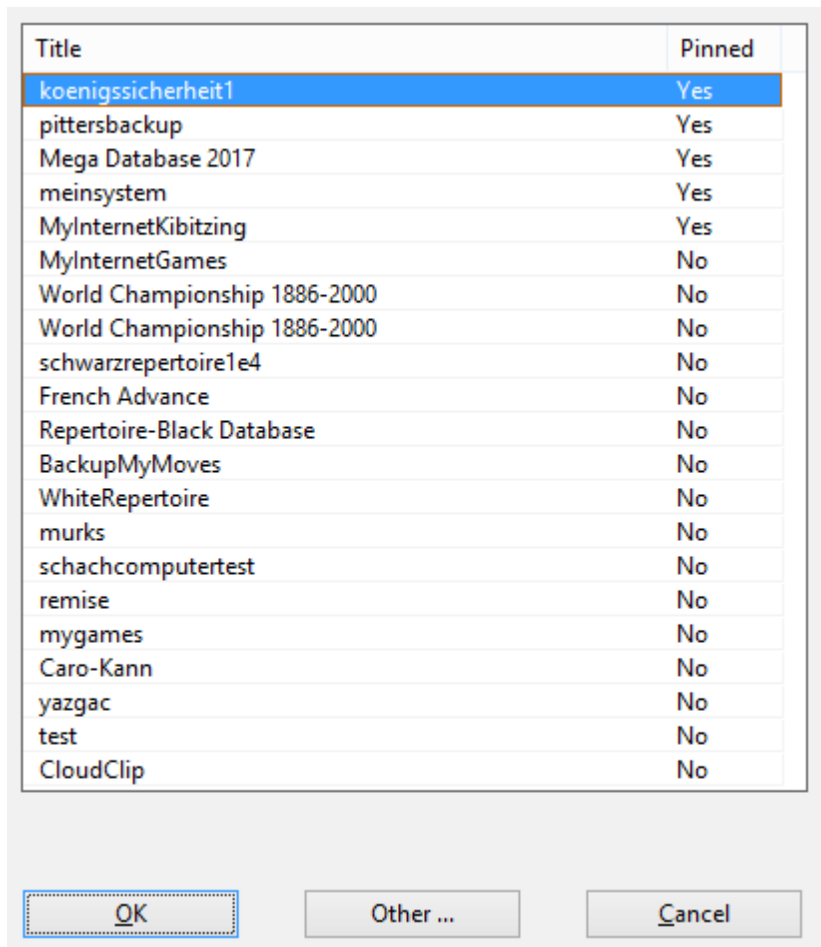
Queste varianti possono essere opzionalmente combinate o meno con la funzione, si tratta di cambiamenti di mosse frequenti.

3.10.6 Aggiungi ai preferiti

Un clic con il tasto destro del mouse su un simbolo di database visualizza la finestra di dialogo con le *proprietà per quel database*.



Questa voce ti consente di determinare quale database verrà offerto quando salvi una partita.



Ogni volta che l'utente [salva una nuova partita](#), invece della finestra di dialogo del file, ciò che viene visualizzato per primo è l'elenco dei preferiti.

Seguendo la procedura descritta in precedenza l'utente può inserire in modo permanente un database in modo che possa essere immediatamente selezionato nella finestra di dialogo per il salvataggio.

Un clic su *Altri ...* **avvia la finestra di selezione dei file con la quale è possibile scegliere un qualsiasi database memorizzato sul disco rigido in cui salvare la partita.**

3.10.7 Ottimizza la scacchiera 3D

Per utilizzare la scacchiera 3D, è necessario un adattatore grafico veloce che supporti il rendering 3D nell'hardware. Questo potrebbe essere fatto con le [DirectX](#) 9 o superiori. In caso di problemi, provare a scaricare il software del driver recente per l'adattatore grafico. Controllare la pagina di Microsoft Windows Update o il sito Web del produttore dell'hardware.



Importante: Di solito solo i driver più recenti di un adattatore grafico offrono prestazioni ottimali.

Se non usi la scacchiera 3D, non hai bisogno di DirectX.

3.11 Scacchi per corrispondenza

3.11.1 ICCF Server di scacchi per corrispondenza

Il gioco su un [server di gioco per corrispondenza](#) consente di giocare a scacchi con tempi di riflessione molto lunghi (alcuni giorni per mossa). Di solito i giocatori accedono al server di gioco solo quando vogliono fare una mossa.

ChessBase offre un'interfaccia per l'*ICCF Correspondence Chess Server*. La **Federazione Internazionale di Gioco per Corrispondenza (International Correspondence Chess Federation, ICCF)** è l'organizzazione mondiale del gioco degli scacchi per corrispondenza, e organizza molti tornei di scacchi per corrispondenza a livello internazionale.

Il principio è molto semplice e senza complicazioni. Dopo aver immesso una mossa, il tempo di riflessione del giocatore avversario è attivato. L'avversario viene avvisato che la mossa è stata fatta, ed è anche possibile inviare messaggi personali.

Ecco come è possibile giocare a scacchi per sul server di gioco ICCF tramite ChessBase:

1. *Menu applicazione - Apri - Partite ICCF*



Viene aperta la finestra di dialogo per la connessione al server ICCF.

2. È necessario accedere al server con nome utente e password forniti da ICCF.
3. Dopo l'accesso, viene visualizzata una lista contenente le partite che si stanno giocando.
4. Caricare una partita e richiamare la funzione che consente di eseguire una mossa.
5. Il programma visualizza la finestra di dialogo per l'immissione della mossa

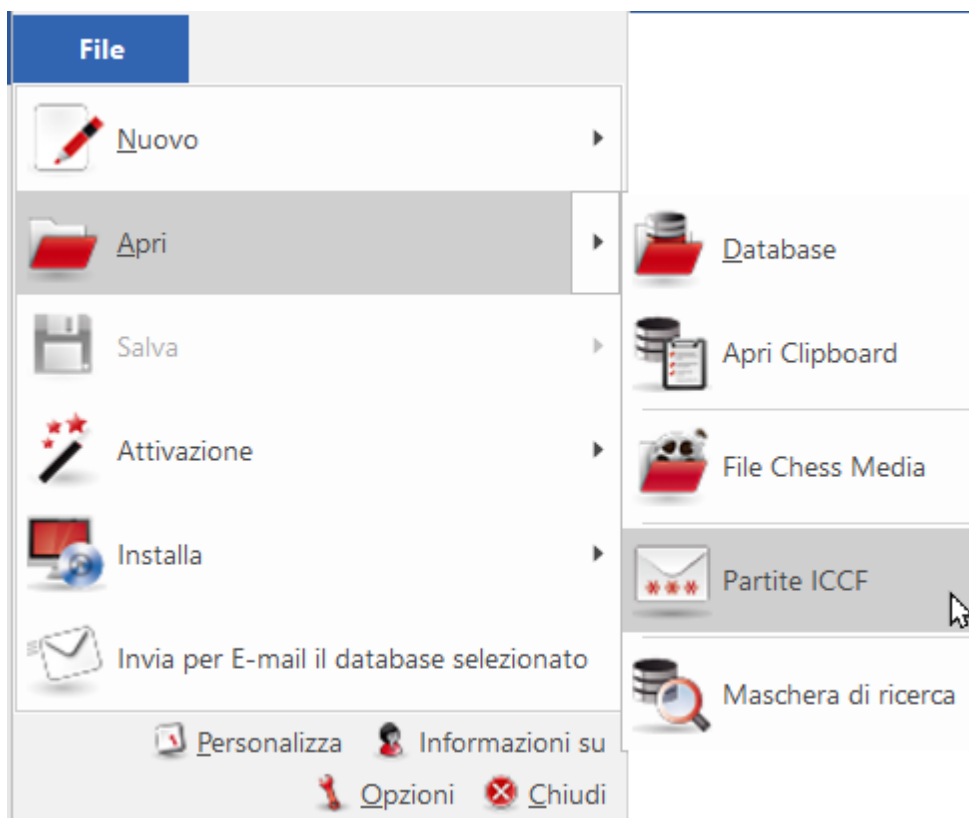
È possibile utilizzare il campo di testo per l'invio di messaggi personali all'avversario.

6. Dopo aver fatto clic su **OK la mossa viene inviata all'avversario.**

3.11.2 Gestione scacchi per corrispondenza

[Vedi anche ICCF Chess Server](#)

ChessBase dispone di ampie funzioni di gestione per i giocatori di scacchi per corrispondenza. Si occuperà della corrispondenza partita, terrà traccia dei progressi, li presenterà nel miglior modo possibile, stamperà cartoline e invierà e-mail agli avversari.



Queste sono le opzioni disponibili:

Per iniziare una partita per corrispondenza bisogna prima impostare una [intestazione per corrispondenza](#) della partita:

Finestra scacchiera: Inserisci – Annotazioni – Annotazione speciale – Intestazione per corrispondenza (Ctrl-Alt-W)

Qualsiasi mossa si voglia spedire bisogna creare un commento di [mossa per corrispondenza](#):

Finestra scacchiera: Inserisci – Annotazioni – Annotazione speciale – Mossa per corrispondenza (Ctrl-W)

Per inviare una mossa per corrispondenza cliccare:

Finestra scacchiera: Menu File – Stampa – Stampa cartolina per corrispondenza.

Per avere un rapporto della partita per corrispondenza:

Dalla finestra scacchiera: File – Stampa – Stampa rapporto per corrispondenza.

Per inviare una mail di mossa o rapporto per corrispondenza:

Dalla finestra scacchiera: Menu File– Invia – Invia mossa/rapporto per corrispondenza.

Nota: L'intestazione della corrispondenza deve essere inserita una sola volta per una partita, ma ogni mossa della partita deve ricevere un commento "mossa per corrispondenza". Questo tiene traccia del tempo trascorso da ciascuna parte. Dopo aver eseguito una mossa per te stesso e inserito il commento della mossa per corrispondenza, puoi stampare la lettera o la cartolina che invii al tuo avversario.

Come giocare una partita per corrispondenza

Questo è fondamentalmente il modo in cui iniziare e gestire una partita per corrispondenza:

Iniziare una *Nuova partita* (o premere **Ctrl-N**)

Premere **Ctrl-Alt-W** per ottenere la maschera di intestazione per corrispondenza.

Compilare l'intestazione come spiegato nella prossima sezione.

Immettere la prima mossa dell'avversario (es. 1.e4)

Premere **Ctrl-W** e compilare [modulo commento](#).

[Salvare la partita](#) (**Ctrl-S**) e **analizzare la tua risposta**.

Carica la partita e immetti la tua mossa (es. 1...e5).

Premere **Ctrl-W** e **compila il modulo del commento**.

Clicca *File – Stampa – Stampa cartolina per corrispondenza*. *Invia la cartolina al tuo avversario*.

[Oppure clicca *File – Invia – Invia mossa per corrispondenza se stai giocando via E-mail*]

[Rimpiazza partita](#) (**Ctrl-R**) nella lista database.

Lista partite speciale per il gioco per corrispondenza

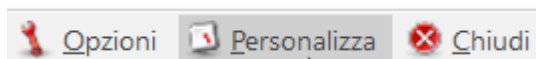
Nella [lista partite](#) del database per corrispondenza puoi trovare delle speciali colonne: *Ultima mossa*, *Mossa spedita*, *Tempo Bianco*, *Tempo Nero*. *Nella partita usando il tasto destro del mouse Formato lista Info Corrispondenza per rendere visibili queste colonne*.

Notazione per corrispondenza

ChessBase supporta l'immissione di mosse e partite (e la stampa) con la notazione per corrispondenza. Semplicemente digita 5254 nella posizione iniziale. Per passare alla notazione per corrispondenza, apri il Menu Strumenti – Opzioni – Notazione – 1.4244.

Domanda: Perché non ci sono scorciatoie per l'opzione "Invia mossa per corrispondenza via E-Mail"?

Risposta: Puoi sempre creare una scorciatoia da tastiera attraverso "Personalizza".



Trovi questa opzione dal *Menu file del programma*.

3.11.3 Intestazione scacchi per corrispondenza

Finestra scacchiera: Rapporti – Scacchi per corrispondenza – Intestazione corrispondenza (Ctrl-Alt-W)

Controllo tempo

Inizio: giorno di inizio del torneo. La data è importante per i controlli di tempo, poiché tutte le mosse giocate prima della data indicata non fanno uso del tempo concesso.

Controllo tempo 1 fino a mossa... In tempi recenti è diventato normale accelerare la partita dopo un certo numero di mosse. Immettere qui il numero da

impostare.

Controllo tempo 1: specificare quante mosse devono essere giocate e in quanti giorni durante il primo periodo. 10 mosse in 30 giorni è la cadenza più comune degli scacchi per corrispondenza.

Controllo tempo 2: specificare il numero di giorni del secondo periodo. La cadenza di gioco è la stessa del primo periodo.

Colore: specificare il colore con cui si gioca la partita.

Info partita

Informazioni sullo stato attuale della partita: tempo utilizzato, tempo residuo, tempo postale medio per ogni colore, giorni rimasti prima del successivo controllo di tempo, ecc.

E-mail

Giorni massimi: negli scacchi per corrispondenza giocati tramite E-mail o fax, i giorni massimi restanti sono limitati. Dopo ogni controllo di tempo tutti i giorni residui vengono cancellati.

Usa tempo: una regola particolare specifica che ogni mossa che arriva entro 24 ore ha utilizzato zero giorni. Ciò può causare un problema. Se una mossa viene ricevuta alle 23:59, il tempo usato fino alle 23:28 del giorno successivo è zero, fino alle 23:59 è un giorno e fino alle 00:00 è due giorni. Questo non è un difetto del programma, ma è richiesto dalle regole vigenti.

Indicazione tempo: se si utilizza tempo e si sta giocando una partita per E-mail, è possibile disattivare l'indicazione del tempo nella finestra di dialogo della mossa per corrispondenza.

ICCF: La Federazione ICCF (International Correspondence Chess Federation) richiede un formato speciale per i messaggi tramite E-mail, che somiglia a una tabella. Se si seleziona questa casella viene generato tale formato.

Aggiungi PGN: la partita viene allegata al messaggio E-mail in formato PGN.

Allega diagramma: al messaggio E-mail viene allegato un diagramma in formato JPG.

Oggetto: il testo inserito qui viene copiato nella riga del soggetto del programma di posta elettronica. Si può utilizzare questa opzione per gestire facilmente i messaggi E-mail quando si giocano più partite per corrispondenza simultaneamente.

Notazione

Notazione algebrica: normalmente si tende a utilizzare la notazione scacchistica del gioco per corrispondenza. Questa opzione consente di passare alla notazione algebrica standard.

Indirizzo

Digitare il proprio indirizzo e quello dell'avversario. Includere gli indirizzi di E-mail se si gioca via E-mail. Esso verrà utilizzato dal client di posta elettronica quando si invia una mossa.

Vacanze

Immettere il periodo di vacanze per entrambi i giocatori. Questa informazione viene presa in considerazione nel calcolo dei controlli di tempo. È possibile aggiungere o rimuovere periodi di vacanza. ChessBase ordina le voci, rimuove le sovrapposizioni e li fonde in un unico periodo di vacanza.

Firma

Immettere i saluti e il proprio nome e cognome.

3.11.4 Mossa per corrispondenza

Finestra scacchiera: Rapporti - Scacchi per corrispondenza - Mossa corrispondenza (Ctrl-W)



Ricevuta, Risposta, Affrancata

Qui è possibile immettere la data in cui si è ricevuto (o il proprio avversario ha ricevuto) la cartolina o l'E-mail, la data in cui è stata effettuata la risposta e la data di affrancatura della cartolina. Per calcolare il tempo utilizzato (da stampare sulla cartolina) ChessBase utilizza solo i giorni che vanno da "Ricevuta" ad "Affrancata". Il campo "Risposta" è inserito solo per informazione. I tempi indicati nella colonna di destra sono attivati solo se si è attivata l'opzione **Usa tempo nell'intestazione per corrispondenza**.



Penalità / Imposta manualmente

Secondo le regole degli scacchi per corrispondenza, se si supera il tempo concesso per una mossa senza preventivamente informare l'avversario, è prevista una penalità che consiste nella sottrazione di alcuni giorni dal proprio tempo. I giorni di penalità vengono immessi in questo campo. ChessBase ne tiene conto quando esamina il controllo del tempo. È anche possibile annullare questa regola e impostare il valore manualmente.



Prima ripetizione / Seconda ripetizione

Mantiene la registrazione delle ripetizioni di mosse.



Offro/Rifiuto/Accepto la patta/Abbandono

Se si attiva uno di questi campi, le informazioni relative vengono memorizzate nella partita e stampate sulla cartolina.



Mossa ambigua

A volte la mossa dell'avversario può essere ambigua oppure illeggibile. Attivare questo campo per informare l'avversario di quanto accaduto.



Tempo superato – questa casella di controllo viene attivata automaticamente quando ChessBase nota che è stato superato il limite di

tempo.



Proponi mossa – per poter proporre all'avversario una continuazione, è necessario eseguire la mossa sulla scacchiera e fare clic su questa casella di controllo per la mossa. È necessario immettere anche la risposta (la proposta di mosse). È possibile immettere un'intera serie di mosse o proporre alcune alternative, sempre contrassegnando la mossa dell'avversario come proposta – ma non contrassegnando la propria mossa, che può anche rimanere senza commento. Le date verranno ignorate. Prima di stampare la cartolina è necessario passare alla posizione nella quale si esegue effettivamente la mossa successiva. ChessBase stamperà la cartolina con la mossa e le proposte.

3.12 Motori

3.12.1 Motori installati

ChessBase condivide una cartella comune per i motori scacchistici con programmi come Fritz, Hiarcs, Junior, Shredder. Questa sottocartella si trova nella stessa cartella del programma.

Engine	Author
UCI Houdini 6.02 x64-pext	Robert Houdart
UCI Komodo 12.1.1 64-bit	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 12.1.1 64-bit M...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 13.02 64-bit	Don Dailey, Larry Kaufman, ...
UCI Komodo 14 64-bit	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Active	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Aggre...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Begin...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Defen...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Endga...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Human	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Monte...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Positi...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Lc0 v0.23.3 cpu	The Lc0 Authors
UCI Lc0 v0.23.3 opencl	The Lc0 Authors
UCI Stockfish 10 64	T. Romstad, M. Costalba, J. K...
UCI Stockfish 10 64 BMI2	T. Romstad, M. Costalba, J. K...
UCI Stockfish 11 64 BMI2	T. Romstad, M. Costalba, J. K...
UCI Stockfish 12	the Stockfish developers (see...
UCI Stockfish 9 64 BMI2	T. Romstad, M. Costalba, J. K...
UCI Wasp 3.60	John Stanback

Advanced... -> Cloud

Il programma di interfacciamento dei motori utilizza le specifiche delle attuali versioni di Windows, ad esempio Windows XP, Windows Vista o Windows 7. Ciò significa che in futuro i motori non saranno più salvati nella cartella C:\Programmi\ChessBase\Engines, ma verranno salvati in C:\Programmi\File comuni\ChessBase\Engines.

Dopo l'installazione, nella nuova cartella si troverà la versione attuale di Crafty. I vecchi motori di scacchi continueranno ad essere nella cartella C:\Programmi\ChessBase\Engines .

Che cosa significano questi cambiamenti per l'utente? La risposta è semplice: niente. Tutti i motori possono essere ancora utilizzati da ChessBase 16. Questo è vero sia per i motori recenti che per quelli più vecchi come Fritz 7 e Shredder 7.

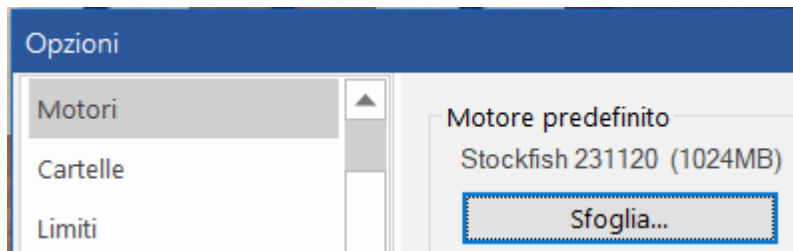
[UCI engines](#) possono essere utilizzati ovunque si trovino, in qualsiasi cartella o disco sul computer. I file di configurazione con estensione *. UCI sono sempre salvati nella cartella C:\Documents and Settings\nomeutente\Dati applicazioni\ChessBase\Engines. UCI.

Quando si installano nuovi programmi ChessBase i motori vengono automaticamente inseriti nella cartella Engines.

[Motori in cloud](#)

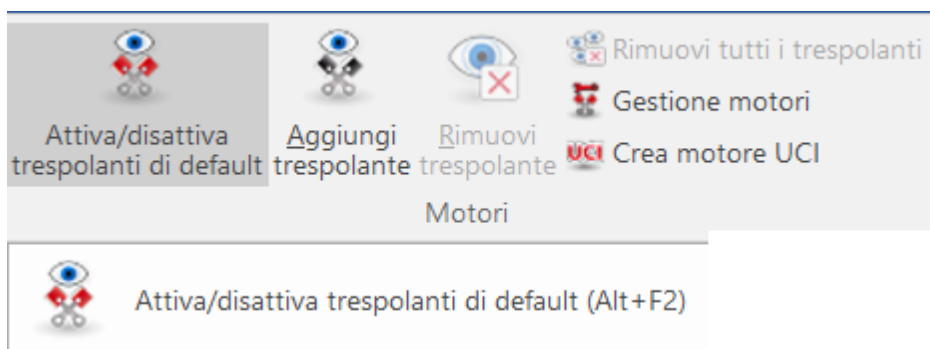
3.12.2 Motore predefinito

Menu File - Opzioni - Motore (Ctrl+Alt+O)



Finestra scacchiera: Pagina iniziale - Motori - Trespolante predefinito.

In questa finestra di dialogo è possibile selezionare un [motore di analisi](#) come *motore predefinito*. È anche possibile impostare le [dimensioni delle hash table](#) per il motore.

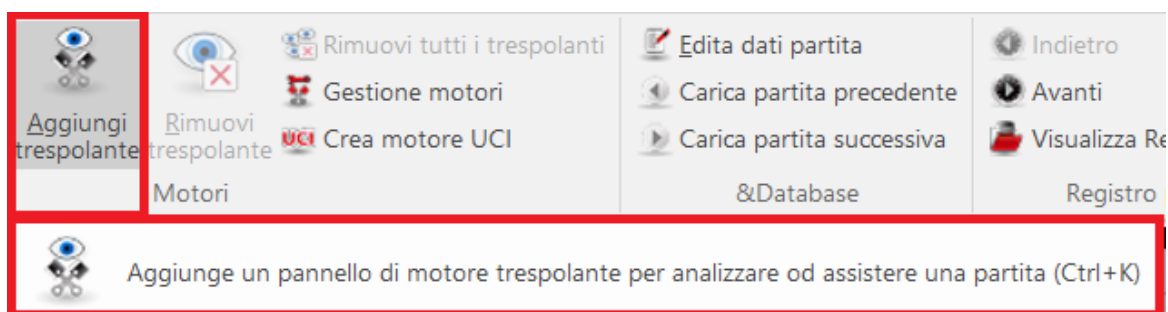


Il motore predefinito viene avviato tutte le volte che si fa clic sul pulsante a destra nella barra degli strumenti (or press **Alt-F2**).

Come mostrato sopra nella [finestra scacchiera](#) per avviare il [motore predefinito](#) si può utilizzare il nastro *Motori – Trespolti predefinito*.

3.12.3 Caricamento di un motore

Finestra scacchiera - Aggiungi trespolti (Ctrl+K)



Viene visualizzata una finestra di dialogo grazie alla quale è possibile caricare [un motore](#) e impostarne i parametri relativi.

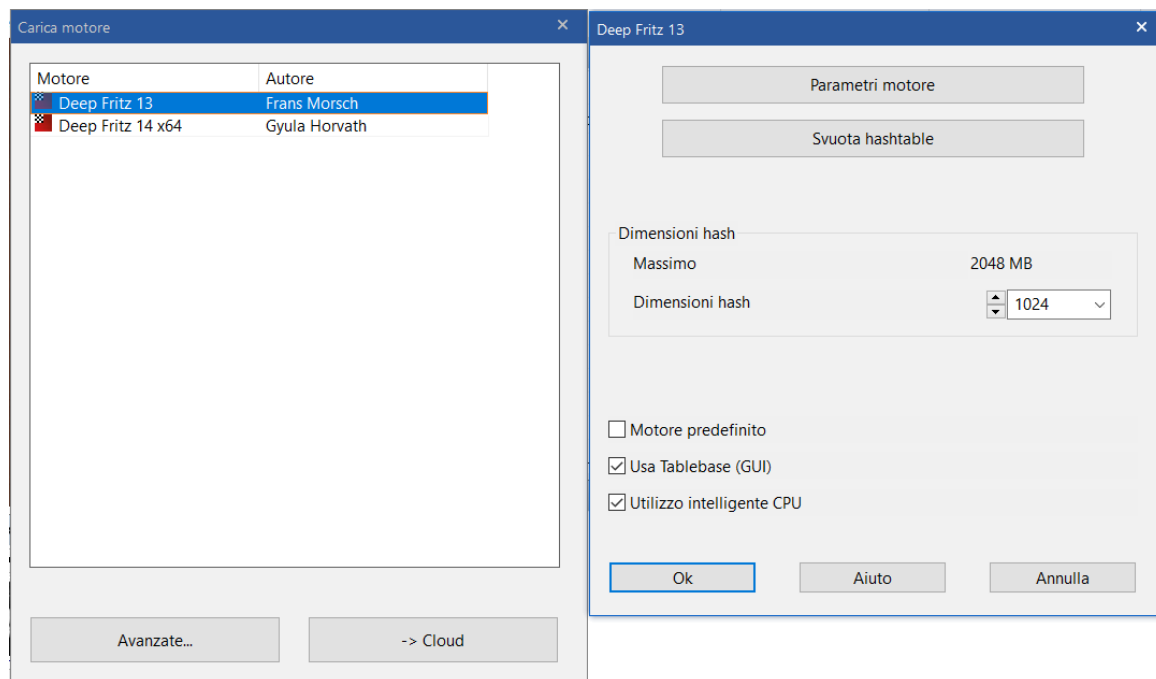
Engine	Author
UCI Houdini 6.02 x64-pext	Robert Houdart
UCI Komodo 12.1.1 64-bit	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 12.1.1 64-bit M...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 13.02 64-bit	Don Dailey, Larry Kaufman, ...
UCI Komodo 14 64-bit	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Active	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Aggre...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Begin...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Defen...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Endga...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Human	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Monte...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Komodo 14 64-bit Positi...	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Lc0 v0.23.3 cpu	The Lc0 Authors
UCI Lc0 v0.23.3 opencl	The Lc0 Authors
UCI Stockfish 10 64	T. Romstad, M. Costalba, J. K...
UCI Stockfish 10 64 BMI2	T. Romstad, M. Costalba, J. K...
UCI Stockfish 11 64 BMI2	T. Romstad, M. Costalba, J. K...
UCI Stockfish 12	the Stockfish developers (see...
UCI Stockfish 9 64 BMI2	T. Romstad, M. Costalba, J. K...
UCI Wasp 3.60	John Stanback

Advanced... -> Cloud

-> [Motori in cloud](#)

La sezione *Avanzate* consente di impostare altre opzioni.

Ad esempio:



Svuota hashtable: consente di rimuovere tutte le informazioni contenute nelle hash table (che possono essere state riempite a seguito di una ricerca precedente).

Parametri motore: fare clic per impostare i parametri disponibili per il motore selezionato.

Dimensioni hash: opzione importante se si desidera ottenere la potenza massima dal motore, specialmente con cadenze lunghe.

"Permanent brain" è il termine utilizzato per le elaborazioni del motore anche durante il tempo dell'avversario. Il vantaggio di tale opzione è che il motore spesso indovina la mossa che l'avversario sta per giocare e quindi ne calcola già la risposta.

Le **Tablebase (o tabelle dei finali)** sono database speciali dei finali che consentono al programma di giocare perfettamente (e anche di trovare rapidamente) i finali fino a cinque pezzi.

Usa Tablebase: se le Tablebase sono installate, il programma può giocare le mosse migliori traendole da tali database, senza utilizzare il motore, a patto che sulla scacchiera siano presenti finali con cinque pezzi (o meno).

Utilizzo intelligente CPU

Su un computer con hyperthreading (i7 4 Cores + 4 Hyperthreading) un motore "deep" viene avviato con soli 4 thread/processori. Su un computer senza hyperthreading (i5, AMD) esso viene avviato con n-1 thread/processori. Se l'opzione è disattivata, il motore funziona come nelle vecchie versioni del programma.

Eccezione: l'utente può definire esplicitamente il numero di thread/processori, ad esempio impostando un motore UCI.

L'opzione **Cloud visualizza la finestra principale dei motori in cloud in modo che sia possibile caricarli**.

Se si seleziona dalla lista un motore che non è stato impostato come predefinito, il segno di spunta accanto al motore viene rimosso.

Nota: In ChessBase è anche possibile utilizzare [motori UCI](#) come motori predefiniti.

3.12.4 Caricamento di sessioni multiple di un motore

In una stessa finestra è possibile caricare diversi motori più volte.

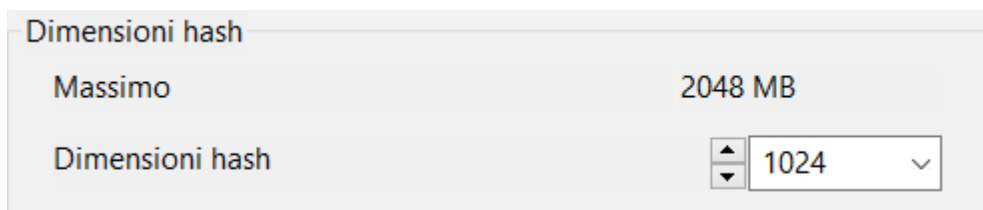
Ciò offre più possibilità nella modalità "[Analisi profonda della posizione](#)".

Si possono eseguire valutazioni con una o più varianti nello stesso tempo.

3.12.5 Hash tables

I [motori di analisi](#) o "trespolanti" utilizzano le "hash table" per memorizzare posizioni che sono già state esaminate, nel caso si ripresentino nell'albero di ricerca. Ciò velocizza molto la ricerca, specialmente nei finali.

È possibile impostare le dimensioni delle hash table nella finestra di dialogo [Aggiungi trespolante](#).

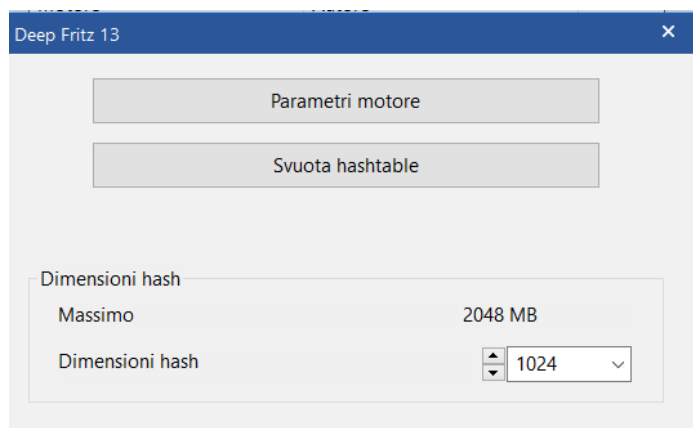


ChessBase indica automaticamente un valore consigliato per le hash table. È meglio tentare di usare il massimo, perché questo velocizza l'attività del motore in modo impressionante. Ma se si imposta un valore troppo alto, Windows comincerà a eseguire "swapping" sul disco rigido e questo ridurrà la velocità del programma in modo drastico. Se durante l'analisi il programma accede costantemente al disco rigido, significa che le dimensioni delle hash table sono eccessive. Ridurle fino a quando il programma non accede più al disco rigido durante l'analisi.

I programmi Fritz e Shredder "imparano" grazie alle hash table. Se si sta analizzando una posizione molto complessa e si analizzano alcune linee, il programma le ricorda, specialmente le varianti perdenti e vincenti. Quando si torna alla posizione, il programma la valuta subito molto meglio. Questo consente di generare idee nuove e interessanti.

3.12.6 Parametri del motore

Finestra scacchiera: Pagina iniziale - Aggiungi trespolante - Parametri motore.



Questa funzione è riservata agli utenti esperti – normalmente i valori predefiniti sono sufficienti per svolgere un ottimo lavoro con il motore.

I parametri del motore influiscono sullo stile di analisi del motore. Ad esempio, se si aumenta l'aggressività in genere il programma trova più velocemente le combinazioni di matto. In alcuni motori si trovano parecchi parametri diversi da impostare. Ad esempio, Nimzo consente di impostare il valore dei pezzi, la qual cosa è utile quando si cerca la soluzione di uno studio.

3.12.7 Motori UCI

Che cosa significa UCI?

Il programma è stato creato come sistema multi-motore. Ciò significa che l'interfaccia grafica e il motore scacchistico (il modulo che calcola le mosse) sono strettamente separati. Per comunicare utilizzano un'interfaccia predefinita.

UCI sta per "Universal Chess Interface" (Interfaccia scacchistica universale). È un nuovo standard di comunicazione definito da Stefan Meyer-Kahlen. L'interfaccia UCI è strettamente correlata al protocollo "Winboard". Ciò significa che è possibile che gli autori adattino facilmente i motori Winboard esistenti perché funzionino sotto interfaccia UCI.

Per i programmatori, l'interfaccia UCI presenta i vantaggi seguenti:

Si può far funzionare il motore sotto un'interfaccia dotata di numerose funzioni di test avanzati e che consente al programmatore di aumentare la forza del motore stesso.

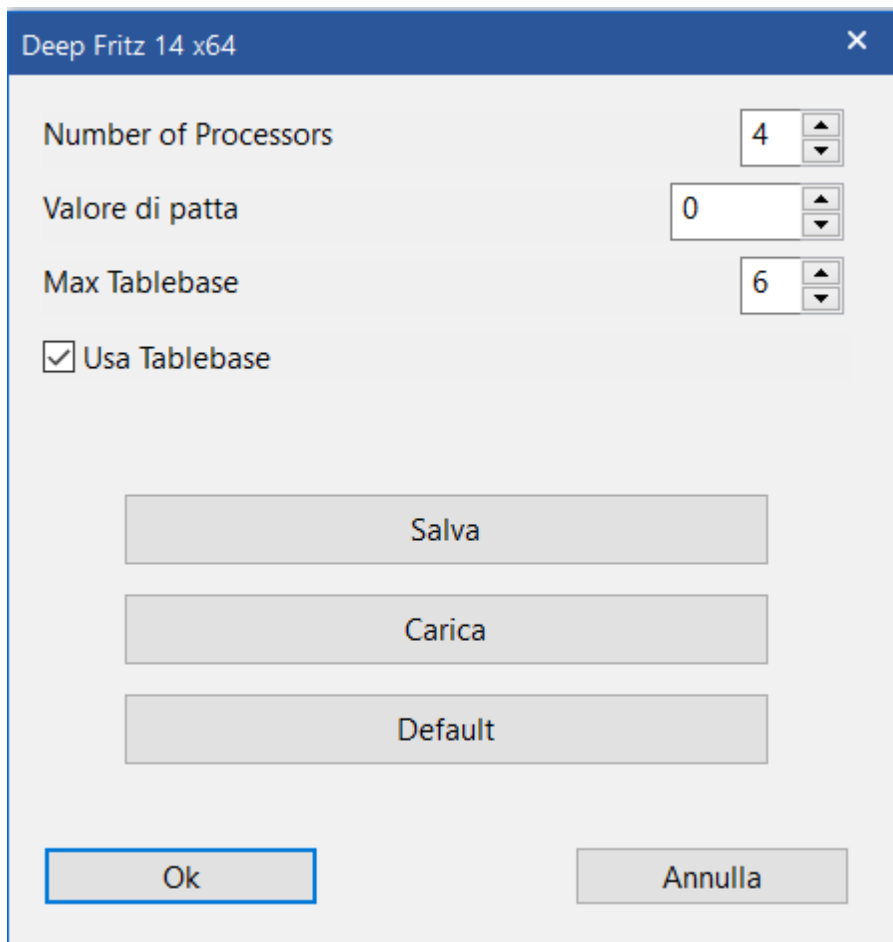
Il motore funziona alle massime prestazioni e con la massima forza senza bisogno di adattatori aggiuntivi.

Il motore diventa disponibile per un maggior numero di utenti, che possono installarlo senza bisogno di configurazioni complicate, come è spesso il caso con il protocollo Winboard.

Il protocollo UCI può essere utilizzato gratuitamente, senza nessuna spesa di licenza, sia per scopo privato che per usi commerciali.

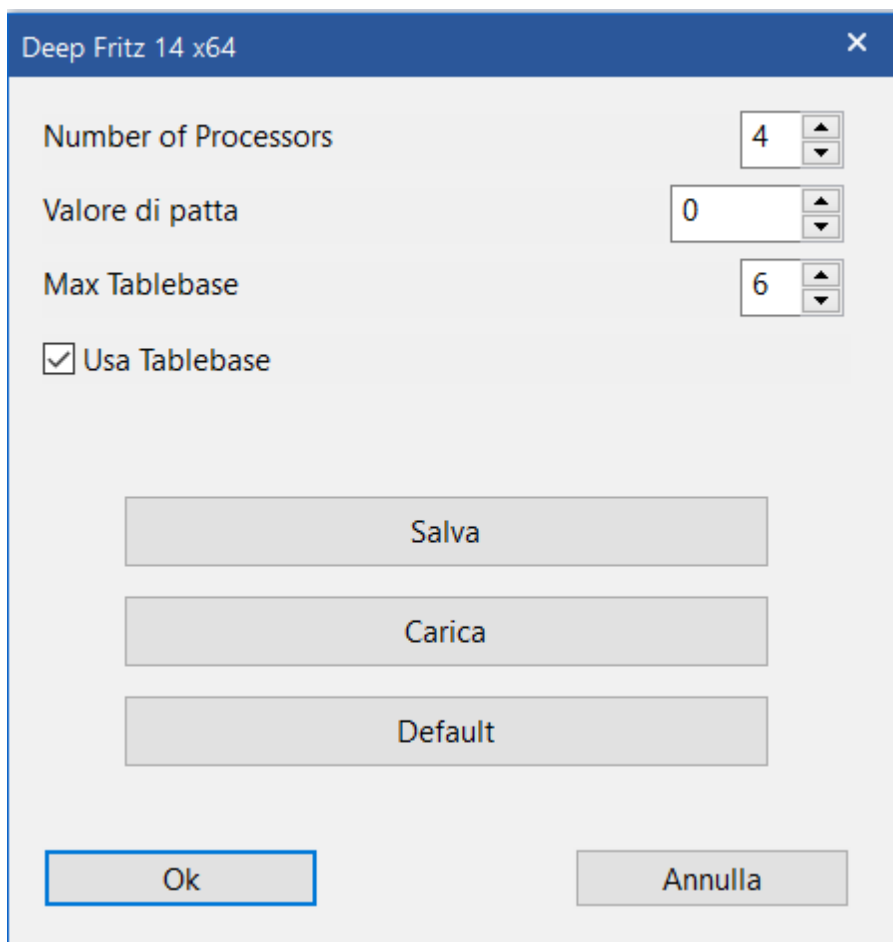
Nota: in Chessbase 12 i motori UCI possono anche essere utilizzati come motori di analisi predefiniti.

È possibile installare un motore UCI dalla finestra scacchiera tramite il nastro *Pagina iniziale - Motori - UCI*.



La finestra di dialogo visualizzata ha due scopi:

1. È possibile selezionare un nuovo motore UCI e renderlo disponibile a ChessBase.
2. È possibile modificare i parametri di un motore già installato. Il motore modificato può anche essere salvato con un nome diverso.



Nell'attribuzione di un nuovo nome ai motori esistono alcune limitazioni. Nel nuovo nome deve essere contenuto il nome del motore originale. Se il motore viene salvato con le impostazioni standard, il nome deve essere lasciato nella forma originale, cioè non sarà affatto possibile modificare il nome del motore. D'altra parte, se si modificano i parametri predefiniti, è necessario modificare anche il nome (conservando il nome originale come parte di quello nuovo). Non è possibile rimuovere il nome dell'autore del motore. Quindi, quando si modificano i parametri, il nome dell'autore rimane invariato.

Installazione di un motore UCI

Prima che un motore UCI venga visualizzato nella finestra di dialogo dei motori (F3), deve essere installato. È possibile farlo con alcuni semplici passi:

1. Selezionare l'opzione UCI nel nastro Motori.
2. Quindi, è necessario comunicare al programma la posizione in cui si trova il nuovo motore UCI. Si può farlo tramite il selettore di file. Utilizzare il pulsante "Sfogliare" e localizzare il motore UCI sul disco rigido del computer.
3. I nomi del motore e dell'autore vengono inseriti automaticamente. Basta fare clic su "OK" per installare il motore, che viene poi visualizzato nella lista dei motori.

Il motore UCI può essere memorizzato in qualsiasi directory o in qualsiasi partizione del disco rigido.

Modifica di un motore

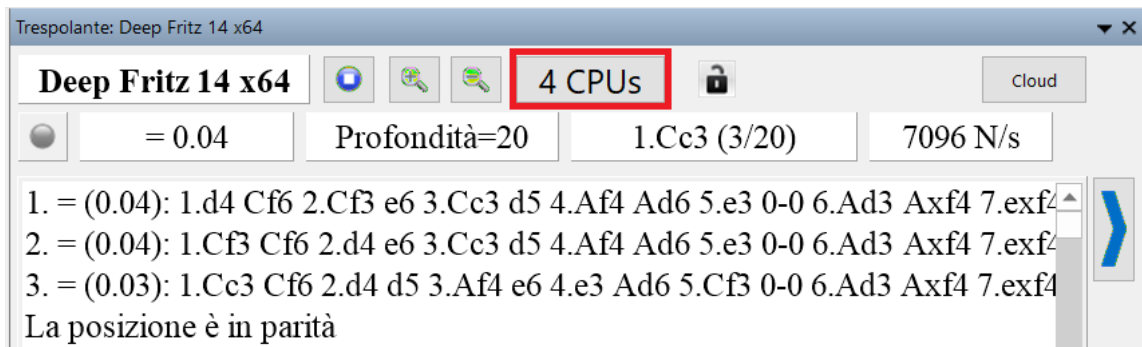
Molti motori UCI consentono di modificare diversi parametri di ricerca e di valutazione che influiscono sullo stile di gioco del motore stesso. Per modificare i parametri, procedere come indicato sopra. Nella finestra di dialogo Installa motore UCI fare clic sul pulsante Parametri.

Il motore UCI visualizzerà i parametri che è possibile modificare, che variano da motore a motore. Se si modificano i parametri, i campi di immissione "Nome" e "Autore" diventano attivi e possono essere modificati, con le limitazioni indicate sopra. Dopo che si è fatto clic su "OK", il nuovo motore viene registrato e compare nella lista dei motori ChessBase, insieme agli altri motori UCI e ai motori Fritz nativi.

Nota: la modifica e il salvataggio di un motore con un nome diverso non crea una nuova copia del motore sul disco rigido. Sotto il nuovo nome vengono salvati solo i parametri modificati che vengono applicati al motore al momento dell'avvio.

3.12.8 Opzioni aggiuntive nella finestra motori

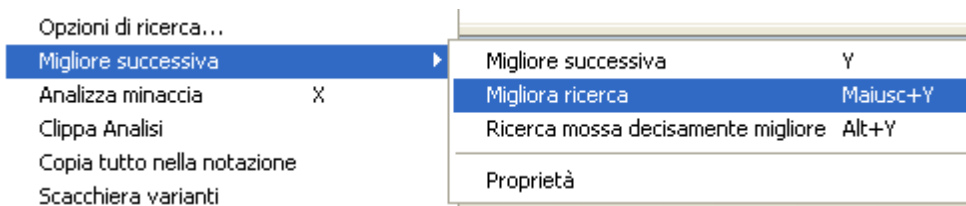
Nella [finestra motori](#) ora viene anche visualizzato il numero dei processori utilizzati. Questa funzione è utile solo per i computer multiprocessore e per i programmi che sono in grado di utilizzare più di un processore.



Nella finestra scacchiera, facendo clic sul pulsante CPU l'utente può cambiare il numero dei processori utilizzati.

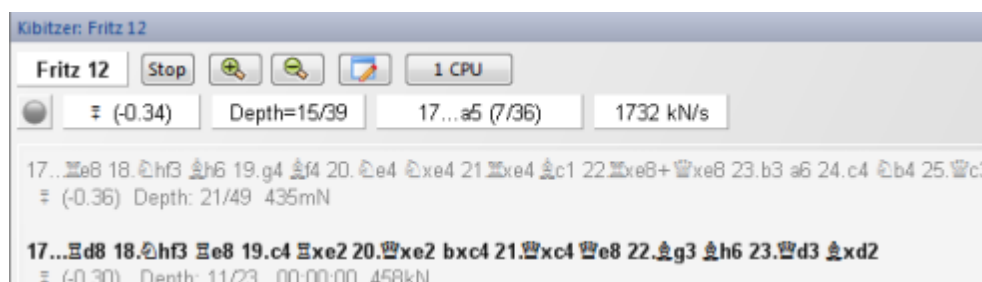
3.12.9 Informazioni aggiuntive del motore

In modalità analisi il motore di default di ChessBase 16 visualizza ulteriori informazioni nella [finestra del motore](#). Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra del motore viene aperto un menu di scelta rapida.



L'opzione *Migliore successiva* calcola la seconda miglior continuazione. Mentre il motore sta calcolando questa informazione vi si può accedere più velocemente premendo il tasto Y.

In cima alla finestra motori la migliore linea trovata finora è visualizzata in grigio chiaro.



Dopo di essa vengono visualizzate le possibili alternative.

Suggerimento: si tratta di un'informazione che viene visualizzata in cima alla finestra di analisi del motore. Se non si riesce a vedere queste informazioni, utilizzare la barra di scorrimento per scorrere indietro la lista.

Suggerimento: L'opzione *Migliore successiva* è disponibile solamente quando il motore sta analizzando una linea sola.

Visualizzazione della linea principale corrente

Nella parte inferiore della finestra del motore viene visualizzata la linea che è attualmente esaminata.

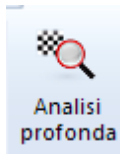
Il vantaggio principale di questa riga di informazioni è che è costantemente aggiornata, anche se la migliore linea visualizzata rimane invariata nel corso dell'analisi della posizione.

3.12.10 Analisi profonda

La maggior parte dei giocatori analizza le partite in modo interattivo. Il giocatore prova le varianti sulla scacchiera e le fa analizzare dai [motori scacchistici](#).

Questa è una buona analisi preliminare, perché consente di familiarizzarsi con i temi principali della posizione, anche se a volte i motori necessitano di un tempo maggiore per esaminare la posizione più in dettaglio. Per questo è necessario lasciare che il motore analizzi la posizione molto a lungo.

Finestra scacchiera: *Analisi - Analisi profonda*



Nell'analisi profonda il motore genera un albero contenente tutte le mosse possibili.

Si lascia l'analisi procedere da sola. Più lungo è il tempo concesso, più saranno affidabili le varianti trovate. Dopo molto tempo la profondità di ricerca è maggiore, ma non troppo complessa, in modo che sia sempre facile comprenderne i risultati. Dopo un'analisi a grande profondità, le varianti che non sembrano buone vengono rimosse automaticamente. In questo modo si giunge all'annotazione delle sole mosse più importanti. Questa funzione rappresenta un miglioramento rispetto all'analisi profonda condotta da Fritz, perché non viene specificato nessun tempo e l'albero delle varianti viene modificato in modo dinamico a mano a mano che la ricerca avanza. La funzione esegui calcoli con tempo indefinito e genera un albero di analisi contenente le mosse migliori e le miglior risposte. L'albero viene aggiornato continuamente in modo dinamico e le varianti più scarse vengono rimosse.

Il programma analizza le mosse principali ed esegue delle continuazioni per un'ulteriore analisi, come farebbe qualsiasi giocatore. In questo modo viene generato un albero che cambia da iterazione a iterazione. A ogni iterazione viene aumentato il tempo richiesto la processore.

Nella notazione le varianti vengono visualizzate in grigio se alla profondità corrente non vengono reputate buone. Se non è possibile confermare la bontà di una variante a due livelli successivi di profondità, essa viene eliminata dalla notazione, in modo che vengano analizzate e visualizzate solo le continuazioni migliori.

Durante l'analisi, l'utente può interagire in due modi con il programma:



Arresta operazione: questa opzione consente di interrompere l'analisi. Il risultato ottenuto può essere salvato in una partita diversa, oppure si può sovrascrivere la notazione esistente.

Apri motori remoti: per migliorare la qualità dell'analisi, è possibile aggiungere motori in cloud. In questo modo si può accedere a diversi motori che funzionano in parallelo.

Un motore esegue le mosse principali e crea un albero delle varianti.

Gli altri motori remoti (in cloud) calcolano simultaneamente le risposte alle varie mosse, che vengono aggiunte alla notazione senza perdita di tempo.

Nella finestra del motore, la barra del titolo indica la funzione che il motore sta

eseguendo.

Il motore che esegue le mosse principali funziona in modalità multi-variante, perché deve calcolare tutte le mosse principali.

Nel corso dell'analisi profonda è possibile aggiungere altri motori in cloud senza interrompere l'analisi. I motori adottano automaticamente il ruolo corretto. Se singoli motori remoti smettono di funzionare, l'analisi continua, a patto che resti in funzione almeno un motore locale.

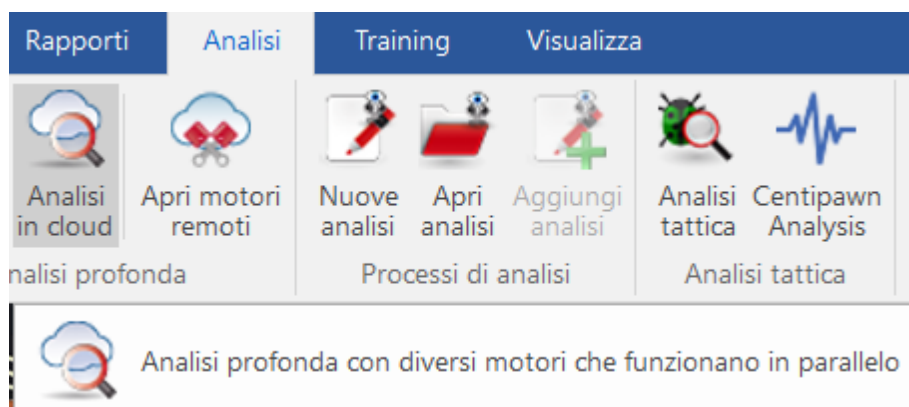
Salta iterazione: questa opzione consente di saltare un livello di analisi, il che fa risparmiare tempo al processore e aumenta la profondità di analisi del motore.

Nota: le varianti che si trovano nella notazione all'inizio dell'analisi non vengono mai eliminate e vengono sempre analizzate, a meno che non siano il risultato di una precedente analisi in cloud.

Le mosse contrassegnate con un punto interrogativo non vengono mai analizzate.

3.12.11 Analisi in cloud

Finestra scacchiera - Analisi - Analisi in cloud



In genere i giocatori analizzano le partite e le posizioni in modo interattivo. Provano le mosse sulla scacchiera e le fanno valutare da un motore che elabora dati continuamente. Sfortunatamente, non sempre si dispone di abbastanza tempo per lasciare che l'analisi arrivi a livelli molto profondi. Il metodo opposto consiste in un'analisi che funziona da sola, nella quale un motore esamina la posizione desiderata molto a lungo. ChessBase offre due modi per farlo: l'[Analisi profonda](#) e l'Analisi in cloud.

L'Analisi in cloud è un'Analisi profonda nella quale diversi motori funzionano in parallelo, che consente di risparmiare molto tempo e aumenta la precisione dei risultati. I motori possono lavorare su computer diversi, oppure su un solo computer molto potente, del quale devono condividere le risorse. Il vantaggio dell'analisi in

cloud è la possibilità di eseguire le operazioni senza utilizzare le risorse hardware e software del computer locale.

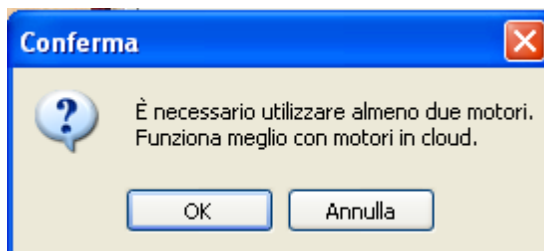
Nell'Analisi in cloud i motori assumono ruoli diversi. Un motore controlla sempre l'analisi. Un altro valuta le mosse principali a partire dalla posizione originale per verificare che si raggiunga la migliore profondità possibile. Uno o più motori valutano le possibili risposte alle mosse principali. Le loro ricerche cambiano solo quando cambiano le mosse principali.

Una configurazione efficace consiste nell'uso di un numero di motori che vada da due a quattro. Uno controlla l'analisi, uno valuta le mosse principali e uno o due possono valutare le più forti risposte alle mosse principali. È anche possibile utilizzare diversi motori per le mosse principali se le mosse che suggeriscono sono diverse.

Se i motori in cloud lavorano su altro computer, l'analisi continua in modo affidabile anche se singoli motori smettono di funzionare. Ciò può accadere nel caso dell'interruzione della connessione a Internet o nel caso qualcun altro assuma il controllo di qualche motore. Almeno il motore di controllo deve lavorare sul computer locale. Se vengono aggiunti motori in cloud, ad essi viene automaticamente assegnato un ruolo specifico.

La funzione offre l'analisi approfondita di una posizione con diversi motori che lavorano in parallelo. Essa può essere utilizzata sia con [motori in cloud](#) che [motori locali](#) installati sul proprio computer. Tuttavia, se si fa uso di motori locali, essi dovranno condividere le risorse, il che li renderà più lenti. I motori in cloud possono lavorare su altri computer oppure possono essere presi a noleggio.

Questa funzione è utile solo se si utilizza più di un motore.



Dopo l'avvio dell'analisi, è possibile impostare i motori selezionati.

Cloud Engine:
Houdini 3 Pro x64 (greekwarrior)
 Analysis Crawler Root Candidates Expected Answers
N Variations: 3

Cloud Engine:
Deep Fritz 13 (deramateur)
 Analysis Crawler Root Candidates Expected Answers
N Variations: 3

OK Help Cancel

Nell'Analisi in cloud un motore funziona continuamente e valuta le mosse principali a partire dalla posizione originale. Un altro motore (l' "Analizzatore") esegue tali mosse e genera un albero di varianti. A differenza dell'Analisi profonda, il motore di controllo accetta le mosse principali ad ogni iterazione senza perdere tempo.

È anche possibile che diversi motori valutino simultaneamente le risposte alle mosse principali. Anche queste risposte vengono accettate senza ritardi. I motori lavorano continuamente, e riavviano l'elaborazione solo quando la mossa principale cambia. In questo modo è possibile creare un proprio gruppo di lavoro.

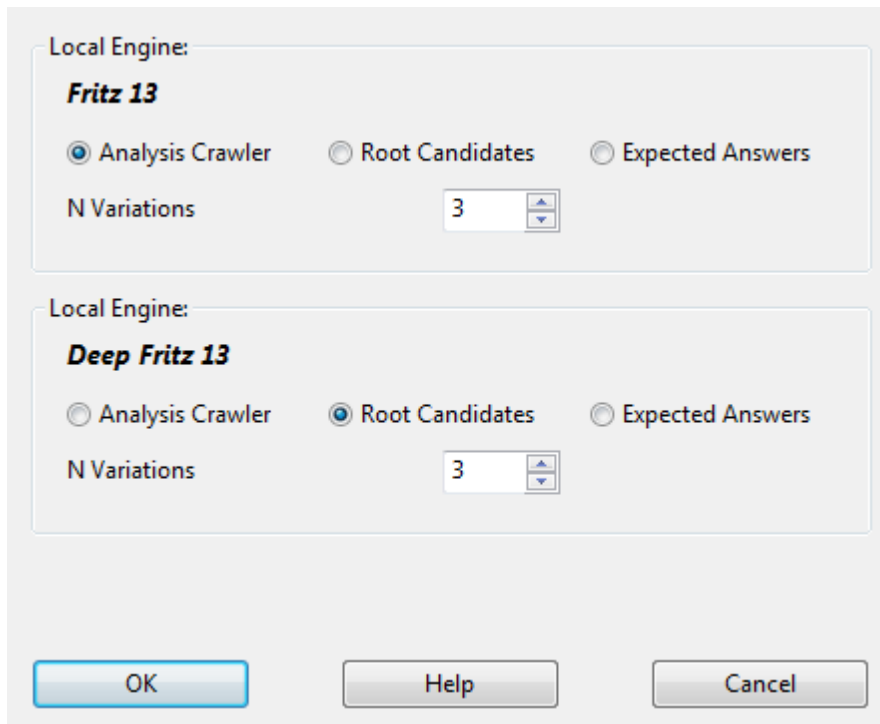
Durante l'Analisi in cloud è possibile aggiungere altri motori remoti senza interrompere l'analisi.

I motori assumono automaticamente il ruolo corretto. Se singoli motori remoti smettono di funzionare, l'analisi continua, a patto che resti in funzione almeno un motore locale.

Se i motori vengono caricati in anticipo, è possibile configurarne i ruoli. È più utile lavorare con diversi motori di valutazione delle mosse principali, in modo che le analisi non siano identiche.

Analisi in cloud con motori installati sul computer locale

Se si dispone di un computer potente con installati diversi [motori scacchistici](#), è anche possibile utilizzare questo tipo di analisi senza motori in cloud.



Basta avviare uno o più trespolti nella [finestra scacchiera](#).

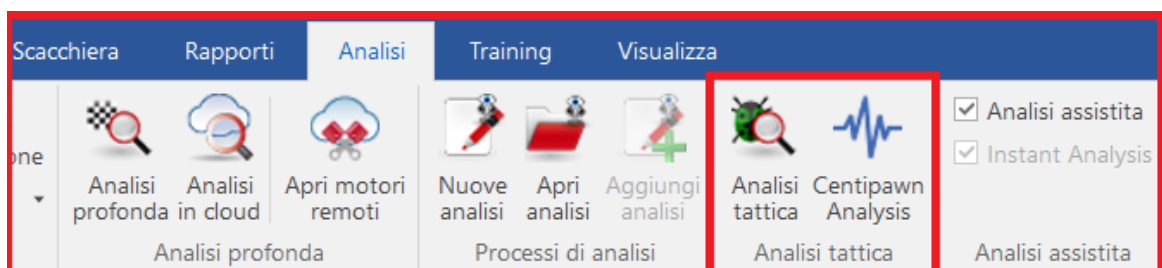
Nota: le varianti che si trovano nella notazione all'inizio dell'analisi non vengono mai eliminate e vengono sempre analizzate, a meno che non siano il risultato di una precedente analisi in cloud.

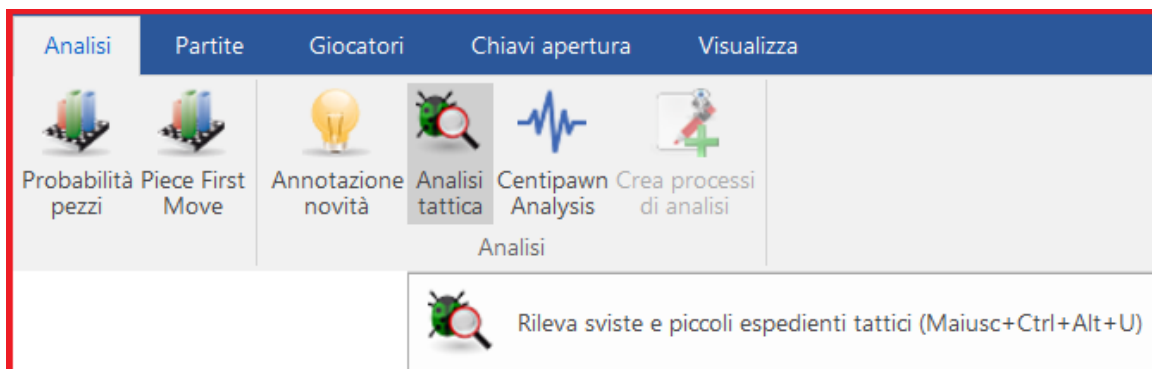
Le mosse contrassegnate con un punto interrogativo non vengono mai analizzate.

3.12.12 Menu Analisi

Oltre alla rapida [analisi/profilo di valutazione](#), il programma offre molte possibilità di controllare automaticamente con un potente motore scacchistico continuazioni di partita o singole mosse.

Nella [finestra scacchiera](#) troverai queste funzioni nel menu *File/ Analisi*:



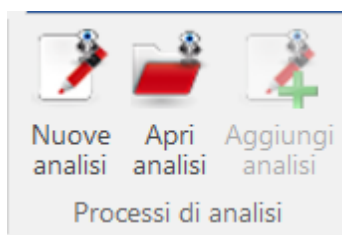


La funzione preferita da molti utenti potrebbe essere l'[Analisi Tattica](#).

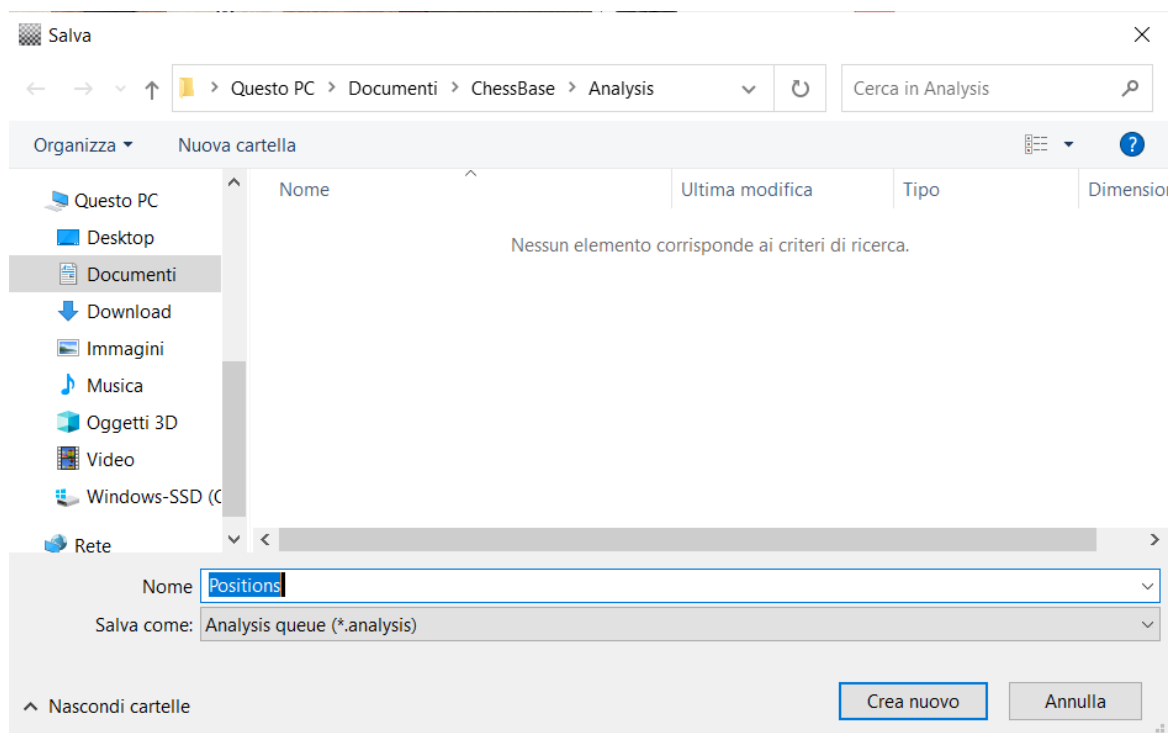
3.12.13 Processi di Analisi

I processi di analisi sono una raccolta di posizioni che vengono elaborate automaticamente da ChessBase 16. I risultati delle valutazioni dei motori scacchistici sono memorizzati in un database con lo stesso nome, in modo che tu possa tornare su di essi in seguito per studiarli.

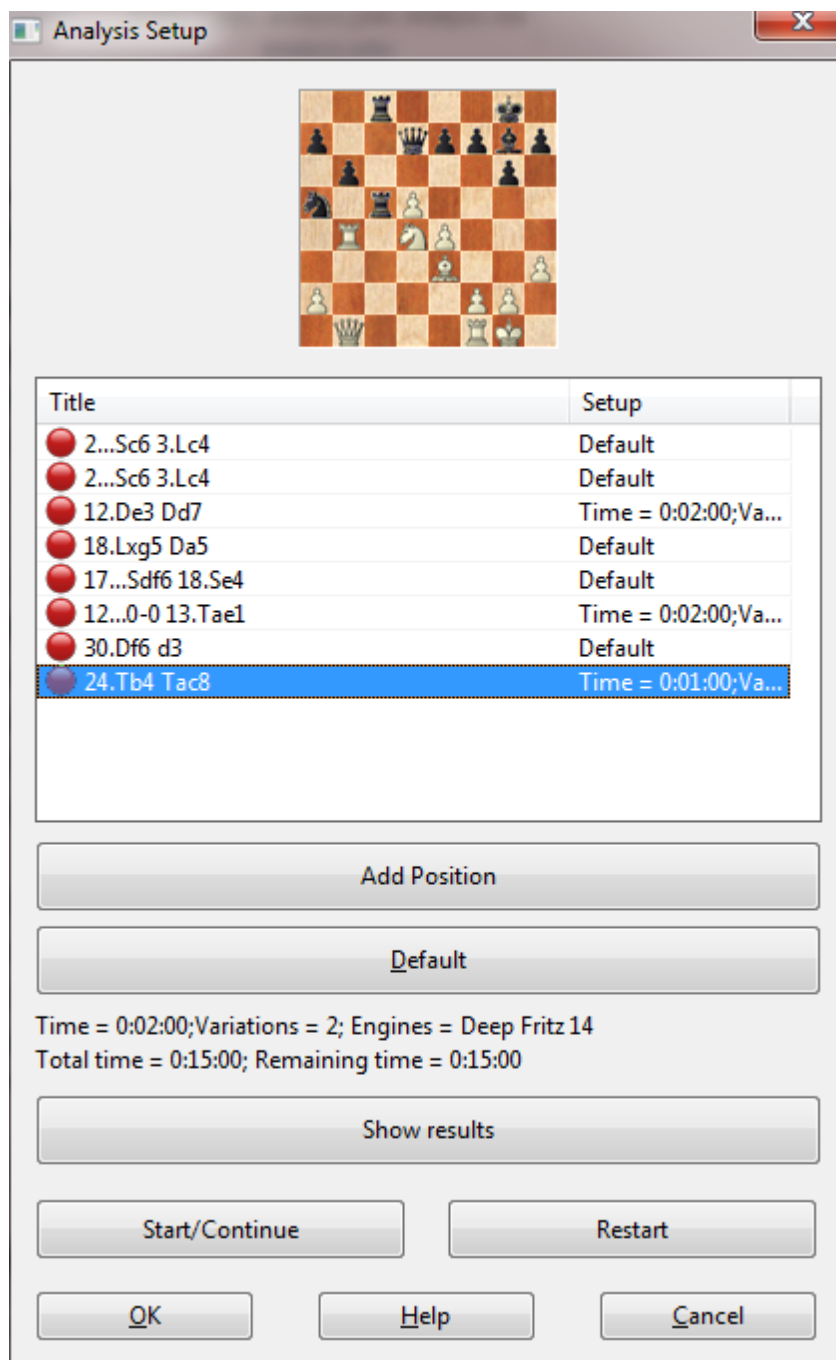
Questa funzione è nella *Finestra scacchiera* -> *Analisi*.



Cliccando su "Nuove analisi" si genera un file che contiene le posizioni da analizzare. Nella finestra di dialogo standard di Windows è possibile selezionare una cartella in cui salvare il file con estensione *.analysis.



Gli utenti possono quindi personalizzare il processo di analisi configurando varie impostazioni nella finestra di dialogo "Setup analisi".

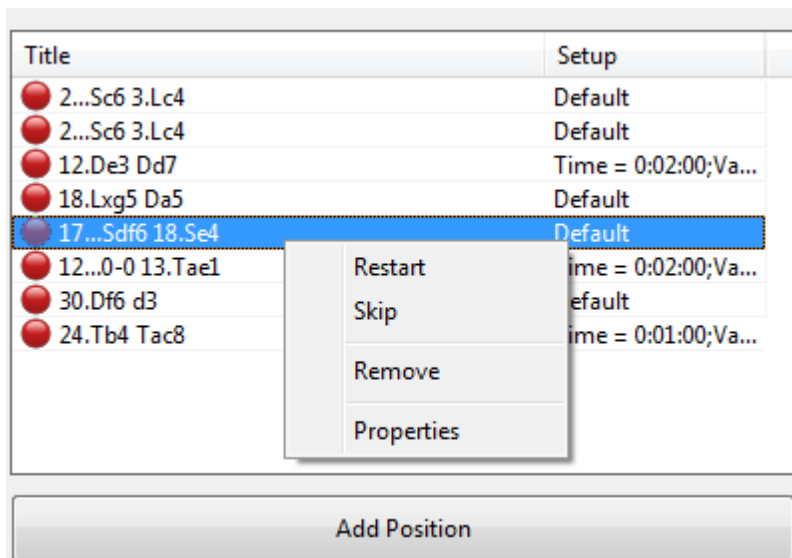
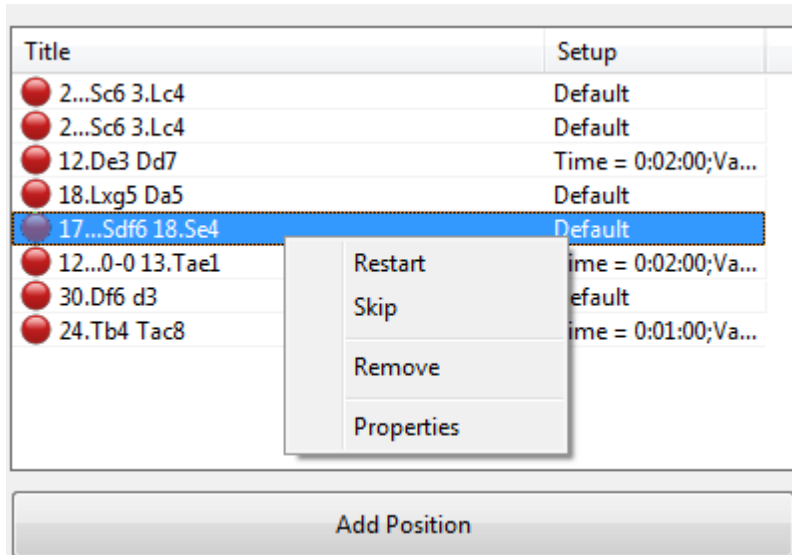


Gli utenti possono aprire altre Scacchiere mentre la finestra di dialogo di analisi è aperta e aggiungere posizioni alla coda di analisi facendo clic su "Aggiungi".

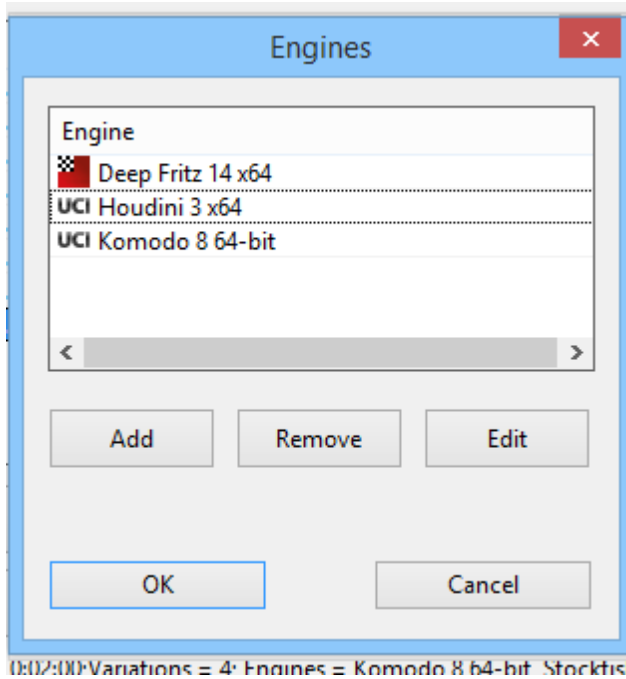
Aggiungi posizione Questo comando aggiunge la posizione corrente della scheda alla coda di analisi. La finestra di dialogo rimane visibile quando si aprono le code di analisi e si possono aggiungere rapidamente le posizioni che si desidera vengano analizzate utilizzando il comando "Aggiungi".

Modifica una posizione È possibile configurare le impostazioni per ogni singola posizione se non si desidera utilizzare le impostazioni predefinite del programma. Questo viene fatto facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla voce relativa nella coda.

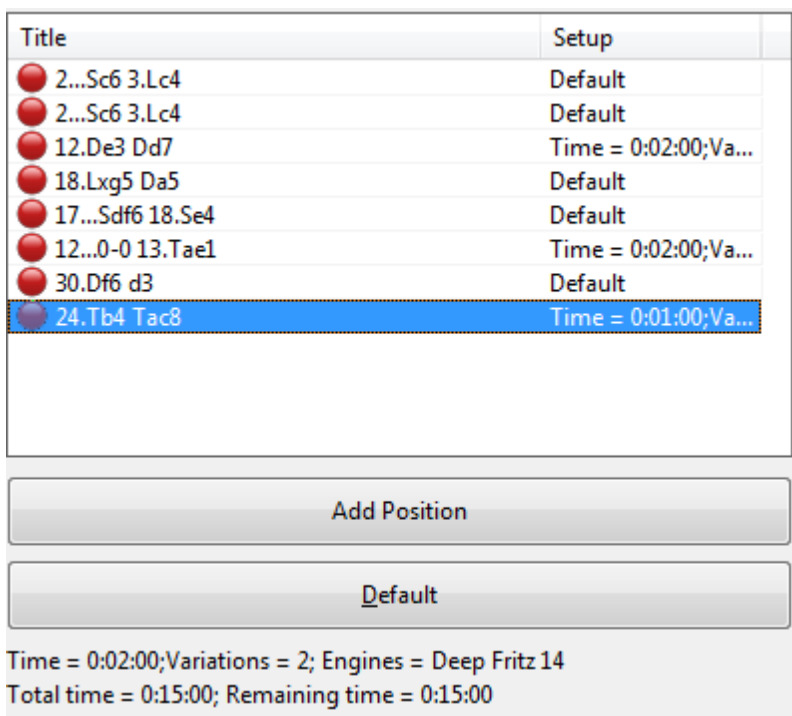
Impostazioni Per modificare le Impostazioni per una posizione in coda, fare clic con il pulsante destro del mouse su di essa e fare clic su "Proprietà".



È quindi possibile assegnare un titolo alla posizione, specificare il tipo di analisi o il /i motore /i con cui si desidera analizzare la posizione.



È inoltre possibile definire la durata dell'analisi. Tutte le modifiche apportate vengono visualizzate nella finestra di dialogo sotto "Impostazioni".

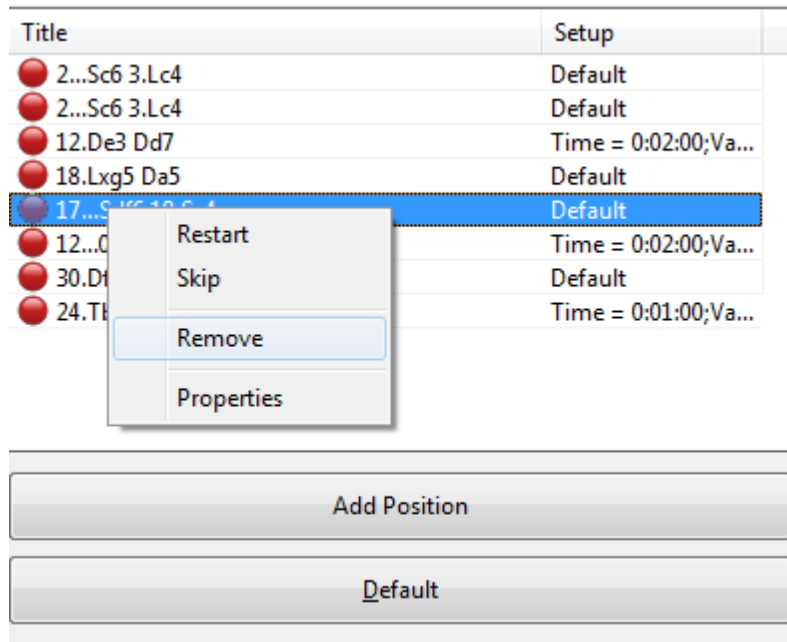


Il limite di tempo e il tipo di analisi possono essere impostati individualmente per ciascuna posizione, il che significa che puoi scegliere ad es. tra una breve analisi con varianti singole o multiple o un'analisi profonda della posizione. Ogni posizione può

essere analizzata da un massimo di 6 motori contemporaneamente.

Rimuovere una posizione

Per rimuovere una posizione, fare clic destro su di essa e selezionare "Rimuovi" per eliminare la posizione selezionata dalla coda di analisi.



Le voci con un simbolo verde sono già state elaborate, il simbolo rosso significa che la posizione non è stata ancora analizzata.

Title	Setup
19.Tab1 axb5	Time = 0:02:00;Variations = 2
22.c4 e5	Time = 0:02:00;Variations = 2
34.Dxb7 De6	Time = 0:02:00;Variations = 2
13.bxc3 Dd3	Time = 0:02:00;Variations = 4
27.Sd5 Le6	Time = 0:02:00;Variations = 2
29.axb4 Tc4	Default
30...Txb4+ 31.Ka3	Time = 0:02:00;Variations = 2
14...0-0 15.Lf3	Time = 0:02:00;Variations = 4
25...Sd6 26.a6	Default

Add Position

Default

Time = 0:02:00;Variations = 4; Engines = Komodo 8 64-bit, Stockfish DD 64
Total time = 0:18:00; Remaining time = 0:04:00

Show results

Puoi aggiungere posizioni singole alle code utilizzate più di recente in modo rapido e semplice. Per fare questo, devi solo aver già creato una coda.

Ogni file della coda ha delle impostazioni e queste si applicano a tutte le posizioni in quella coda. Eventuali modifiche apportate qui interessano sempre tutte le posizioni! Tuttavia, le impostazioni possono essere modificate per singole posizioni. Se desideri analizzare un numero di posizioni diverse con impostazioni diverse, puoi creare un nuovo file di coda con le impostazioni desiderate.

```

7.Sf3 c5 8.Tb1 0-0 9.Le2 b6 10.0-0 Lb7 11.Dd3 La6 12.De3
Dd7 1) Deep Fritz 14: 13.dxc5
  [ 2) Deep Fritz 14: 13.Lxa6 Sxa6 14.De2 Da4 15.d5 Tfe8 16.Sg5 c4
  17.Le3 Tad8 18.Tfd1 Lxc3 19.Tdc1 Da5 20.Dxc4 Tc8 21.Db3 Lf6
  22.h4 Sc5 23.Lxc5 Txc5 0.23/20 ]
13...Lxe2 14.Dxe2 Dc6 15.cxb6 axb6 16.Td1 Sd7 17.Lg5 h6
18.Lxe7 Tfe8 19.Td6 Dc7 0.35/20

```

Consiglio: È possibile eseguire più istanze di ChessBase 13 su un moderno computer a 64 bit, il che significa che più processi di analisi possono essere eseguiti contemporaneamente. Le code di analisi salvate hanno l'estensione di file ".analysis" e possono essere caricate, modificate o eliminate in qualsiasi momento.

“Avvia/Continua” avvia l'analisi o prosegue l'analisi di una coda già avviata.



Salta iterazione Consente di saltare una voce durante l'analisi.

Mostra risultati

Mostra i risultati dell'analisi. Il programma apre una finestra con un elenco delle voci di partita relativi e dei risultati dell'analisi in un riquadro di anteprima.

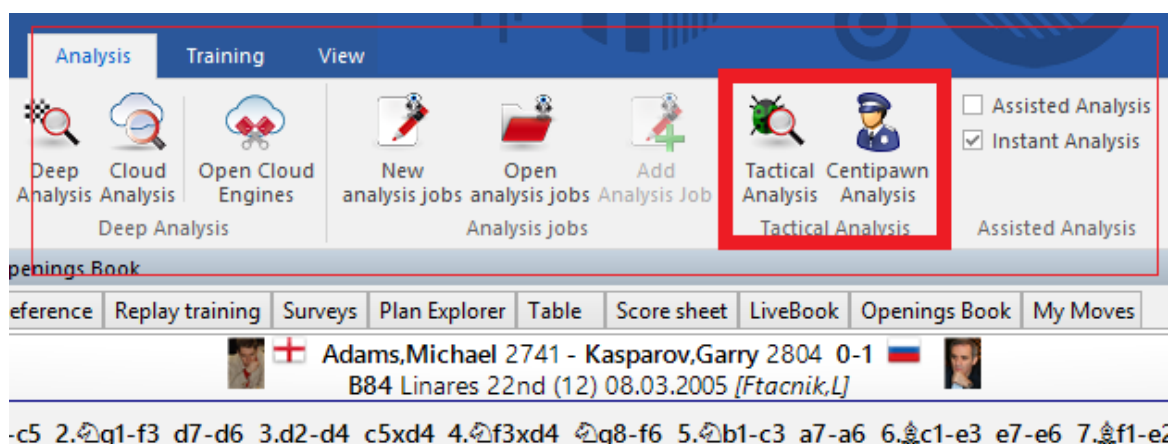


Cliccando due volte sulla voce in elenco, la partita viene caricata in una finestra della scacchiera e si possono vedere i risultati dell'analisi nella finestra della notazione.

“Riprendi” ricomincia l'analisi.

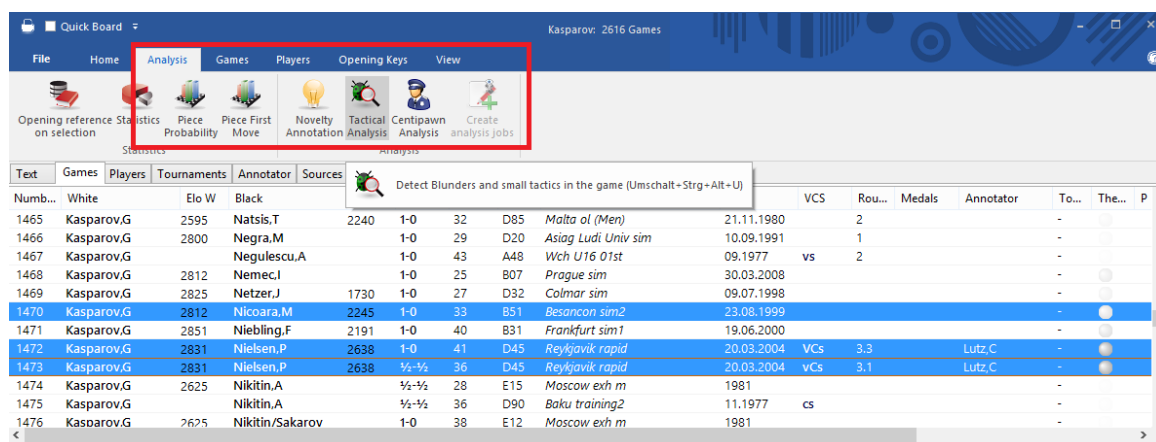
3.12.14 Analisi Tattica

ChessBase offre con l'Analisi tattica una ulteriore funzione automatica per controllare le partite affinché non contengano errori e imprecisioni tattiche.



Questa funzione di controllo è molto adatta per l'analisi rapida e automatica di proprie partite non ancora annotate.

Dalla finestra dell'elenco è possibile far analizzare più partite contemporaneamente.



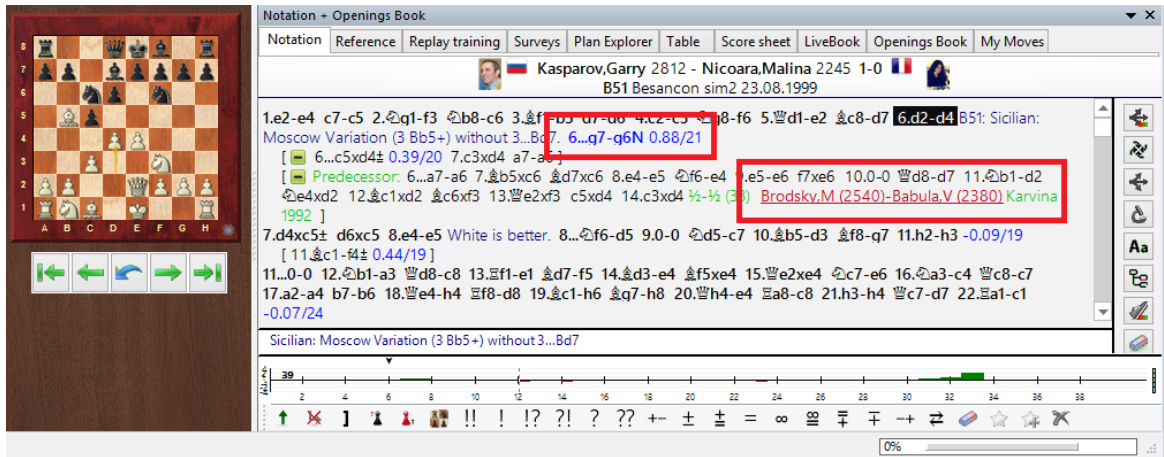
Le partite vengono semplicemente evidenziate con **CTRL + clic del mouse** nella lista e successivamente si seleziona "Analisi tattica".

La finestra di dialogo consente di scegliere alcune impostazioni di base:

In base all'hardware in uso il programma suggerisce un tempo per mossa; più tempo per pensare rallenterebbe l'analisi.

L'analisi tattica può semplicemente essere lasciata lavorare in background mentre svolgi altre attività in contemporanea sul computer.

Diamo uno sguardo al risultato di una simile analisi:



L'analisi copia le seguenti informazioni nella notazione:

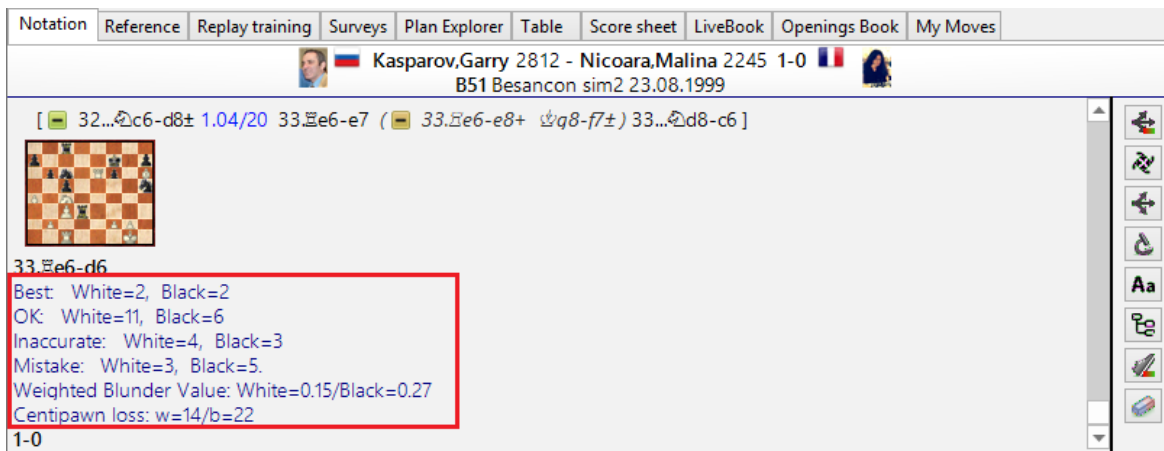
Qualsiasi *Novità di apertura basata sul database di riferimento che hai installato*

Domande di *Training*

Continuazioni alternative (inclusa la valutazione del motore)

Commenti grafici

Riepilogo generale alla fine della notazione, (inclusa la valutazione del centi-pedone)



Nota: Il motore predefinito impostato nelle opzioni è quello utilizzato per l'analisi.

Se sei interessato soprattutto a scoprire *Novità*, seleziona le tue partite nella visualizzazione elenco e clicca l'opzione "[Annotazione Novità](#)". Il programma controlla le partite ed elenca solo le *Novità*.

3.12.15 Un consiglio per l'Analisi tattica

Quando stai facendo una [Analisi tattica](#) in ChessBase, durante l'analisi il programma aggiunge alla notazione varianti e commenti realizzati automaticamente.

Il significato della maggior parte dei commenti, ad es. i riferimenti a partite rappresentative, Novità, valutazioni della posizione da parte del motore predefinito (o attivo in quel particolare momento), ecc. sono in gran parte esplicativi.

Qual è il significato dei numeri, ad es. (82) nella partita citata nel commento. Per esempio. prima di Cramling.

6.0-0 D26: Queen's Gambit Accepted: 4 e3 e6 5 Bxc5 c5 sidelines 0-0 7.b3
Bxe3 12.fxe3 Bg4 0-1 (82) Cramling,P (2515)-Peng,Z (2407) Ekaterinburg 2006]

L'opzione di avere commenti di questo tipo esiste da molto tempo in ChessBase, quindi principalmente non ha nulla a che fare con l'analisi tattica. L'analisi tattica utilizza semplicemente questa opzione per fornire alcuni commenti.

All'utente vengono specificatamente fornite informazioni dirette sulla partita suggerita per il confronto. La partita Cramling, P - Pen, Z è terminata 0: 1 dopo 82 mosse.

La partita JiraneK,B – Grothe,M è finita 1-0 dopo 60 mosse.

14.Bxf6 Qxf6 1-0 (60) JiraneK,B (1454)-Grothe,M Berlin 2015]

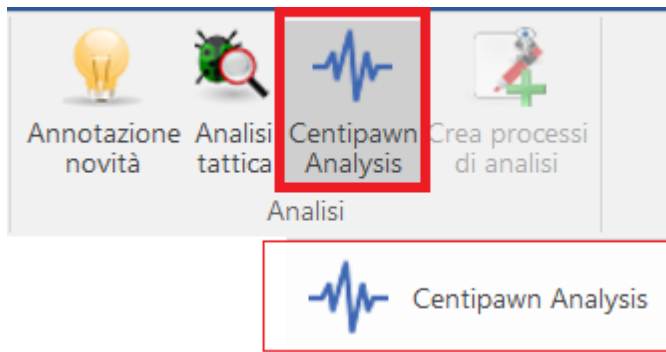
3.12.16 Centipawn Analysis

Sfortunatamente, un problema frequente negli scacchi online è l'impiego di aiuti non autorizzati, per esempio [motori di analisi](#) utilizzati di nascosto. Come indizio per misurare la precisione tattica e come indicazione di un possibile aiuto da parte di un motore è stata introdotta Centipawn Analysis.

Questa opzione di analisi "postuma" per le partite giocate è implementata in ChessBase.

Evidenziare nell'elenco delle partite di un database quelle che devono essere controllate con l'analisi Centipawn.

Lista partite -> Scheda Analisi -> Centipawn Analysis.

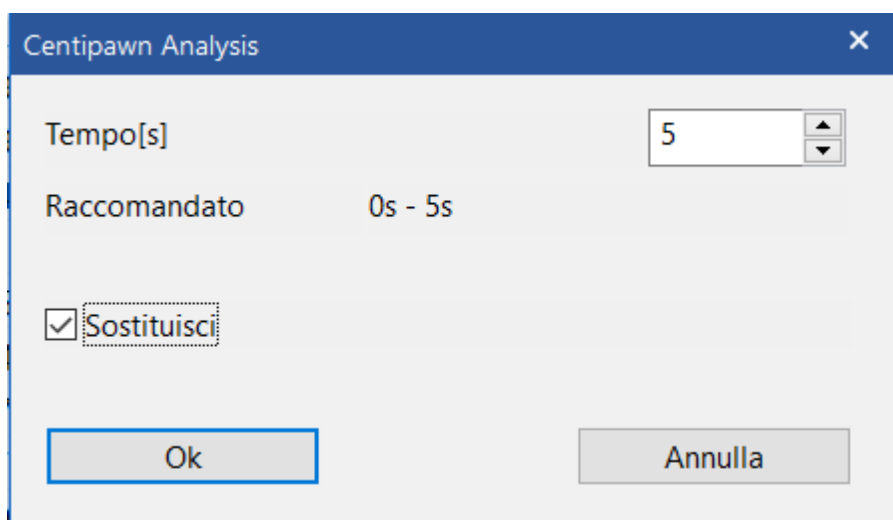


La perdita di Centipawn viene calcolata come segue: se dal punto di vista di un motore un giocatore fa una mossa che è peggiore della migliore mossa del motore, subisce una perdita di Centipawn per quella mossa. Questa è la distanza tra la mossa giocata e la miglior mossa del motore misurata in centi-pedoni, perché come è noto ogni valutazione del motore è rappresentata in unità di pedone.

Sommando questa perdita sull'intera partita, cioè calcolando una media, si ottiene una misura della precisione tattica delle mosse. Se si gioca sempre la miglior mossa del motore, la perdita di centi-pedoni per una partita è zero.

Anche se le perdite centipawn per partite individuali variano fortemente, quando si tratta, tuttavia, di più partite, rappresentano una misura utilizzabile della forza / precisione di gioco. Per i giocatori di tutte le categorie le partite blitz hanno valori corrispondentemente più alti.

In un database selezionare le partite da controllare (**Ctrl-A per tutte le partite**). **Quindi nella scheda Analisi scegli Centipawn Analysis.** Un tempo di ricerca compreso tra zero (= 400 ms) e tre secondi è del tutto sufficiente quando si lavora con un computer rapido aggiornato.



Al termine dell'analisi, il risultato viene scritto nel database sotto forma di file di testo.

I forti GM in una partita lunga registrano perdite di CP tra 15 e 25. I giocatori di club arrivano a 30/60. Tuttavia, i valori possono variare in larga misura. Anche i giocatori di club a volte possono assolutamente gestire valori bassi come 10.

Un valore basso in una singola partita non è prova di cheating. Nelle posizioni tranquille i valori tendono ad essere inferiori.

Valori affidabili possono derivare solo da un numero maggiore di partite.

Interpretazione dei valori

Il risultato della Centipawn Analysis è registrato nella [notazione](#) e in un file di testo separato. Il file di testo si trova nella cartella in cui è archiviato il database.

Esempio: Notazione

CentiPawn Loss w=32/b=53. biggest=102/278

Nella notazione abbiamo la perdita media di Centipawn per Bianco e Nero (in centesimi di pedone).

Nel file di output nella cartella database abbiamo il risultato di ogni singola partita del giocatore e dopo di che la media di tutte le partite.

Richter, 4, 59 avg = 26, significa 2 partite, una con 4, una con 59. La media (media) è 26.

3.13 Engine - Cloud.com

3.13.1 Il server Engine-Cloud.com

Il nuovo server **Engine-Cloud.com** offre una **straordinaria innovazione per l'analisi con motori scacchistici**. È possibile utilizzare Internet per accedere a motori scacchistici in funzione su altri computer e utilizzarli per le proprie analisi. I motori in cloud sono ideali per persone che dispongono di diversi computer e vorrebbero combinarli per ottenere un'analisi più dettagliata. È anche possibile avviare un motore sul proprio computer e offrirlo ad altri utenti collegati in cloud.

- È possibile aumentare la qualità dell'analisi utilizzando diversi motori su molti computer e visualizzando i risultati in una sola finestra scacchiera. La procedura è altrettanto semplice dell'utilizzo dei motori locali sul proprio computer.
- Se si dispone di più computer, si possono utilizzare in cloud per creare un'analisi unificata. In questo caso, si hanno a disposizione tutte le risorse hardware e software connesse in cloud.

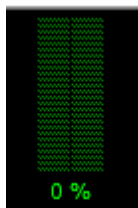
È possibile accedere in remoto al computer di ufficio e utilizzarne i motori scacchistici sotto l'interfaccia di ChessBase, come se fossero installati sul computer locale.

- Questo sistema offre parecchi vantaggi per i giocatori di torneo. Essi possono viaggiare verso un torneo con un solo piccolo notebook. Tra un turno e l'altro possono utilizzare i motori in cloud per analizzare posizioni con i computer più potenti che hanno lasciato a casa.

- I motori scacchistici sono applicazioni complesse che richiedono il massimo della potenza di un computer. Ciò richiede molta energia, in termini di consumo. Se si lavora molto con un notebook, è possibile utilizzare la potenza di elaborazione di altri computer per prolungare la durata della batteria, disponendo comunque del massimo della potenza per l'analisi. Un altro vantaggio è che non si utilizzerà molto la ventola di raffreddamento, per cui durante l'analisi il computer funzionerà con un dispendio minimo di energia.
- I computer più potenti sono molto cari. Utilizzando i motori in cloud si deve solo pagare una piccola quota per utilizzare i motori più potenti in funzione su hardware di ultima generazione. L'utente può decidere quante volte utilizzare tali risorse, per cui non deve investire molti soldi in hardware costosissimo per poter ottenere analisi estremamente sofisticate.

Per le analisi più complesse, è possibile accedere contemporaneamente a più computer, utilizzandoli come "trespolanti", ognuno alla massima potenza.

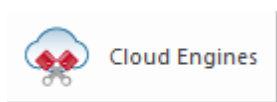




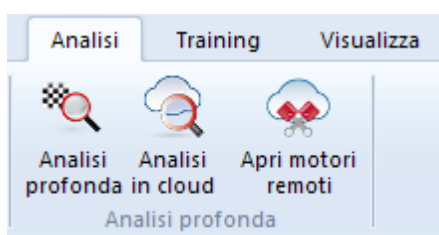
- Se si dispone di un hardware veloce e di motori scacchistici potenti, ci si può connettere in cloud per offrire le proprie risorse ad altri utenti a tariffe minime.
- È possibile utilizzare i motori in cloud per effettuare qualsiasi operazione che si possa eseguire su un computer locale, come analisi, match tra motori partite nella stanza virtuale **Gioco con programmi** di Playchess.com.

3.13.2 Vista elenco

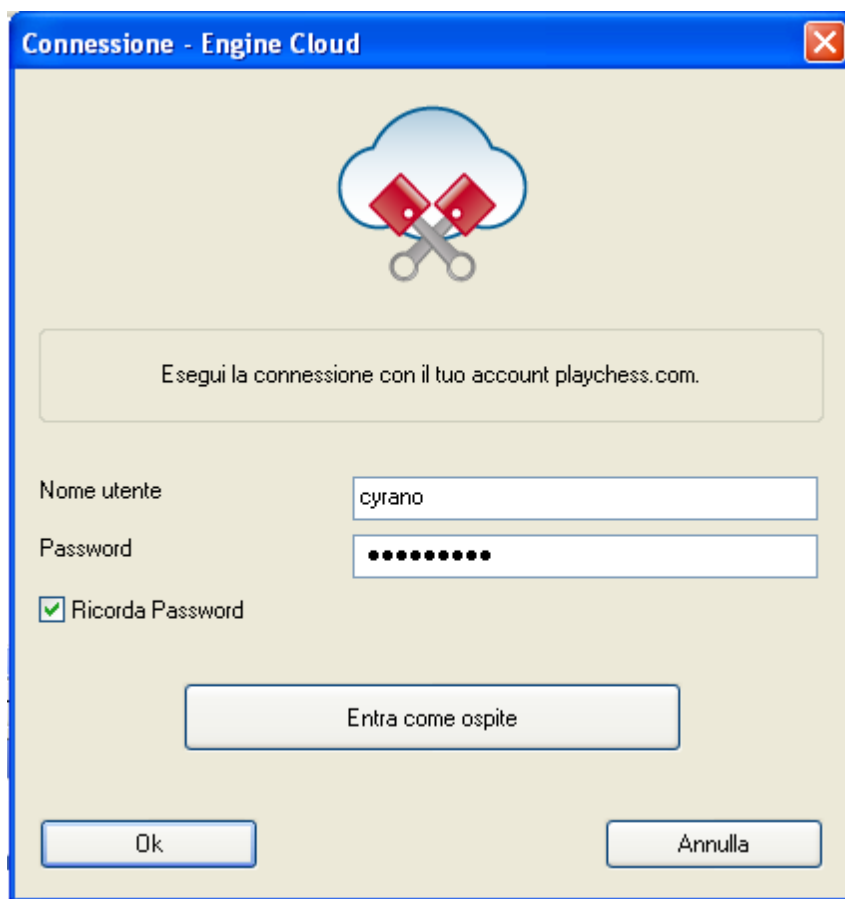
Finestra database - Visualizza - Motori in cloud



Finestra scacchiera - Analisi - Apri motori remoti



Dopo l'accesso ai motori in cloud, con i dati del proprio account *Playchess.com*, viene visualizzata la schermata iniziale del server.



Connessione - Engine Cloud

Esegui la connessione con il tuo account playchess.com.

Nome utente: cyrano

Password:

Ricorda Password

Entra come ospite

Ok Annulla

In essa è possibile offrire motori e visualizzare un elenco di motori in cloud offerti da altri utenti.

The screenshot shows the 'Engine Cloud - cyrano' application window. The main area displays a table of chess engines with columns for Name, Provider, Experience, Hardware, Nation, Rate, MN/s, Speed, Thread+Hash, Core, Placement, Suggested Rate, and Fixed Time. A context menu is open over the 'Esperienza' column header, showing options like 'Ottimizza larghezza colonne', 'Tutte le colonne', 'Nascondi Hardware', etc.

Nome	Fornitore	Esperienza	Hardware	Nazione	Tariffa ...	MN/s	Velocità	Thread+Hash	Core	Plac...	Tariffa suggerita	Tempo fisso max.
Critter 1.6a 64-bit	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,02	6.79	3.21 GHz	4 + 4096MB	4/4(1)	3	0,03	600 min
Critter 1.6a 64-bit	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,02	3.64	3.21 GHz	4 + 4096MB	4/4(1)	3	0,03	600 min
Houdini 3 Pro x64	imtkain	☆☆☆	Intel Core i7-3770,	USA	0,07	10.41	3.39 GHz	7 + 1536MB	4/8(1)	1	0,14	600 min
Houdini 3 Pro x64	mollari	☆☆☆	16-core AMD Opter	USA	0,05	12.14	2.00 GHz	16 + 2048MB	16/16(2)	1	0,20	600 min
Deep Fritz 13	zibr	☆☆☆	Quad-Core AMD O	USA	Gratuito	1.11	2.11 GHz	7 + 1024MB	8/8(2)	3	0,01	14400 min
Houdini 3 Pro x64	willthrash	☆☆☆	AMD Phenom II X6	USA	0,01	7.23	2.80 GHz	6 + 3072MB	6/6(1)	4	0,03	60 min
Houdini 3 Pro x64 +	imtkain	☆☆☆	Intel Core i7 970,	USA	0,10	12.63	3.61 GHz	6 + 9192MB	6/12(1)	2	0,20	600 min
Critter 1.6a 64-bit	mollari	☆☆☆	Intel Core2 Quad G	USA	0,01	3.99	2.26 GHz	4 + 500MB	4/4(1)	1	0,30	60 min
Houdini 3 Pro x64	mollari	☆☆	Intel Core i7-2720C	USA	0,02	8.45	2.19 GHz	8 + 509MB	4/8(1)	0	0,20	60 min
Houdini 3 Pro x64	zdauid13	☆☆	Intel Core i7 X 980,	USA	0,15	15.17	4.20 GHz	6 + 6144MB	6/12(1)	0	0,30	15 min
Houdini 3 x64	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X6	USA	0,02	9.69	3.08 GHz	6 + 4096MB	6/6(1)	5	0,03	600 min
Houdini 3 Pro x64	AHДЖ	☆☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,03	8.32	3.54 GHz	4 + 1024MB	4/4(1)	6	0,03	60 min
Houdini 3 x64	aku2gm	☆☆	AMD FX-4170 Quai	USA	0,01	6.91	4.55 GHz	4 + 6144MB	4/4(1)	0	0,02	600 min
Houdini 3 Pro x64	mollari	☆☆	Intel Core i7-3720C	USA	0,02	8.60	2.59 GHz	8 + 1024MB	4/8(1)	0	0,30	60 min
Critter 1.6a 64-bit	rhombus	☆☆	Intel Core i7-3930i	USA	0,02	10.33	3.20 GHz	6 + 509MB	6/12(1)	0	0,30	60 min
IvanHoe 9.48b w32	riess	☆	Intel Core i5 M 520	USA	0,01	1.31	2.39 GHz	4 + 1024MB	2/4(1)	0	0,30	60 min

The chat window below shows a message: 'Grazie per la connessione ai motori in cloud. 40 online. Benvenuti, cyrano!'.

L'elenco è ordinato per colonne. Facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una colonna, è possibile configurare l'elenco in base alle proprie preferenze.

The context menu is open over the 'Esperienza' column header. The menu items are:

- Ottimizza larghezza colonne (Ctrl++)
- Tutte le colonne
- Nascondi 'Hardware'
- Adatta automaticamente colonna ('Hardware')
- Nascondi tutte le colonne a destra ('Hardware' -> ...)

Nelle colonne della Vista elenco vengono visualizzati i dati seguenti.

Nome	Fornitore	Esperienza	Hardware	Nazione	Tariffa ...	MN/s	Velocità	Thread+Hash	Core	Plac...	Tariffa suggerita	Tempo fisso max.
Critter 1.6a 64-bit	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,02	6.79	3.21 GHz	4 + 4096MB	4/4(1)	3	0,03	600 min
Critter 1.6a 64-bit	aku2gm	☆☆	AMD Phenom II X4	USA	0,02	3.64	3.21 GHz	4 + 4096MB	4/4(1)	3	0,03	600 min
Houdini 3 Pro x64	imtkain	☆☆☆	Intel Core i7-3770,	USA	0,07	10.41	3.39 GHz	7 + 1536MB	4/8(1)	1	0,14	600 min

Nome Nome del motore offerto.

Fornitore Nome dell'utente di Playchess.com. È possibile fare clic con il pulsante destro del mouse su un utente e poi scegliere Mostra informazioni sull'utente.

w

Esperienza	La valutazione dell'esperienza dell'utente. Essa è basata sull'uso del motore, sul numero di utenti diversi, sul numero di apprezzamenti e sulla quantità di ducati guadagnati. Viene anche visualizzata la qualità della connessione a Internet.
Hardware	Configurazione hardware del computer offerto.
Nazione	Nazionalità del fornitore.
Thread + Hash	Numero dei processi utilizzati dal motore, seguito dalle dimensioni delle hash table.
Core	Numero di core e thread offerti dal fornitore. Nell'esempio vengono offerti 4 core con 8 thread in 1 processore.
MN/s	Prestazione del motore in cloud, in termini di meganodi al secondo.
Apprezzamenti	Numero delle valutazioni positive della configurazione dell'utente.
i	
Tariffa corrente	Prezzo al minuto per l'uso del motore, deciso dall'utente.
Tariffa fissa	Prezzo fisso al minuto, proposto dal fornitore.
Tempo fisso max.	Limite di tempo per l'uso del motore al prezzo fisso. Alla fine di questo periodo, l'utente può essere "scavalcato" da un'offerta superiore.
Spese di prenotazione	Spese di prenotazione pagate <i>una tantum</i> , indipendentemente dal tempo di utilizzo.
In attesa	Numero degli utenti in attesa di utilizzare il motore, nell'ordine delle rispettive offerte per l'uso del motore.
Autore	Nome dello sviluppatore del motore scacchistico.
Let's Check	Indice di velocità per l'accesso sul server Let's Check. Più elevato è l'indice, più rapidamente compaiono in Let's Check voci in verde.

Alcune informazioni vengono visualizzate con caratteri e colori diversi.

Deep Fritz 11	gfroberg	★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
Houdini 2.0 w32	kjoeller	★	Intel Core2 Quad		2.33 GHz	3
Stockfish 2.2.2 JA SSE42 1C	sxb	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	1
<u>Houdini 1.5a x64Michi</u>	<u>keimer</u>	★	AMD Phenom II X		3.31 GHz	5
Deep Junior 12 x64	ben	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	2
Deep Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E		3.00 GHz	2

Se si utilizza un motore in cloud, esso viene visualizzato in verde e sottolineato. Nell'esempio riportato, per l'analisi si sta usando il motore *Houdini*.

Se un motore è disponibile solo per uso privato, nell'elenco viene visualizzato in blu.

 **Fritz 10** **deramateur** ★ **Intel Core2 Duo E8400**

Quando è stata inoltrata un'offerta per il motore, il relativo colore diventa rosso.







 Deep Junior 12 x64 **ben** ★★
 **Fritz 10** **deramateur** ★
 **Fritz 13** **sundiver** ★★
 Fritz 13 **nag kings** ★

Quando vengono inoltrate più offerte per lo stesso motore, viene visualizzata una lista di attesa.









In attesa
In uso
-
-
-
In uso
In uso
In uso


Se la propria offerta non è la più elevata, il motore potrà essere caricato solo dopo che gli altri utenti ne avranno sospeso l'utilizzo. Questo tipo di uso di motori in cloud è utile se non si dispone continuamente del proprio computer e si desidera limitare i costi.

Se la configurazione hardware di un fornitore cambia, il testo della colonna "Hardware" diventa grigio chiaro.


Machine	Nation	Speed	Threads+Hash
Intel Xeon E31260L		2.40 GHz	1 + 160MB
Intel Core i7 860		2.79 GHz	4 + 400MB
Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2 + 500MB
Intel Core i5-2430M		2.40 GHz	1 + 512MB
AMD Phenom II X6 1090T, 16G		3.62 GHz	6 + 2048MB
Intel Core2 Quad Q8300, 3GB		2.49 GHz	3 + 192MB

A sinistra del nome del motore possono essere visualizzati diversi simboli.

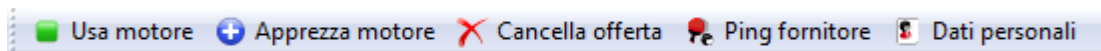
 Deep Hiarc3 13.2 **ben**
 Deep Junior 12 x64 **ben**
 Komodo64 SSE Version 4 **sxb**
 Komodo 4 SSE42 x64 **tryme**
 **Deep Rybka 4.1 SSE42 x64** **tryme**
 Stockfish 2.2.2 SSE42 x64 **tryme**
 Critter 1.4a SSE42 x64 **tryme**
 Fritz 13 **haschme**

I motori contrassegnati dal simbolo verde  possono essere utilizzati subito per l'analisi, facendo doppio clic sul nome.

Se viene visualizzato un simbolo giallo,  il motore è utilizzato da qualcun altro, ma è possibile prenderne il controllo per utilizzarlo offrendo una tariffa superiore.

Se viene visualizzato un simbolo rosso,  per il motore è stata creata una lista di attesa. Il simbolo rosso accanto al nome significa anche che è stata impostata una tariffa fissa al minuto.

In fondo alla finestra Elenco viene visualizzata una barra degli strumenti che contiene le funzioni più utilizzate.



Usa motore Viene caricato il motore selezionato nell'elenco.

Apprezza motore Consente di manifestare il proprio apprezzamento per il motore.

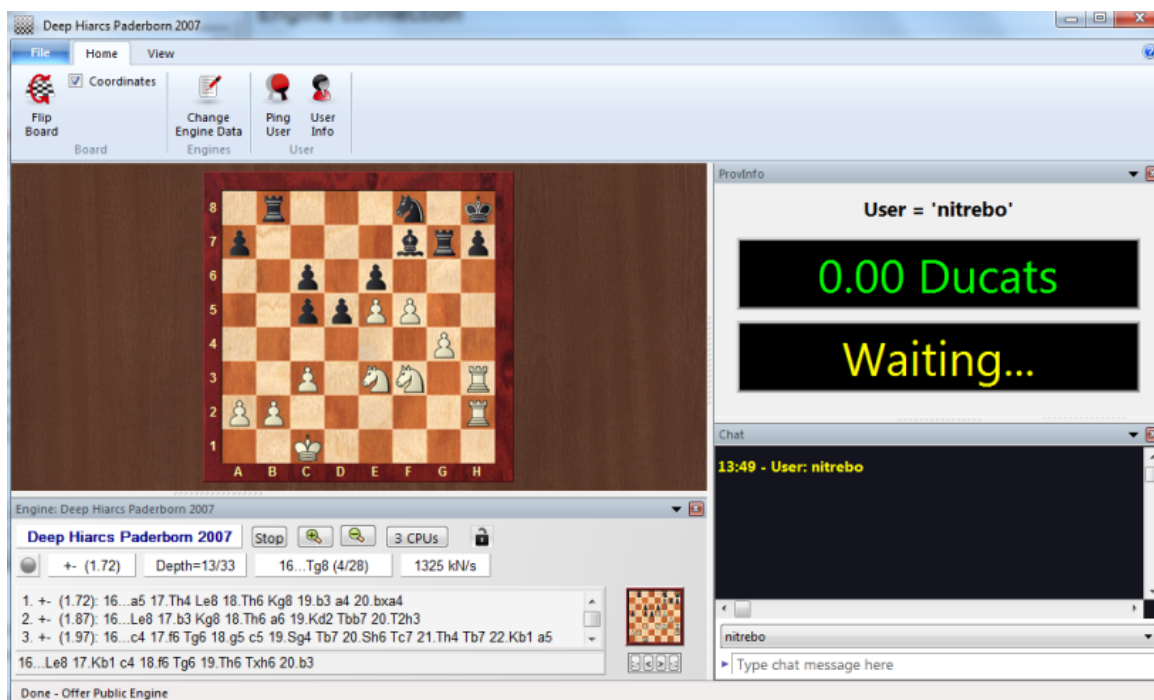
Cancella offerta Rimuove la propria offerta dalla lista di attesa.

Ping fornitore Misurazione della velocità di connessione a Internet del fornitore.

Dati personali Viene aperta la scheda "Dati personali" del fornitore selezionato.

3.13.3 Finestra scacchiera con il motore fornito

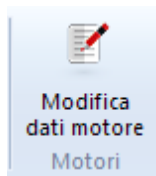
Se si è reso disponibile pubblicamente un motore, esso viene avviato in una finestra scacchiera separata.



Se qualcuno utilizza il motore che si è offerto, nella finestra scacchiera viene visualizzata la posizione che l'utente sta analizzando con tale motore. Nella finestra vengono anche mostrate informazioni sull'utente, il tempo dedicato all'analisi e il numero di Ducati trasferiti



Grazie alla finestra di chat, è possibile anche conversare con l'utente.



Modifica dati motore consente di modificare le condizioni d'uso di un motore. Se si chiude la finestra, il motore viene scaricato dalla memoria e non è più disponibile per l'utilizzo.

3.13.4 Connessione di un motore

Dopo aver caricato un motore per le analisi, facendo doppio clic su di esso e confermando le condizioni di pagamento, viene visualizzata una finestra di connessione per il motore in cloud.



The screenshot shows a window titled "Offerta per Houdini 3 Pro x64 <mollari>". At the top center is the Houdini logo, a black circle with a white "1" and the word "Ducati" written vertically. Below the logo is the text: "Motore disponibile, puoi utilizzarlo alla tariffa corrente o proteggerlo contro altre offerte utilizzando la tariffa suggerita." Below this, there are three rows of pricing information: "Tariffa corrente: 0,02 Ducati/min", "Tariffa suggerita: 0,20 Ducati/min", and "Spese di prenotazione: 0,00 Ducati". Underneath is a section titled "I tuoi limiti:" containing two input fields: "Tariffa max.:" with a value of "0,02" and "Ducati/min", and "Budget (Ducati):" with a value of "4". At the bottom of the window are three buttons: "Imposta tariffa suggerita", "Ok", "Aiuto", and "Annulla".

Nella finestra viene visualizzato il prezzo per l'uso del motore e il totale dei Ducati pagati per l'uso fino al momento presente. Viene anche visualizzato il saldo del proprio conto in Ducati.

3.13.5 Utilizzo privato di un motore in cloud

Se si dispone di diversi computer, è possibile collegarli tramite il *server cloud* e utilizzarli per una singola analisi.

Prima di tutto, è necessario avviare ChessBase sul computer sul quale è installato il motore desiderato. Fare clic sul menu *Motore – Apri motori remoti*.

Eseguire l'accesso con il nome utente e la password del proprio account Playchess.com. Nella finestra visualizzata selezionare il motore che si desidera utilizzare come motore in cloud e poi scegliere l'opzione "Offri motore privato"



Quindi, avviare il programma sull'altro computer che si desidera utilizzare per l'analisi e selezionare di nuovo il comando *Motore – Apri motori remoti*.

Eseguire l'accesso con lo stesso account di prima. Il motore fornito verrà visualizzato nell'elenco in blu. Se si desidera visualizzare solo i motori per uso privato, selezionare la casella di controllo *Solo per uso privato*.

Solo gli utenti privati possono vedere questo motore

Facendo doppio clic su uno dei motori dell'elenco, viene aperta la relativa finestra di connessione e il motore viene visualizzato in una finestra scacchiera pronto per le analisi o per disputare una partita.

3.13.6 Motori in cloud pubblici

Per utilizzare motori in cloud pubblici è necessario disporre di un conto in *Ducati*. I *Ducati* sono la valuta utilizzata sul server *Playchess.com*. *Essi vengono utilizzati per il pagamento di servizi come il training privato e possono essere utilizzati anche per il pagamento dei motori in cloud.*

Alcuni utenti offrono l'uso dei loro computer a titolo gratuito. Tali motori vengono indicati come gratuiti nella colonna *Spese di prenotazione*, ma in questo caso un altro utente può prendere il controllo del motore presentando un'offerta per il suo uso.

Tariffa suggerita	Tempo fisso max.
0,03	600 min
0,03	600 min
0,14	600 min
0,20	600 min
0,01	14400 min
0,30	600 min

È possibile acquistare *Ducati* presso il negozio online ChessBase, all'indirizzo www.chessbase.com.

Nella colonna *Nome* vengono visualizzati i motori disponibili. Se un motore è accompagnato dal simbolo verde accanto al nome, può essere immediatamente caricato e utilizzato per le proprie analisi.



Se si desidera offrire un motore per utilizzo pubblico, è possibile definirne le condizioni d'uso nel menu *Ricavo*.

Quando si utilizza un motore, vengono sempre addebitate **Spese di prenotazione**. È anche possibile impostarne il valore a zero.

Il valore **Minimo al minuto** dovrebbe essere impostato a una tariffa bassa, ma altri utenti potrebbero offrire di più e impadronirsi del controllo del motore in qualsiasi momento. È possibile fissare un limite massimo per l'offerta, ma se nessun altro

utente prende il controllo del motore, viene addebitata solo la tariffa esistente. Questa impostazione è importante se la richiesta del motore è scarsa.

Si può essere certi di mantenere il controllo di un motore prenotandolo con la **Tariffa fissa**. Questa tariffa è un po' più elevata di quella standard, ma agli altri utenti non è consentito fare un'offerta superiore e quindi ci si può assicurare il controllo del motore in cloud. Questo metodo è consigliato se il motore è molto richiesto sul server cloud. Durante l'analisi, l'utente non paga mai in anticipo più del prezzo di un minuto. Se non si è soddisfatti dei risultati ottenuti con il motore, è possibile interrompere l'analisi. In questo modo, si possono provare diversi motori senza spendere molto.

Se a sinistra del nome di un motore viene visualizzato un simbolo giallo, attualmente il motore è utilizzato da un altro utente. Se si desidera utilizzare tale motore, si può tentare di proporre un'offerta superiore a quella dell'altro utente.

Offerta per Critter 1.6a 64-bit <aku2gm>

1 ducats

Motore in uso, ma puoi inviare un'offerta più elevata.

Tariffa corrente: **0,02 Ducati/min**

Spese di prenotazione: **0,00 Ducati**

I tuoi limiti:

Tariffa max.: . Ducati/min


Budget (Ducati):

Ok Aiuto Annulla

Se il motore è in uso, all'offerta viene aggiunta una tassa equivalente al prezzo corrente di un minuto. Ciò vale anche nel caso l'offerta non vada a buon fine. Questo metodo viene impiegato per proteggere l'utente di un motore contro offerte distruttive che hanno il solo scopo di sottrargli un motore. Se un'offerta non va a buon fine, l'utente viene inserito nella lista di attesa. Ciò significa che l'offerente acquisterà automaticamente il controllo del motore quando l'utente che lo precede ne avrà terminato l'uso. Dopo la prenotazione di un motore, viene aperta una nuova finestra in cui viene visualizzata la posizione attuale sulla scacchiera, e subito dopo il motore avvia l'analisi.

Se per un motore è attiva una lista di attesa, il nome del motore viene visualizzato in rosso.

 Deep Junior 12 x64	ben	☆☆
 Fritz 10	deramateur	☆
 Fritz 13	sundiver	☆☆
 Fritz 13	nag kings	☆

Se a sinistra del nome di un motore viene visualizzato un simbolo rosso,  il motore è stato prenotato a un prezzo fisso, la tariffa fissa al minuto.

Naturalmente, un motore può essere preso da un altro utente, nel caso questi abbia presentato un'offerta superiore.



Offerta per Houdini 3 Pro x64<imtkain>



Attualmente il motore è prenotato alla tariffa suggerita. Puoi mettere in coda un'offerta.

Tariffa corrente: **0,07 Ducati/min**

Spese di prenotazione: **0,00 Ducati**

I tuoi limiti:

Tariffa max.: , Ducati/min

Budget (Ducati):

Ok Aiuto Annulla

Quando un motore cambia utente, viene aperta una finestra nella quale vengono comunicati all'utente lo stato del motore, l'offerta e il budget in Ducati.

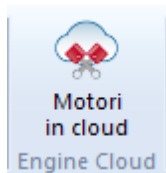
Facendo clic sul pulsante **Stop**, **il motore viene arrestato immediatamente e anche i pagamenti vengono interrotti**.

3.13.7 Offerta pubblica di un motore in cloud

Qualsiasi motore scacchistico dotato della struttura introdotta con Fritz 11 può essere offerto come motore in cloud. Tali motori sono facilmente riconoscibili, perché i loro nomi hanno l'estensione *.engine.

Come motori in cloud si possono anche utilizzare i [motori UCI](#). **Nel caso dell'uso di motori UCI, prestare attenzione alle condizioni della licenza del produttore del motore! I motori più vecchi possono essere ancora utilizzati sotto l'interfaccia di Fritz, ma non sono accettati come motori in cloud.** Nella finestra di dialogo sono visualizzati solo i motori utilizzabili.

Dopo l'avvio del programma, accedere al menu *Motore – Apri motori remoti*.



Quindi, eseguire l'accesso al server con nome utente e password del proprio account Playchess.com.

La finestra di dialogo ha un titolo "Connessione - Engine Cloud" e un'icona di chiusura in rosso. Al centro c'è un'illustrazione di una nuvola con due pezzi scacchi rossi. Sotto, un riquadro grigio contiene il testo "Esegui la connessione con il tuo account playchess.com.". Seguono i campi "Nome utente" (contiene "cyrano") e "Password" (contiene punti neri). C'è una casella di controllo "Ricorda Password" con un segno di spunta verde. In basso ci sono i pulsanti "Entra come ospite", "Ok" e "Annulla".

Nota: Se si esegue l'accesso in qualità di "Ospite" è possibile visualizzare le attività svolte sul server in cloud, ma non si può accedere a nessun motore né prendere parte alle analisi.

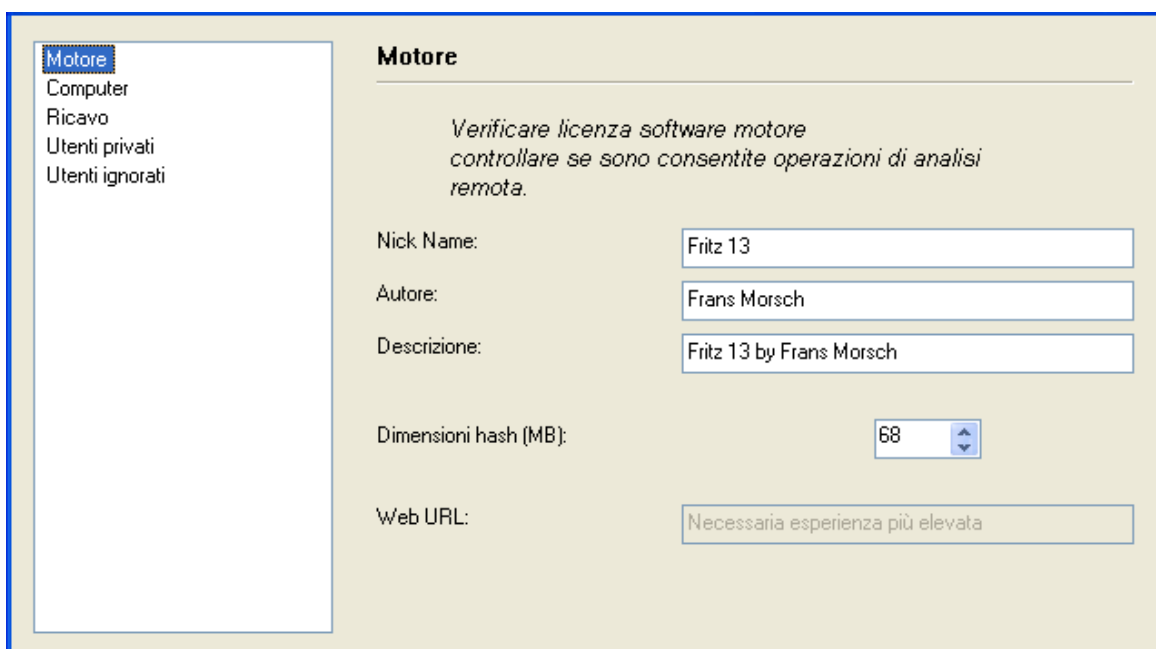
Dopo la connessione al server, è possibile fare clic sul pulsante *Offri motore pubblico*.



Selezionare un motore nella finestra di dialogo *Carica motore e confermare la selezione* premendo il pulsante *OK*.

Nella finestra di dialogo di configurazione del motore selezionato sono disponibili le opzioni seguenti:

Motore



Motore

*Verificare licenza software motore
controllare se sono consentite operazioni di analisi
remota.*

Nick Name: Fritz 13

Autore: Frans Morsch

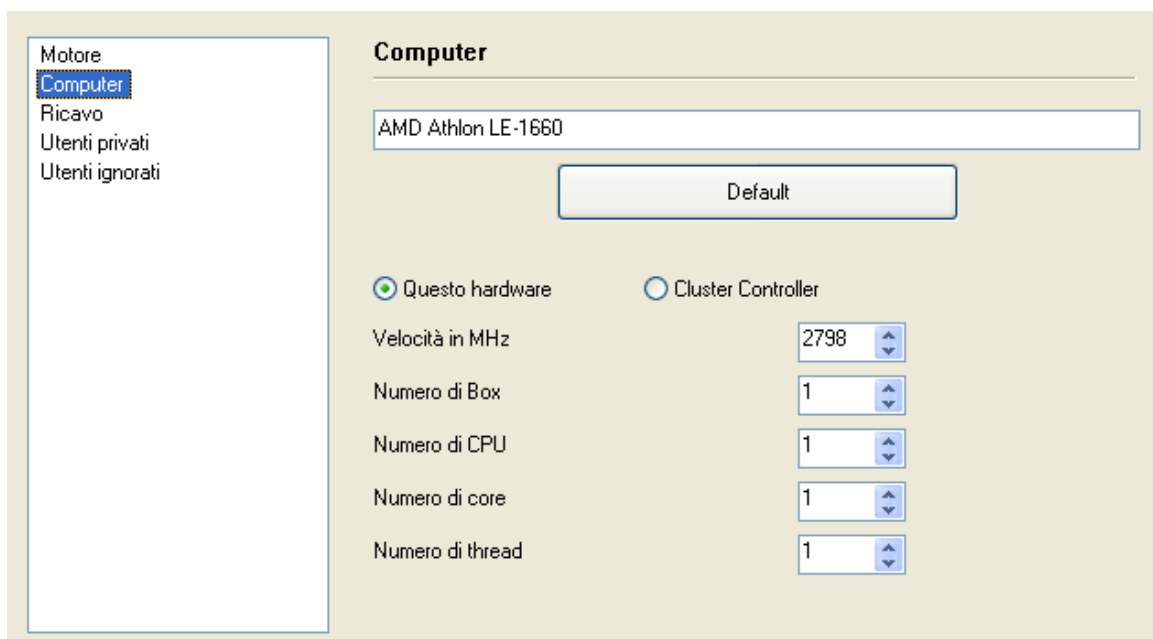
Descrizione: Fritz 13 by Frans Morsch

Dimensioni hash (MB): 68

Web URL: Necessaria esperienza più elevata

In questa sezione è possibile impostare le informazioni relative al motore.

Computer



Computer

AMD Athlon LE-1660

Default

Questo hardware Cluster Controller

Velocità in MHz: 2798

Numero di Box: 1

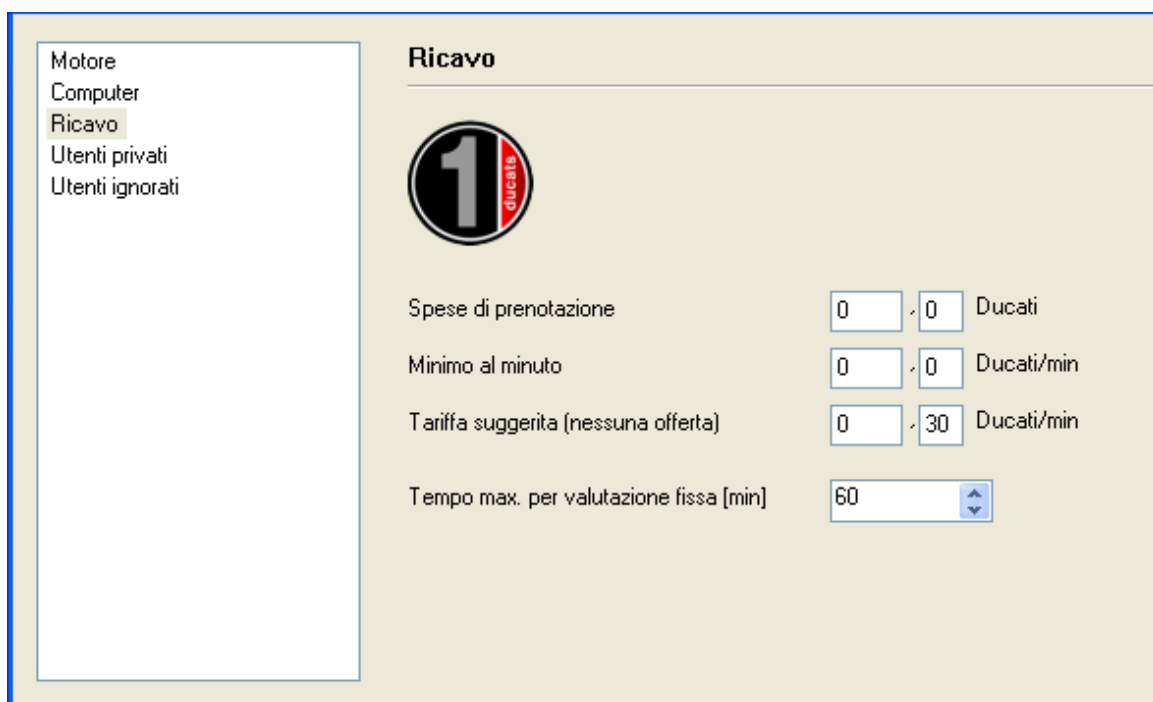
Numero di CPU: 1

Numero di core: 1

Numero di thread: 1

In questa sezione è possibile definire le impostazioni delle risorse hardware. L'opzione *Questo hardware* copia le impostazioni dalle proprietà di sistema. Selezionando l'opzione *Cluster Controller* è possibile definire impostazioni personalizzate per le risorse che si vogliono rendere disponibili, ad esempio il numero di core e di thread.

Ricavo



Ricavo

1 ducato

Spese di prenotazione: 0.00 Ducati

Minimo al minuto: 0.00 Ducati/min

Tariffa suggerita (nessuna offerta): 0.30 Ducati/min

Tempo max. per valutazione fissa [min]: 60

Qui è possibile impostare il prezzo richiesto ai potenziali utenti del motore. Il significato dei vari parametri viene spiegato più avanti.

Utenti privati / Utenti ignorati

Questa opzione consente di determinare quali utenti si desidera utilizzino il motore.

Se si seleziona la casella di controllo *"Solo gli utenti privati possono vedere questo motore"* solo gli utenti indicati in questa sezione potranno vedere il motore offerto.

Solo gli utenti privati possono vedere questo motore

È anche possibile impedire ad alcuni utenti l'uso del motore. Per farlo, basta selezionare la casella di controllo *"Attiva lista utenti ignorati"*.

Attiva lista ignoramento

Note per i fornitori di motori pubblici

Quando si offre per la prima volta un motore in cloud si deve impostare una tariffa di prenotazione molto bassa. In questo modo si garantisce che molti utenti proveranno la propria configurazione hardware/software. Si inizierà a ricevere veramente ducati per la fornitura di un motore in cloud solo quando gli utenti decideranno di utilizzarlo a un prezzo fisso. I primi tentativi di offrire un motore in cloud dovrebbero essere utilizzati per crearsi una buona reputazione tra gli utenti, che si serviranno del motore per analisi importanti.

Il server identifica il motore tramite il nome utente, il nome del motore e la definizione dell'hardware. Il sistema calcola la velocità media e somma le valutazioni positive di altri utenti nella colonna *Piace a*.


3.13.8 Spiegazione del sistema delle offerte

Nel sistema dei motori in cloud, è importante comprendere la differenza tra i fornitori e gli utenti.

È possibile essere nello stesso tempo sia fornitore che utente.

Utilizzo di un motore in cloud a un prezzo fisso

In questo caso bisogna pagare le spese di prenotazione più un prezzo fisso.

Se accanto al motore viene visualizzato un simbolo rosso  il motore non può essere sottratto all'utente tramite un'offerta più elevata. È sempre possibile avanzare delle offerte, ma esse non saranno accettate fino a quando l'utente corrente non avrà interrotto la sua attività oppure non si sarà raggiunto il tempo massimo d'uso a tariffa fissa. Se la finestra scacchiera è aperta, non appena diventa disponibile il motore avvia automaticamente l'analisi della posizione!


In genere viene fissato un tempo massimo per l'uso di un motore a prezzo fisso.

I tuoi limiti:

Tariffa max.: . Ducati/min

Budget (Ducati):

Nella finestra di dialogo vengono visualizzate le impostazioni del fornitore relative al prezzo corrente, al prezzo fisso e alle spese di prenotazione.

Tutti i motori accompagnati dal simbolo verde  sono immediatamente disponibili per l'analisi, basta fare doppio clic sul nome del motore.

Offerta per Houdini 3 Pro x64 <mollari>



Motore disponibile, puoi utilizzarlo alla tariffa corrente o proteggerlo contro altre offerte utilizzando la tariffa suggerita.

Tariffa corrente: **0,05 Ducati/min**

Tariffa suggerita: **0,20 Ducati/min**

Spese di prenotazione: **0,00 Ducati**

I tuoi limiti:


Tariffa max.: . Ducati/min

Budget (Ducati):

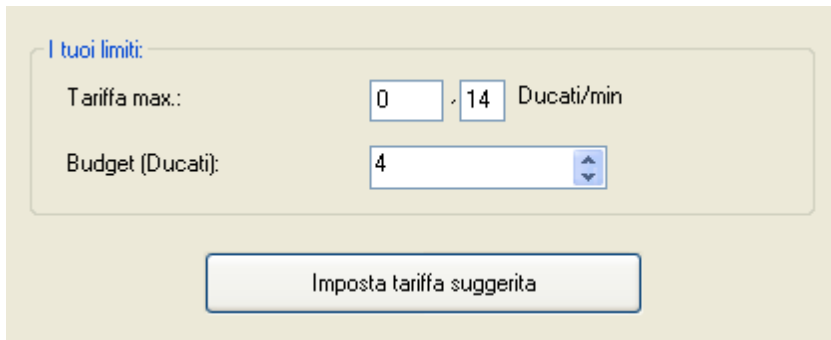
Nella finestra di dialogo vengono visualizzate le impostazioni del fornitore relative al prezzo corrente, al prezzo fisso e alle spese di prenotazione.

Affitto di un motore in cloud tramite offerta

In questo caso, è necessario pagare le spese di prenotazione e la tariffa corrente per

un minuto. Il simbolo giallo  accanto al motore indica che il motore è in uso da parte di un altro utente. Se si desidera utilizzare il motore per le proprie analisi, si può tentare di presentare un'offerta superiore.

Si può presentare un'offerta superiore a quella in uso con il menu *Limiti – Tariffa max.*



I tuoi limiti:

Tariffa max.: - Ducati/min

Budget (Ducati):

Se la propria offerta viene superata, il prezzo sale automaticamente, come succede con le aste su Ebay. A partire dal minuto successivo, all'utente viene addebitato il prezzo superiore. Se l'altro offerente ritira la sua offerta, ad esempio disconnettendosi, il prezzo torna al valore precedente.

Se l'offerta di un utente viene superata, egli viene avvertito e ha la possibilità di reagire. Se non aumenta il suo prezzo, il motore viene disconnesso dopo circa 20 secondi. Quindi, il nuovo utente paga il prezzo più elevato che ha offerto. Anche se il motore viene disconnesso rapidamente, occorrono alcuni minuti prima che il prezzo torni al valore precedente. Ciò significa che se sono presentate diverse offerte per i motori più popolari i prezzi salgono automaticamente.

Tasse

Alla fine del periodo di utilizzo, il fornitore paga al server una **tassa di transazione del 2%**.

Se il fornitore disconnette solo il motore, viene rimborsata metà della tariffa a partire dall'inizio dell'elaborazione dell'ultima linea principale.

Quando si presenta un'offerta contro un altro utente, si deve pagare al server il prezzo di un minuto, anche se l'offerta non va a buon fine. Ciò serve a scoraggiare le offerte fatte solo per intralciare altri utenti.

3.13.9 Consigli sui Motori in cloud

3.13.9.1 Utilizzo dei Motori in Cloud

Posso utilizzare motori in cloud senza pagare in Ducati?

Ciò è possibile se carichi motori privati sul tuo computer da solo. Questo è uno dei modi per utilizzare motori in Cloud. Puoi anche utilizzare i motori di altri utenti che sono elencati nella colonna "Tariffa corrente" come "GRATUITO".

Tariffa corrente	MN/s	Velocità
0,01	2.74	3.10 GHz
0,01	5.53	3.50 GHz
Gratuito	32.31	4.30 GHz

Posso offrire un prezzo inferiore a quello attualmente richiesto al minuto? Posso negoziare un prezzo?

Puoi sempre fare un'offerta. Il fornitore viene informato e ha la possibilità di abbassare la commissione di prenotazione. Se lo fa, il motore viene caricato automaticamente. Si consiglia di caricare in anticipo una finestra scacchiera con la posizione da analizzare. Se un motore viene caricato mentre l'utente è assente, inizia immediatamente ad analizzare la posizione nella finestra della scacchiera.

È possibile limitare il tempo di utilizzo di un motore?

Questo può essere fatto limitando il budget ducati per l'utilizzo di un motore.

Your Limits:

Max. Rate: , Ducats/min

Budget (Ducats):

Non appena viene raggiunto il limite, il Motore in Cloud viene scaricato e la linea corrente (inclusa la sua valutazione) viene copiata nella notazione di partita.

È possibile eseguire le corrispondenze del motore con i motori cloud?

Sì. Engine Cloud offre un tipo interessante di autoplayer. Puoi caricare entrambi i motori dal server Engine Cloud, oppure puoi caricare un motore per giocare contro un motore locale sul tuo computer. I motori cloud possono essere utilizzati per

suite di test, analisi permanenti sul server Let's Check o nella Machine Room su Playchess.com. Se utilizzi un motore in cloud in tal modo dovresti utilizzare un prezzo fisso. Questo ti assicura di non essere superato e di poter continuare a utilizzare il motore. Se perdessi un motore subendo un sorpasso, perderesti una partita.

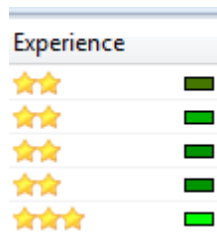
3.13.9.2 Noleggio di motori in Cloud

Un motore può essere offerto solo a un piccolo gruppo di utenti?

Nelle impostazioni del motore è presente la sezione "Utenti privati". Qui puoi elencare gli utenti che possono accedere al tuo motore.

Cosa significano le stelle nella colonna "Esperienza"?

Questa mostra la frequenza con cui è stato utilizzato il motore di un provider.



Il numero di stelle si basa sul numero di volte in cui è stato utilizzato, sul numero di utenti diversi, sul numero di Mi piace e sui ducati guadagnati.

Quale prezzo potrei chiedere per la mia configurazione di sistema?

Il prezzo è stabilito dalla domanda e dall'offerta. Dovresti iniziare offrendo il tuo Cloud Engine gratuitamente.

Ciò ti consentirà di raccogliere esperienze e decidere un prezzo adeguato.

Cosa significa "Tempo massimo per tariffa fissa"?

La tariffa fissa protegge l'utente di un Cloud Engine da un'offerta superata. Dopo che è stato raggiunto il limite di tempo specificato dal provider, il motore in cloud è disponibile per nuove offerte, anche se l'utente corrente può continuare se non ci sono offerte.

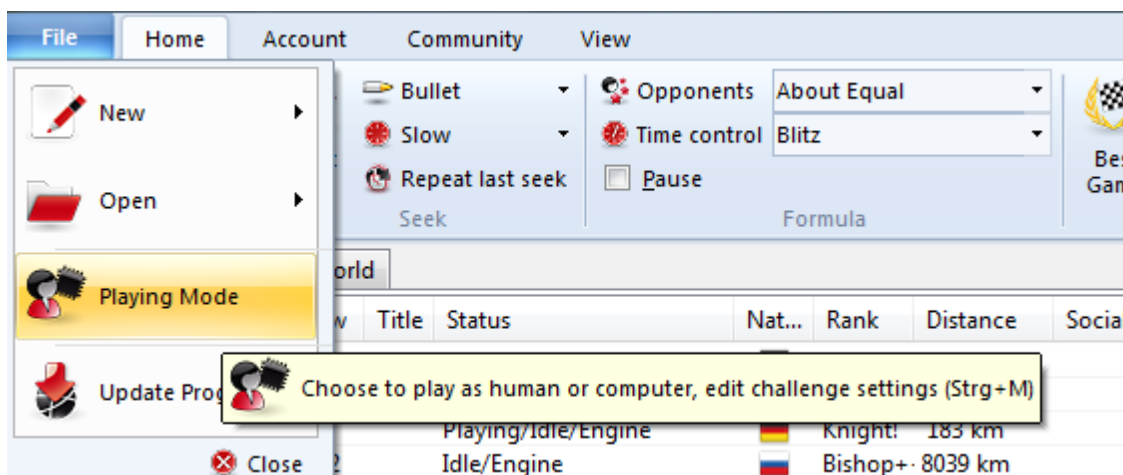
È possibile offrire più di un motore su un computer?

No. L'identificazione di un motore è una combinazione del nome utente, del nome del motore e della chiave hardware. Questa combinazione è unica per ogni motore.

3.13.9.3 Motori in cloud su Playchess.com

I motori cloud possono essere utilizzati in molti modi diversi. Puoi utilizzare questi motori per le tue analisi e test. Questo può essere fatto per un'analisi permanente o nella sala macchine sul server Playchess.com.

Puoi utilizzare i motori cloud nella sala macchine su Playchess.com. Entra nella sala macchine e seleziona l'opzione *File - Modalità di riproduzione - Computer*.



Fare clic sul pulsante Definisci motore per avviare la finestra di dialogo *Carica motore*. C'è un pulsante *Cloud* in questa finestra di dialogo.

Se fai clic su questo pulsante, ti viene chiesto di accedere al server *Engine Cloud*.

Ora la finestra principale di *Engine Cloud Server* si apre in una finestra separata. È possibile selezionare il motore che si desidera utilizzare nella Sala macchine facendo doppio clic su uno dei nomi dei motori nell'elenco.

Dopo aver eseguito questa operazione, viene visualizzata una finestra per la connessione del motore e il motore può essere utilizzato nella sala macchine nello stesso modo in cui è possibile utilizzare qualsiasi motore locale.

C'è una conferma nella finestra della chat quando un motore in cloud è stato caricato.

3.13.9.4 Analisi partita in cloud

I giocatori di scacchi di solito analizzano le loro posizioni partite e scacchi in modo interattivo. Provano le mosse sulla scacchiera e le fanno valutare da un motore che è continuamente in funzione. Sfortunatamente non sempre c'è abbastanza tempo per lasciare che l'analisi sia sufficientemente approfondita. Il metodo opposto è un'analisi che funziona da sola, in cui un motore esamina a lungo una posizione. Ci sono due modi per farlo con ChessBase: [Analisi profonda](#) e Analisi in cloud.

L'analisi in cloud è un'analisi approfondita in cui diversi motori vengono eseguiti in parallelo, il che consente di risparmiare molto tempo e aumenta la precisione dell'analisi. Questi motori possono essere eseguiti su computer diversi oppure tutti su un computer potente, sul quale devono condividere le risorse. Il vantaggio dell'analisi cloud è che l'analisi può essere eseguita senza utilizzare le risorse hardware e software del computer locale.

Nell'analisi Cloud i motori adottano ruoli diversi. Un motore controlla sempre l'analisi. Un altro motore valuta le mosse candidate dalla posizione originale per assicurarsi che venga raggiunta la migliore profondità possibile. Uno o più motori valutano le possibili risposte alle mosse candidate. La loro ricerca cambia solo quando cambiano le mosse candidate.

Una configurazione pratica consiste nell'utilizzare da due a quattro motori. Uno controlla l'analisi, uno valuta le candidate e, facoltativamente, una o due risposte alle mosse candidate più forti. È anche possibile utilizzare diversi motori dedicati se le mosse suggerite sono diverse.

Se i motori cloud vengono eseguiti su altri computer, l'analisi continua in modo affidabile anche se i singoli motori smettono di funzionare. Ciò può accadere se una connessione Internet viene interrotta o qualcun altro prende il controllo di un motore. Il motore di controllo deve almeno essere eseguito sul computer locale. Se vengono aggiunti ulteriori motori cloud, vengono assegnati automaticamente i ruoli.

La funzione offre l'analisi approfondita di una posizione con più motori che girano in parallelo.

[Ulteriori dettagli](#)

3.13.9.5 Let's Check

I motori in cloud possono essere usati nel [server di Let's Check](#) allo stesso modo di qualsiasi motore memorizzato localmente.

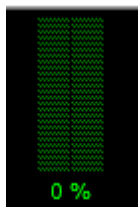
L'indice di velocità si basa sulla velocità del fornitore del motore, non sulla velocità del computer con cui stai utilizzando Let's Check.

3.13.9.6 Analisi infinita con un motore in cloud.

Ogni partita può essere analizzata da più motori in parallelo. Poiché i motori cloud funzionano a piena velocità indipendentemente dai limiti del computer locale, è possibile ottenere risultati di analisi plausibili molto rapidamente.



Il diagramma sopra mostra l'analisi di una posizione con quattro diversi motori Cloud, ognuno dei quali sta funzionando a piena velocità nella finestra della scacchiera. Come puoi vedere dal Task manager, il carico della CPU è solo dello 0%.



I motori cloud possono fornire risultati precisi anche su computer più deboli.

Questo tipo di analisi può essere utilizzato anche durante la visione di una partita nella Broadcast Room del server Playchess.com.

3.13.9.7 Opzioni di dialogo per il noleggio

- [Motore](#)
- [Computer ...](#)
- [Ricavo](#)

- [Utenti privati](#)
- [Ignora utenti](#)

3.13.9.8 Motore

La sezione *Motore* definisce le impostazioni standard per la visualizzazione del motore nella rispettiva finestra di motore in cloud.

The screenshot shows the 'Engine' configuration window. On the left is a sidebar with a list of menu items: Engine, Computer, Revenue, Private Users, and Ignored Users. The main content area is titled 'Engine' and features a warning message: 'Please check your engine software license that it is ok to process remote analysis tasks.' Below this, there are several configuration fields: 'Nick Name' with the value 'Deep Fritz 13', 'Author' with 'Frans Morsch', 'Description' with 'Deep Fritz 13 by Frans Morsch', 'Hashtable size (MB)' with a spinner set to '512', and 'Web URL' with 'www.chessbase.com'.

Nota: Si prega di prestare attenzione alla licenza utente del software che si desidera utilizzare sul server Engine Cloud!

Nick Name: Scegli un nome che desideri dare al motore nella finestra dell'elenco.

Autore: Il nome dello sviluppatore del motore di scacchi.

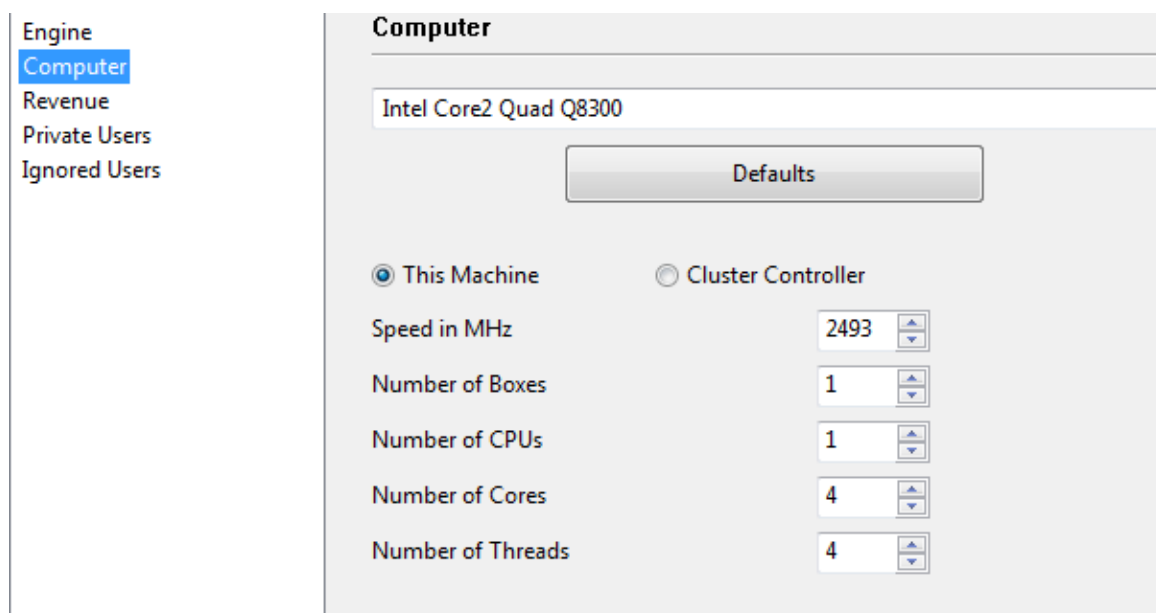
Descrizione: Il fornitore può dare una breve descrizione della sua configurazione.

Dimensioni Hashtable: La dimensione delle hashtable in megabyte.

Web URL: L'indirizzo di un sito web contenente ulteriori informazioni.

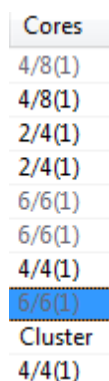
3.13.9.9 Computer

La sezione **Computer** consente al fornitore di modificare la configurazione del sistema che offre. Se non si desidera apportare modifiche, selezionare semplicemente la casella "Questo computer" e verranno utilizzate le impostazioni delle proprietà del sistema.



L'opzione *ClusterController* è necessaria se si ha accesso a un cluster. Un cluster è un gruppo di computer in rete che agiscono come un singolo computer per il mondo esterno. Un cluster è molto efficiente per eseguire analisi intensive con motori scacchistici.

Se si ha accesso a un cluster e si desidera offrirlo, viene visualizzato come cluster nella colonna "Core".



Sono disponibili i seguenti parametri:

Velocità in MHz

La velocità del processore.

Numero di Boxes

Questo parametro è rilevante solo per i cluster.

Numero di CPUs

Il numero di processori utilizzati.

Numero di Cores

Il numero di core del processore.

**Numero di Threads
processo.**

**Il numero di attività parallele consentite nel
processo.**

3.13.9.10 Ricavo

Fornire un motore di scacchi costa denaro, ad esempio per l'elettricità utilizzata. La sezione Ricavo determina quanto gli utenti devono pagare al fornitore per l'utilizzo del suo motore.

Ricavo

Spese di prenotazione . Ducati

Minimo al minuto . Ducati/min

Tariffa suggerita (nessuna offerta) . Ducati/min

Tempo max. per valutazione fissa [min]

Le **Spese di prenotazione vengono addebitate ogni volta che si usa un motore. È possibile impostare questo valore a zero.**

Il **Minimo al minuto è la tariffa più bassa alla quale un utente può usare il motore. In ogni momento, altri utenti possono offrire più di questa cifra.**

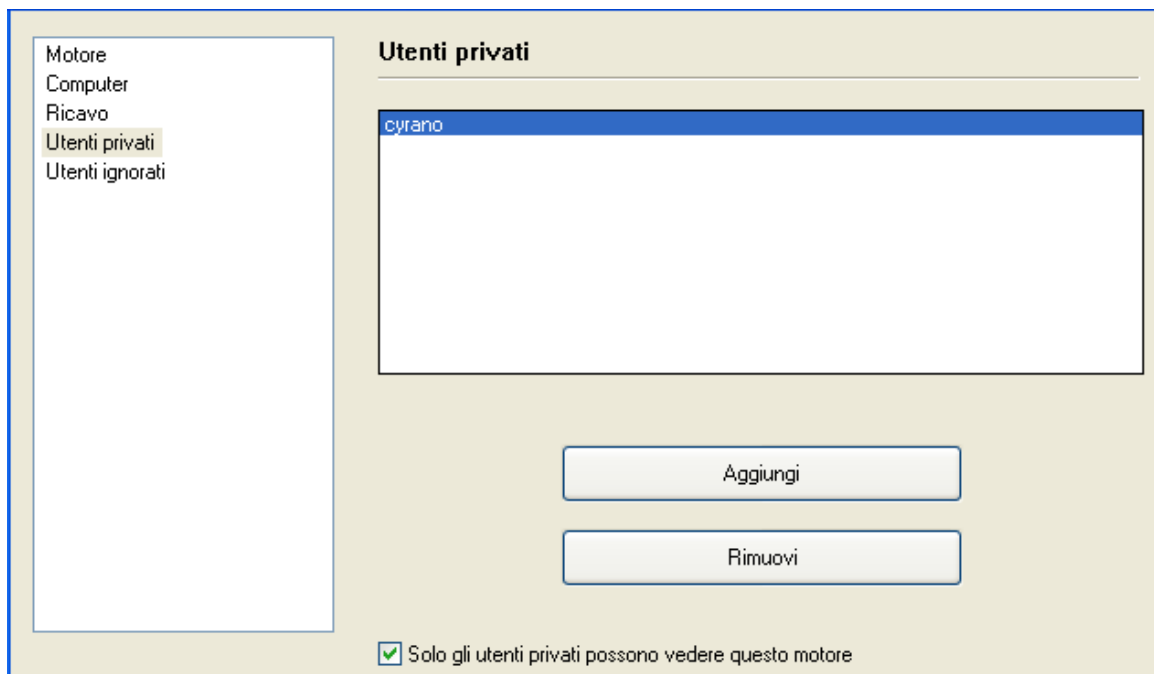
La **Tariffa fissa è la tariffa più elevata, al di sopra della quale non è più consentita nessuna offerta. Gli altri utenti non possono prendere il controllo del motore in cloud offrendo di più. Gli utenti pagano la Tariffa fissa quando il motore desiderato è molto richiesto sul server.**

Vedere anche.

[Fornitori di motori in cloud](#)

3.13.9.11 Utenti privati

In questa sezione è possibile indicare gli utenti che si desidera prendano parte alle proprie analisi private.



Motore
Computer
Ricavo
Utenti privati
Utenti ignorati

Utenti privati

cyrano

Aggiungi

Rimuovi

Solo gli utenti privati possono vedere questo motore

Se si desidera che solo gli utenti elencati possano vedere il motore nell'elenco visualizzato dal server, selezionare la casella di controllo "Solo gli utenti privati possono vedere questo motore".

Solo gli utenti privati possono vedere questo motore

Se un motore è disponibile solo per uso privato, viene visualizzato in blu e sottolineato.

3.13.9.12 Utenti ignorati

È possibile impedire l'accesso al motore ad alcuni utenti. Per tali utenti il motore resterà invisibile. Dopo aver elencato gli utenti da ignorare, è necessario selezionare la casella di controllo "Attiva lista ignoramento".

Attiva lista ignoramento

3.13.9.13 Finestra di dialogo delle offerte

Dopo aver fatto doppio clic su un motore nella finestra dei motori in cloud, viene aperta la finestra delle offerte.

Offerta per Houdini 3 Pro x64 <mollari>

1 ducats

Motore disponibile, puoi utilizzarlo alla tariffa corrente o proteggerlo contro altre offerte utilizzando la tariffa suggerita.

Tariffa corrente: **0,02 Ducati/min**

Tariffa suggerita: **0,20 Ducati/min**

Spese di prenotazione: **0,00 Ducati**

I tuoi limiti:

Tariffa max.: . Ducati/min

Budget (Ducati):

Imposta tariffa suggerita

Ok Aiuto Annulla

Nella finestra di dialogo viene visualizzato lo stato del motore. In questo caso il motore è disponibile alla tariffa corrente.

Tariffa corrente Viene visualizzato il prezzo che l'utente deve pagare per l'uso del motore.

Tariffa fissa Tariffa fissa definita dal fornitore.

Spese di prenotazione Tassa che si paga una tantum per l'uso del motore.

Nella casella **Tariffa max** l'utente deve impostare la tariffa massima che è disposto a pagare per l'uso del server. Nel caso venga presentata un'offerta contro l'utente, la tariffa sale automaticamente, come succede nelle aste su Ebay. Quindi, a partire dal minuto successivo, all'utente viene addebitata la tariffa superiore. Se l'altro utente ritira la sua offerta, ad esempio

disconnettendosi, lentamente il prezzo torna al valore precedente.

Se la nuova offerta è superiore, l'utente viene avvertito e deve reagire immediatamente. Se non prende provvedimenti, il motore viene disconnesso dopo 20 secondi.

Nota: nella finestra di chat vengono visualizzati i risultati dell'asta.

Vedere anche

[Spiegazione del sistema delle offerte](#)

[Motori in cloud pubblici](#)

3.13.9.14 Ducati

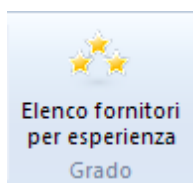
I Ducati sono la valuta utilizzata sul server Playchess. È possibile acquistare ducati nel [negoziario online ChessBase](#).



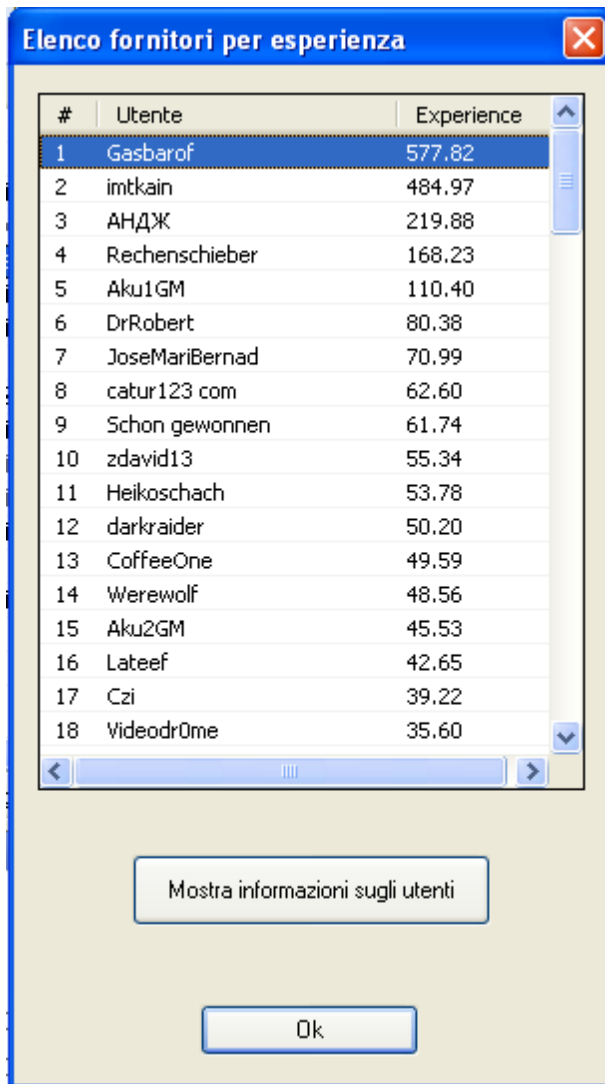
Un Ducato vale circa 8,6 centesimi di euro, 11,6 Ducati equivalgono a un Euro. Nella conversione è inclusa l'IVA richiesta dalle leggi tedesche. È possibile acquistare Ducati a questo cambio presso il negozio online ChessBase.

3.13.9.15 Classifica fornitori

Nella finestra principale del server dei motori in cloud è possibile visualizzare un elenco di valutazione basato sull'esperienza degli utenti.



Le valutazioni visualizzate sono basate sul tempo d'uso del motore, sul numero di utenti diversi, sul numero degli apprezzamenti e sui Ducati guadagnati.



The screenshot shows a window titled "Elenco fornitori per esperienza" with a close button in the top right corner. The window contains a table with two columns: "# Utente" and "Experience". The table lists 18 entries, with the first entry, "Gasbarof", highlighted in blue. Below the table, there are two buttons: "Mostra informazioni sugli utenti" and "Ok".

#	Utente	Experience
1	Gasbarof	577.82
2	imtkain	484.97
3	АНДЖ	219.88
4	Rechenschieber	168.23
5	Aku1GM	110.40
6	DrRobert	80.38
7	JoseMariBernad	70.99
8	catur123.com	62.60
9	Schon gewonnen	61.74
10	z david13	55.34
11	Heikoschach	53.78
12	darkraider	50.20
13	CoffeeOne	49.59
14	Werewolf	48.56
15	Aku2GM	45.53
16	Lateef	42.65
17	Czi	39.22
18	Videodr0me	35.60

3.14 Let's Check

3.14.1 Descrizione

La funzione **"Let's check"** è una funzione di analisi completamente nuova che ha rivoluzionato il mondo scacchistico negli anni recenti.

L'analisi dei motori ha cambiato il mondo scacchistico per sempre. Ormai, molti aspetti vengono dati per scontati. Ad esempio, un motore lento su un vecchio notebook non sempre esegue analisi corrette, tuttavia spesso si attende solo alcuni minuti per poi eseguire in modo acritico le mosse consigliate. Le posizioni di gioco più note sono analizzate da migliaia di giocatori più e più volte. Ciò implica lo sperpero di un'immensa quantità di tempo e di energia elettrica, entrambe risorse limitate.

Fritz offre un'alternativa. Ogni posizione analizzata da un utente in qualsiasi momento può essere volontariamente salvata su un server. Quindi, le varianti suggerite dal

motore diventano disponibili a chiunque si interessi alla posizione. Si è chiamato questo sistema "Let's Check", perché è possibile accedere immediatamente a un'analisi dettagliata senza perdere alcun tempo.

Chiunque analizzi una variante più in profondità di un predecessore sovrascrive l'analisi precedente. Ciò significa che le informazioni fornite dalla funzione Let's Check diventano sempre più precise con il passare del tempo. Il sistema è basato sulla cooperazione. Nessuno deve pubblicare le sue analisi segrete di preparazione delle aperture. Ma nel caso di partite storiche o appena giocate vale la pena condividere le proprie analisi con altri, perché il processo può essere eseguito in modo automatico. Grazie a questa funzione, tutti gli utenti del programma possono contribuire a creare un enorme database di conoscenze scacchistiche. Qualsiasi posizione si stia analizzando, il programma può inviare, a richiesta, le analisi eseguite al server "Let's check". Le analisi migliori vengono accettate e incluse nel database di conoscenze scacchistiche. Il nuovo database di conoscenze scacchistiche offre all'utente un accesso rapido alle analisi e alle valutazioni di altri forti programmi scacchistici ed è anche possibile confrontare le proprie analisi con quelle già memorizzate nel database stesso. Nel caso di trasmissioni dal vivo sul server Playchess.com, migliaia di computer potranno seguire in parallelo le partite dei Grandi Maestri e aggiungere le varie analisi al database "Let's Check". In futuro tale funzione diventerà uno strumento insostituibile per l'analisi delle aperture.

The screenshot displays the ChessBase 16 software interface. At the top, the title bar reads "Korneev,Oleg (2602) - Chernobai,Artiom (2502), Moscow MGSU Rector Cup rapid 2012 B90, 1-0". The main window is divided into several sections:

- Top Menu:** File, Pagina iniziale, Inserisci, Scacchiera, Rapporti, Analisi, Training, Visualizza.
- Toolbar:** Includes icons for "Let's Check", "Partecipazione motore", "Analisi Let's Check", "Invia partita", "Lista Top", "Analisi profonda in cloud", "Analisi profonda", and "Apri motori remoti".
- Chessboard:** A standard 8x8 chessboard with pieces in their starting positions.
- Game Record Window (Notazione + Libro):**
 - Header: "Korneev,Oleg 2602 - Chernobai,Artiom 2502 1-0 B90 Moscow MGSU Rector Cup rapid (11) 11.11.2012"
 - Content: A list of chess moves in algebraic notation, including "1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ae3 e5 7.Cf3 Ae7 8.Ac4 0-0 9.0-0 Ag4 10.h3 Ah5 11.Ab3 Cbd7 12.g4 Ag6 13.Ch4 b5 14.Cf5 Cc5 15.Cd5 Axf5 16.exf5 Cxd5 17.Axd5 Tc8 18.Dd2 h6 19.Tad1 Ag5 20.Axg5 Dxc5 21.Dxc5 hxc5 22.Td2 Tfd8 23.Tfd1 Rf8 24.c3 Re7 25.Rg2 Tc7 26.Rg3 a5 27.h4 gxh4+ 28.Rxh4 Tb8 29.Rg3 b4 30.c4 b3 31.a3 Ca4 32.f3 Tc5 33.Th1 Cb6 34.Th7 Cxd5 35.Txd5 Txd5 36.cxd5 Tc8 37.g5 Tc2 38.Txg7 Rf8 39.Th7 Txb2 40.Th8+ Rg7 41.Tb8 Tb1 42.a4 b2 43.Rg2 Rh7 44.Tb7 Rg8 45.f6 Td1 46.Txb2 Txd5 47.Tb7 Td4 48.Rg3 Txa4 49.Ta7 d5 50.Te7 Td4 51.Txe5 Rh7 52.f4 a4 53.Te7 Rg6 54.Rg4 Te4 55.Ta7 Tc4 56.Ta8 Rh7 57.Tf8 Tc7 58.Rh5 Tc1 59.Txf7+ Rg8 60.Ta7 1-0".
- Analysis Window (Trespolante: Fritz 13):**
 - Buttons: Stop, 1 CPU, Cloud.
 - Progress: Profondità=25/49, 39...Tc7 (13/19), 1847 kN/s.
 - Analysis Results:
 - 1. = (0.00): 39...Txb2 40.f6 Rg8 41.Tg7+ Rf6 42.Th7
 - 2. = (0.00): 39...f6 40.g6 Txb2 41.Tb7 a4 42.Tb8+ Rg7 43.Tb7+
 - Additional moves: 39...Tc7 40.Th8+ Rg7 41.Th2 Tc5 42.f6+ Rg8 43.f4 e4 44.g6 fxg6 45.f5 gxf5 46.Te2 Txd5
 - Buttons: Disconnetti, Impostazioni.
 - Summary: 39...Txb2 40.f6 Rg8 0.00 Profondità=27 Rybka 4.1 x64 11.11.2012; 39...Txb2 40.f6 Rg8 0.00 Profondità=25 Fritz 13 cyrano 05.12.2012.
 - Visite=2

Quando si memorizza una variante in Let's Check si può anche aggiungervi il proprio nome. Se in seguito l'analisi viene sostituita da una valutazione più profonda, il nome del nuovo utente sostituisce quello del precedente. Per ogni posizione sono ammesse

tre varianti. Chiunque analizzi una posizione in profondità per la prima volta diventa lo "scopritore" e il suo nome viene associato alla posizione per sempre, anche se altri utenti inviano analisi più approfondite. Escluse le posizioni teoriche comuni, qualsiasi posizione può essere "scoperta".

I nomi di tutti coloro che avranno vinto o scoperto varianti figureranno in un elenco d'onore. La vincita di una variante ha più valore in base a quanto spesso essa viene visitata e dalla profondità della variante precedente. Naturalmente, è anche possibile utilizzare la funzione Let's Check in modo anonimo, cioè senza immettere alcun nome.

Come principiante, appassionato o Grande Maestro, con l'aiuto della funzione "Let's Check" ogni giocatore potrà contribuire al database. Da segnalare: chiunque analizzi una posizione per la prima volta guadagna la posizione per se stesso e le analisi vengono collegate con il suo nome. Chi può vincere più posizioni? Con l'aiuto di analisi più profonde, è possibile vincere posizioni di altri giocatori ed entrare nell'elenco d'onore "Let's Check". (Come programmi di analisi sono ammessi tutti i motori scacchistici, sia per singolo processore che per multiprocessore).

Grazie alla funzione Let's Check ogni giocatore può accedere alla teoria corrente delle aperture e alle valutazioni dei motori scacchistici più forti. Fritz presenta la teoria delle aperture sotto forma di albero statistico. Il cosiddetto "LiveBook" visualizza per ogni posizione non solo le statistiche complete basate sul database online Chessbase (aggiornato settimanalmente - attualmente costituito da circa cinque milioni di partite) ma anche il numero di volte in cui una continuazione è stata esaminata nel database "Let's Check".

Vedere anche:

[LiveBook](#)

[Analisi in cloud](#)

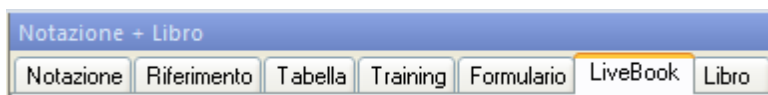
3.14.2 LiveBook

I dati Let's Check possono essere utilizzati come libro delle aperture. Poiché tutte le aperture del database online sono contenute nel *LiveBook*, esso rappresenta già la più vasta fonte di informazione sulle mosse di apertura giocate. È possibile utilizzare il libro per il gioco o soltanto per la ricerca di informazioni. Il *LiveBook* è "live" perché può cambiare di secondo in secondo. Ogni posizione controllata tramite il *LiveBook* diventa immediatamente disponibile insieme a una valutazione.

Quando viene trasmessa una partita di Grandi Maestri e gli spettatori utilizzano il *LiveBook*, a fine partita nel *LiveBook* è disponibile un'analisi completa con le valutazioni.

Tutti possono aggiungere mosse al *LiveBook*, indipendentemente dal loro valore. Come un cervello umano, il *LiveBook* "dimentica" le informazioni poco importanti o alle quali si accede raramente.

Fare clic sulla scheda "*LiveBook*" nella finestra della notazione.



Se si è connessi, ogni mossa eseguita viene memorizzata; per la preparazione privata, fare clic su

"Disconnetti". I dati vengono trasferiti al LiveBook solo quando la spia di connessione è verde.

Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Visite	Testo	Autore
L.h3	2	50%	2395	2001	---	14		
L.Axd4	1	50%	2415	1987	---	4		
L.Ag5	1	0%	2331	2004	---	6		

Analisi profonda Blackburn,
 Bonus = 0.09p
 Rabauke ha scoperto una posizione..
 knightmare14 ha scoperto una posizione..
 Oberländer ha scoperto una posizione..
 Grazie! Crediti totali = 13
 Blackburn ha vinto una variante.
 (Brauneder Ferdi)
 Blackburn ha vinto una variante. (Clare)

Posizione critica Blackburn

Le informazioni sulla posizione vengono visualizzate in colonne.

Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Visite
L.h3	2	50%	2395	2001	---	14
L.Axd4	1	50%	2415	1987	---	4
L.Ag5	1	0%	2331	2004	---	6

Mossa: visualizza le mosse possibili nella posizione.

- **[%]** : frequenza con la quale la mossa è stata giocata. Le statistiche sono basate sulle partite presenti nel LiveBook.
- **Valutazione: media delle valutazioni aggiunte dai motori scacchistici.**
- **Partite:** numero delle partite nelle quali la mossa è stata giocata.
- **Risultato: performance media della mossa.**
- **Elo-AV: Elo medio dei giocatori delle partite incluse nella statistica.**
- **Data: data dell'ultima analisi aggiunta al LiveBook.**
- **Visite: numero di accessi alla posizione visualizzata.**

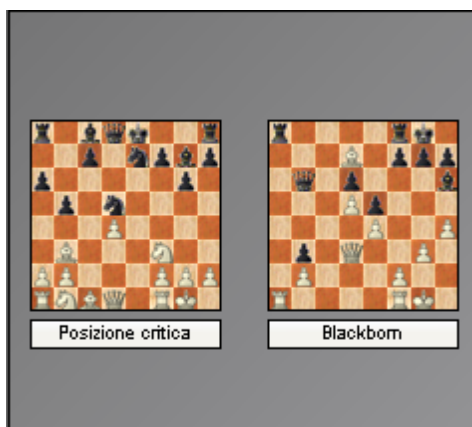
Se sul server viene giocata una partita tra Grandi Maestri e molti spettatori utilizzano la funzione Let's Check, al termine la partita diventa disponibile per intero nel LiveBook, con analisi dei motori abbastanza profonde.

Tutti possono aggiungere mosse al LiveBook, indipendentemente dal loro valore. Come un cervello umano, il LiveBook "dimentica" le informazioni poco importanti o alle quali si accede raramente.

Quando la funzione Let's Check è attiva, se il motore attivo aggiunge altre informazioni, esse vengono visualizzate nella finestra motore

Scacchiere informative nel LiveBook

Nella finestra del LiveBook sono visualizzate due scacchiere in miniatura.



La scacchiera a sinistra o superiore visualizza la posizione con il numero maggiore di accessi al momento. La scacchiera a destra o inferiore visualizza il contenuto corrente della chat. Se, ad esempio, viene visualizzato, "Blackborn", viene visualizzata la posizione corrispondente. Facendo clic su una linea nella finestra della chat, viene visualizzata la posizione corrispondente. Facendo clic sulla scacchiera, si copia la posizione.

3.14.3 Fondamentale

Nel [LiveBook](#) ogni posizione analizzata con un motore viene memorizzata in un unico libro di apertura.

Puoi accedere al Database con Fritz, Komodo o ChessBase e anche con le nostre Web App!



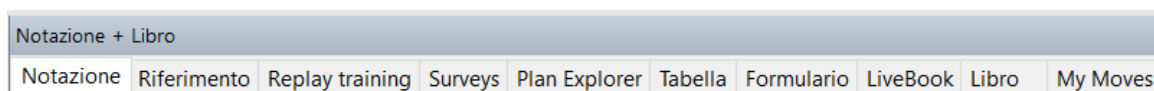
Viene memorizzata anche l'analisi computerizzata effettuata con la posizione. Se è stato utilizzato più di un motore, le tre analisi più profonde verranno memorizzate e visualizzate con la posizione.

Con il LiveBook hai anche accesso a tutte le partite del nostro [Database online](#), che include anche tutte le posizioni analizzate che devono ancora comparire in una partita.

Puoi trovare migliaia e migliaia di Novità e varianti che aspettano di essere scoperte e utilizzate per le tue analisi!

Quando apri una partita in Fritz 17, Komodo o ChessBase 16, il riquadro di notazione in cui sono registrate le mosse ha una serie di schede in alto:

Fare clic sul LiveBook per vedere cosa mostra per quella posizione.



Il LiveBook ora vi mostrerà non solo tutte le mosse che esistono da questa posizione, ma anche quante partite.

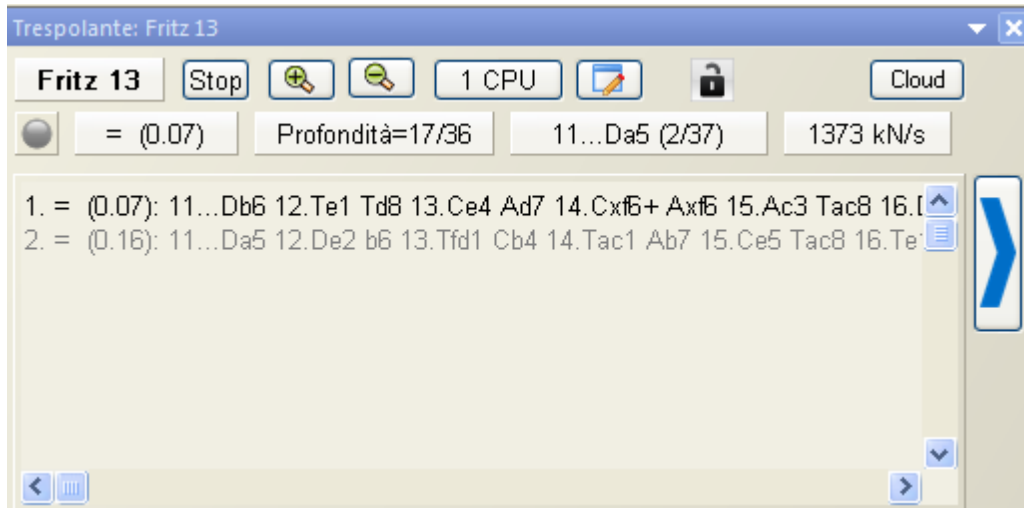
Visualizza inoltre la valutazione, basata sulle analisi informatiche registrate, e il numero di visite.

Quindi se prepari un'apertura controlla il *LiveBook*. Con le informazioni dal Livebook risparmi

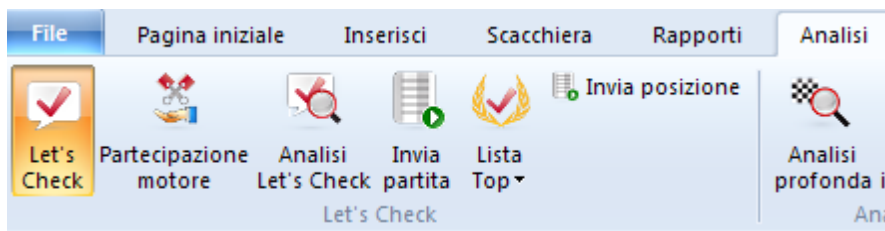
anche il tempo di avviare un motore per una mossa.

3.14.4 Avvio della funzione Let's Check

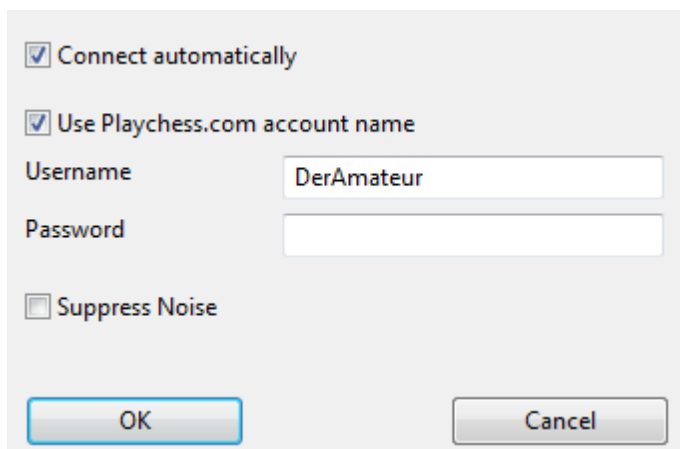
Per avviare la funzione *Let's Check*, fare clic sulla grande freccia blu a destra della finestra del motore.



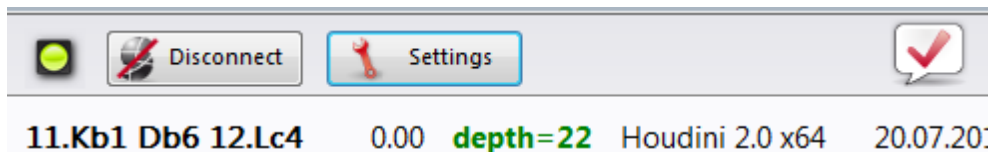
In alternativa, è possibile avviare la funzione dal menu *Analisi - Let's Check*.



Fare clic su "Impostazioni" per immettere i dettagli di accesso al server scacchistico e al fine di aggiungere il proprio nome alle analisi.



Per lavorare privatamente, fare clic su "Disconnetti". Quando il pulsante di connessione è verde, si è connessi al server.



Quando si salva una variante nel database Let's Check, si può aggiungere il proprio nome. Se la variante viene poi sostituita da un'analisi più profonda, il nome viene sostituito da quello del nuovo utente. Per ogni posizione sono ammesse fino a tre varianti. Il primo utente che analizza una posizione a una profondità sufficiente diventa lo "Scopritore" della posizione. Il suo nome è unito per sempre alla posizione, anche se in seguito altri utenti aggiungono varianti più profonde.

Si "vince" una variante se si sostituisce la seconda o la terza variante nella lista delle tre varianti. Si "vince" una posizione se si sostituisce la prima variante della lista. In questo caso, la prima variante non viene cancellata, ma viene spostata al secondo posto.

Accanto al nome dello "scopritore" viene anche visualizzata la data di creazione della variante.

<i>Sebastiano Paulesu</i>	15.12.2020	0	(La mia linea)
<i>Clare</i>	09.07.2020	0	🇺🇸 (Punti=0.09)
<i>Tennistoody</i>	29.07.2019	2	🇺🇸 (Punti=0.06)

Il valore indicato accanto alla bandiera mostra il numero di volte in cui la variante è stata confermata. Maggiore è il numero, più affidabili sono le informazioni relative.

Nella finestra viene anche indicato se la posizione fa parte della teoria comune delle aperture, il numero delle visite e la variante principale.

10...0-0 11.Ae3 Cg4	0.00	Profondità=25	Houdini 3 x64	Blackborn	01.12.2012
10...0-0 11.Ae3 Cg4	0.05	Profondità=24	Houdini 2.0 x64	vater 122	01.08.2012
10...0-0 11.Td1 Db6	0.09	Profondità=19	Deep Rybka 4 x64	mely	22.03.2012
Teoria comune		Visite=360			

Barra di avanzamento

Le analisi profonde hanno grande valore. La barra di avanzamento mostra all'incirca quanto tempo è necessario prima che la posizione sia stata analizzata in modo sufficiente perché possa essere aggiunta al libro online.

Non appena le analisi sono state accettate, nella finestra di chat viene visualizzata la conferma.

```
Connesso al server.  
939 online.  
Benvenuti, cyrano!  
Indice velocità=45  
Blackborn ha vinto una variante.  
(Grunfelder)
```

Nota: escludendo le posizioni della teoria comune delle aperture, è possibile "scoprire" qualsiasi posizione.

I nomi di coloro che hanno vinto una posizione sono riportati in un elenco d'onore. La vincita ha più valore se la posizione è stata visitata più spesso e se l'analisi precedente era molto profonda. Naturalmente, è anche possibile utilizzare la funzione Let's Check in forma anonima, cioè senza indicare alcun nome.

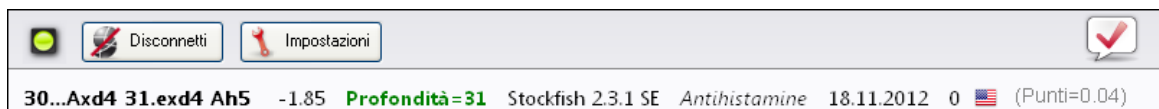
Scoprire una posizione

Per "scoprire" una posizione è necessario più tempo di calcolo che per un'analisi standard. La barra di avanzamento verde si muove molto lentamente.

Il sistema visualizza tre livelli:

1. Calcolo rapido (display nero)
2. Calcolo profondo (display verde)
3. Calcolo molto profondo (Scopritore - Discoverer, solo il primo utente)

Calcoli più profondi possono sovrascrivere una variante, ma il nome dello scopritore della variante rimane per sempre. Nella finestra viene anche indicato se la posizione fa parte della teoria scacchistica comune, il numero delle visite, la linea principale e la profondità.

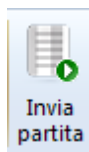


La voce "La mia linea" (My Line) riguarda la variante scoperta (3 semimosse) e viene visualizzata nella finestra "Let's Check". Il nome dello scopritore della posizione viene memorizzato separatamente e non ha niente a che vedere con l'informazione precedente.

Viene anche visualizzata la valutazione dell'analisi.

3.14.5 Come analizzare una partita con la funzione Let's Check

Un'analisi approfondita, che normalmente richiederebbe almeno un'ora, adesso può essere eseguita in pochi minuti.



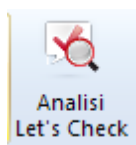
Tutto ciò diventa possibile se si sono guadagnati abbastanza crediti di analisi, apportando il proprio contributo con i motori scacchistici a disposizione. Il sistema dei crediti serve per bilanciare il dare e l'avere potenza di analisi scacchistica. Per ogni posizione che si analizza con il proprio motore mentre si è collegati al server (e quindi si contribuisce alle analisi) si guadagna 1 credito. Se si analizza una partita completa, si ottiene circa 1,3 crediti per posizione. La differenza in più viene concessa per il maggiore contributo dato alle analisi.

Per quel che riguarda le analisi, non ha nessuna importanza se esse sono eseguite da motori diversi. Da una parte, i migliori programmi attuali sono così simili che spesso si desidera vedere qualche nuova variante. D'altra parte, non ha nessun valore scacchistico affidarsi a differenze di valore di 1/100 di pedone. Le analisi eseguite dai motori sono soggettive perché sono state messe a punto in partite tra computer. Esse possono essere utilizzate come linee guida solo in posizioni non tattiche.

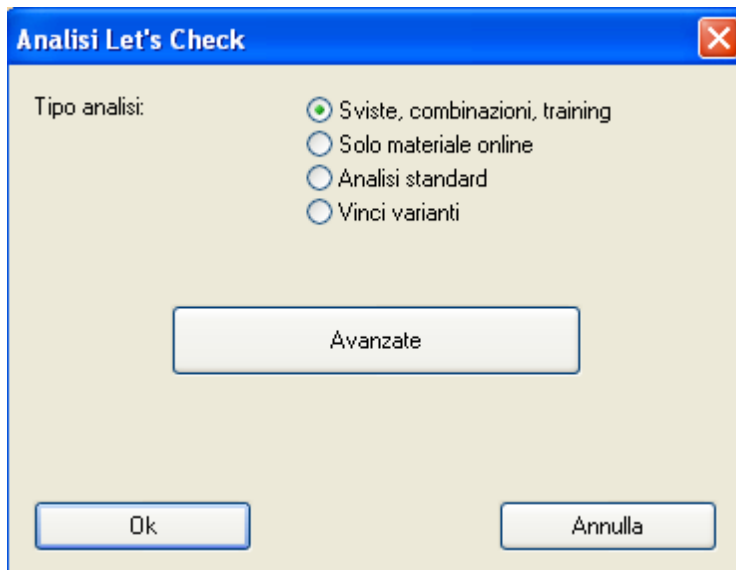
Come posso accedere contemporaneamente a tutte le analisi di partite che ho inviato?

Nella finestra di chat del LiveBook è possibile visualizzare quante posizioni sono già state analizzate. In genere, i primi risultati vengono visualizzati dopo circa un minuto. Non appena è terminata l'analisi della partita, nella scheda Analisi selezionare il comando "Analisi Let's Check" e fare clic su "Aggiungi".

Finestra scacchiera: Menu Analisi - Let's Check - Analisi Let's Check - Sviste, combinazioni, training.



Tutte le varianti calcolate verranno inserite nella notazione della partita.



In genere, le partite giocate da forti Grandi Maestri sono disponibili con analisi complete nel database Let's Check il giorno successivo. Tutti i tornei e i campionati importanti del passato sono già stati completamente analizzati.

Ad esempio, cercare il Torneo dei Candidati di Zurigo del 1953. In pochi secondi, ogni partita viene commentata rilevando i possibili errori e le combinazioni con commenti in stile umano. Vengono commentate solo le sviste evidenti. Se vengono individuati temi tattici, vengono automaticamente generate domande di training.

Per analizzare diverse partite contemporaneamente: nella lista del database selezionare le partite che si desidera esaminare, quindi Clic con il destro - *Edita - Annota sviste e tattica con Let's Check*.

Anteprima database: Mega Database 2013									
Numero	Bianco	Elo B	Nero	El...	Risultato	Mo...	E...	Torneo	
5461960	Matveeva,S	2377	Pogonina,N	2478	0-1	30	E46	Wch World	
5461961	Pogonina,N	2478	Matveeva,S	2377	1-0	49	C03	Wch World	
5461962	Foisor,C	2383	Muzychuk,M	2476	½-½	47	B20	Wch World	
5461963	Krush,I	2470	Li Ruofan	2394	1-0	46	B38	Wch World	

Copia	Ctrl+C	<ul style="list-style-type: none"> Edita Riferimento di apertura su partite selezionate Ctrl+Alt+Invio Carica/fondi le partite selezionate Invio Selezione -> libro Maiusc+Invio Rigioca partite automaticamente Output Tabella incrociata T Statistiche S Probabilità pezzi... Maiusc+S Panoramica O Formato lista Chiudi
Incolla	Ctrl+V	
Cancella	Cancella	
Seleziona tutto	Ctrl+A	
Copia o cancella in Clipboard	F5	
Sostituisci con ...	<Nessuna finestra partite aperta>	
Filtra partite...	Ctrl+F	
Edita ...		
Dettagli		
Annota sviste e tattica con Let's Check		

5461977	Hou,Y	2601							
5461978	Hou,Y	2601							

Questo accesso alle varianti si rivela molto pratico al termine della trasmissione di partite dal vivo sul server scacchistico. In genere, le partite osservate da più

spettatori sono immediatamente disponibili con corredo di analisi approfondite.

3.14.6 Che profondità indicano i colori verde, blu e rosso?

La funzione Let's Check riconosce tre livelli di profondità di valutazione. Il "livello verde" è quello più basso e richiede circa un minuto di calcolo su un computer moderno con un motore "deep". Quando si sceglie una linea principale, le valutazioni al di sotto di questo livello vengono ignorate.

```
0.44 depth=25 Fritz 13  
0.46 depth=26 Deep Fritz 13  
0.20 depth=21 Deep Rybka 4 x64
```

Il "livello blu" rappresenta la profondità necessaria per scoprire una posizione. Il "livello rosso" visualizza il messaggio "Analisi profonda" nella finestra di chat. Su un computer moderno dotato di quattro processori per arrivare a questo livello è necessaria circa un'ora.

3.14.7 Perché la barra di avanzamento spesso torna a zero dopo aver raggiunto il 100%?

La barra di avanzamento visualizza la distanza dall'obiettivo successivo, ad esempio, la profondità necessaria per vincere una variante. Non appena l'obiettivo è stato raggiunto, la barra di avanzamento visualizza il tempo necessario per vincere la variante successiva.

Quando non rimane più niente da vincere, gli obiettivi di profondità per una data posizione sono stati raggiunti e nella finestra di chat della finestra del LiveBook viene visualizzato il messaggio "Analisi profonda".

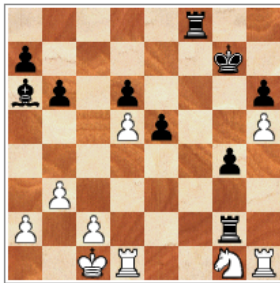
3.14.8 Statistiche del server Let's Check

In qualsiasi momento, è possibile visualizzare [informazioni statistiche](#) in tempo reale.

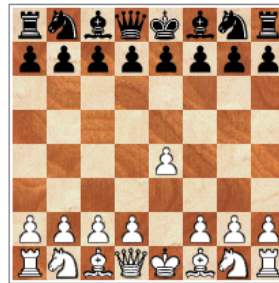
Let's Check Statistics

10.11.2016, 21:22:53

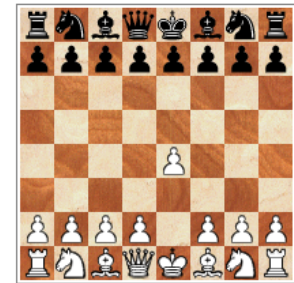
Value	Since midnight	Yesterday (24h)	Total before today
Analysing Users total:	9693	10586	42636
Now Logged in:	3133	---	---
Peak:	3391	3394	4403
Book Requests:	5403039	6331633	114308308
MoveLists:	695019	758387	14440593
New Positions:	0	0	0
Current Growth:	0 pos/min	0 pos/min (av)	---
Analysed Positions:	977962	1130533	21536136
Automatic Analysis Jobs:	83653	95278	1855752
Deep Variation Wins:	1768	1724	30372
Discoveries:	1944	2320	34505
Comments:	0	0	4



Deepest Analysis



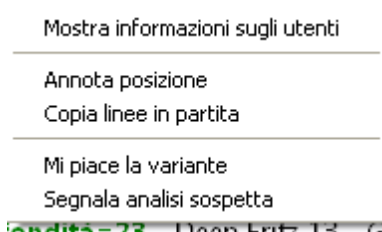
Hot Position



Hottest until now

3.14.9 Menu di scelta rapida Let's Check

Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra *Let's Check* viene visualizzato un menu di scelta rapida che offre varie opzioni:



Mostra informazioni sugli utenti: questo comando visualizza informazioni sull'utente selezionato che ha inviato analisi al LiveBook. La visualizzazione è possibile solo se chi ha inviato le analisi è registrato con un nome utente sul server Playchess.com. Nella finestra di dialogo viene visualizzata una sezione contenente statistiche. Vengono mostrati il punteggio dell'utente e il numero di varianti vinte. Il totale dei punti dipende dal valore delle posizioni analizzate. Nella finestra viene visualizzato solo il totale dei punti guadagnati. Il numero delle varianti può cambiare in qualsiasi momento, nel caso un altro utente sovrascriva una variante con analisi più profonde. Nella finestra viene anche visualizzato il totale di linee dell'utente apprezzate da altri e il totale dei commenti da parte di altri utenti.

Annota posizione: questo comando inserisce nella notazione della partita le analisi di altri utenti. Basta fare clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra *Let's Check* e poi selezionare il comando "Annota posizione". Le analisi del database *Let's Check* vengono copiate con una nidificazione fino a quattro livelli di profondità. Vengono utilizzate solo varianti contrassegnate almeno con il "livello verde".

Dopo la selezione del comando, le valutazioni vengono copiate nella notazione.

Copia linee in partita: questo comando copia nella notazione tutte le varianti disponibili (non solo le varianti selezionate).

Ecco un esempio di copia delle linee nella notazione:

Notation	Reference	Table	Training	Score sheet	LiveBook	Openings Book
Richter,Kurt1 - Abramavicius,Leonhard 1-0						
C13 Hamburg ol (Men) [Germany-Lithuania] (8) 18.07.1930						
1.d4 d5 2.Sc3 Sf6 3.Lg5 e6 4.e4 dxe4 5.Sxe4 Le7 6.Lxf6 Lxf6 7.Sf3						
[7.Sf3 0-0 8.Dd2 0.44/25 Fritz 13/DerAmateur]						
[7.Sf3 Le7 8.Lc4 0.46/26 Deep Fritz 13/Clare]						
[7.Sf3 0-0 8.Lc4 0.20/21 Deep Rybka 4 x64/Sankara]						
7...Sd7 8.Ld3 0-0 9.De2 c5 10.0-0-0 cxd4						

Cosa significa la "Correlazione motore/partita" visualizzata in cima alla

notazione dopo un'analisi Let's Check?

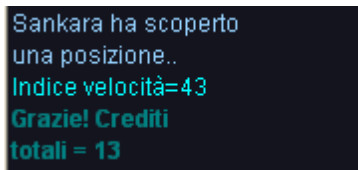
Questo valore mostra la relazione tra le mosse giocate nella partita e quelle suggerite dai motori. Tale correlazione non significa per forza che si bari con il computer, perché i giocatori forti possono raggiungere valori elevati in partite semplici dal punto di vista tattico. Esistono partite storiche nelle quali tale correlazione è al di sopra del 70%. Solo i valori bassi possono indicare qualcosa, perché sono sufficienti a smentire l'uso illegale di computer durante una partita. Tra i 10 più forti Grandi Maestri si riscontrano in genere vittorie con un valore di correlazione superiore al 50%. Anche se diversi motori concordano nel suggerimento della stessa variante per una posizione, non significa che si tratti delle mosse migliori. Il record attuale del più elevato coefficiente di correlazione (13 ottobre 2011) è del 98%, rilevato nella partita Feller-Sethuraman, Campionato di Parigi del 2010. Tale precisione è evidente nelle altre partite di Feller durante lo stesso torneo, nel quale il giocatore ha realizzato una performance Elo di 2859, che ne ha fatto il vincitore indiscusso.

Mi piace la variante/Segnala analisi sospetta: tali funzioni consentono di inviare al server un rapporto sulla valutazione della variante selezionata. Tale invio viene anche visualizzato nella finestra di chat del LiveBook.

3.14.10 Informazioni visualizzate nella finestra di chat

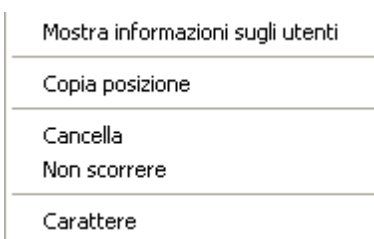
Nella finestra di chat del *LiveBook* il server visualizza informazioni importanti.

Vengono visualizzati i nuovi commenti e i nomi degli utenti che scoprono una posizione o guadagnano una variante.



```
Sankara ha scoperto
una posizione..
Indice velocità=43
Grazie! Crediti
totali = 13
```


Facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra di chat, viene visualizzato un menu di scelta rapida.




```
Mostra informazioni sugli utenti
Copia posizione
Cancella
Non scorrere
Carattere
```

Mostra informazioni sugli utenti: il comando consente di visualizzare informazioni dettagliate sull'utente del cui motore sono state inserite nel *LiveBook* le analisi.

Informazioni personali: NoMercy2011

Primo nome: Kai
 Cognome: Ruppert
 Membro da: 20/11/2011
 Grado: 

Note personali:



Stati Uniti
 Città più vicina:
 (Nessuno)

Statistiche:

Punti:	2914.42
Varianti:	78773
Commenti apprezzati:	0
Linee apprezzate:	6

Ok

Vengono anche visualizzati il totale dei punto conseguiti, il numero delle varianti vinte e le valutazioni. Il totale dei punti dipende dal valore delle posizioni analizzate. Nella finestra viene visualizzato solo il totale dei punti guadagnati. Il numero delle varianti può cambiare in qualsiasi momento, nel caso un altro utente sovrascriva una variante con analisi più profonde. Nella finestra viene anche visualizzato il totale di linee dell'utente apprezzate da altri e il totale dei commenti da parte di altri utenti.

Cancella: il comando consente di cancellare il contenuto della finestra di chat.

Non scorrere: il comando consente di bloccare la finestra di chat con il suo contenuto corrente.

Carattere: è possibile scegliere un carattere diverso per la visualizzazione delle informazioni nella finestra di chat.

Informazioni importanti contenute nella finestra di chat

Warning: N variations = 3 (Avviso: N varianti = 3)

Questo avviso viene visualizzato quando l'utente sta utilizzando il suo motore scacchistico in modalità multi-linea. Ciò comporta analisi meno profonde che sono di minor valore per Let's Check, perché le analisi inviate devono essere le più profonde possibili.

Informazioni sulle varianti vinte

Le varianti possono essere scoperte e conquistate (vinte). Nella finestra di Chat spesso viene visualizzato che una variante è stata vinta. Qual è il significato del nome utente tra parentesi?

```
trold1964 ha
scoperto una
posizione..
Clare ha vinto una
variante.
(Blackborn)
JKman ha vinto una
variante.
(Pacificrabbit)
Bouddha#77 ha scoperto
una posizione..
```

Il messaggio indica che un utente ha inviato al server analisi più profonde che hanno sostituito quelle inviate in precedenza da un altro utente.

Informazioni Analisi profonda

"Analisi profonda" fa un passo avanti rispetto alla scoperta e significa che l'utente ha effettuato un'analisi estremamente approfondita.

```
trold1964 ha
scoperto una
posizione..
Clare ha vinto una
variante.
(Blackborn)
JKman ha vinto una
variante.
(Pacificrabbit)
Bouddha#77 ha scoperto
una posizione..
```

Analisi profonda


L'indicazione "Analisi profonda" rivela un'analisi che va al di là di una scoperta e indica che l'utente ha eseguito un'analisi estremamente profonda.

Gli utenti classificati nell'elenco d'onore ricevono dei punti premio.

3.14.11 Commenti nel LiveBook

Le valutazioni contenute in *Let's Check* provengono esclusivamente da programmi scacchistici. A ogni posizione del LiveBook può essere attribuito un commento testuale in qualsiasi lingua, con una lunghezza massima di 139 caratteri.

Testo	Autore	Apprezamenti	Valutazioni negative
Testing only	cyrano	0	0



Gli altri utenti possono valutare i commenti con "Mi piace" o "Non mi piace". I commentatori che ricevono più apprezzamenti vengono valutati meglio dal sistema e i loro testi vengono disposti in cima agli altri.

Sono consentiti solo testi che riguardino la posizione corrente e che non violino il copyright di altri autori. Chiunque violi tali regole viene immediatamente escluso dal sistema.

Uso: a seconda delle dimensioni della finestra LiveBook, il campo di immissione testo si trova sulla destra o in fondo. Facendo clic su "Scrivi" viene aperta la finestra di dialogo.



Facendo clic su una bandiera si seleziona la lingua relativa.



Il commento può essere cancellato o modificato fino a quando qualcun altro lo valuta.

Suggerimento: facendo clic su un commento, esso viene aperto in una finestra di anteprima che ne rende più semplice la lettura.

"He must come through this hollow way, no
other path leads to Küssnacht" - Friedrich
Schiller

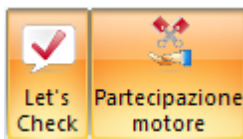
In questo modo il commento viene visualizzato più chiaramente in un'apposita finestra.

Se la posizione non è ancora stata elaborata, è possibile aggiungere commenti testuali al LiveBook, utilizzando il comando "Scrivi".

3.14.12 Analisi in rete

Chiunque voglia salire ai primi posti dell'Albo d'oro **Let's Check** deve **"contribuire"**, con il **suo motore** alle analisi delle partite. Come un grande cervello globale, il sistema individua le posizioni che sembrano interessare di più agli utenti o che stanno per attirare l'interesse. Dopo l'accesso al server Let's Check, l'utente può vincere una posizione o anche scoprirla per la prima volta.

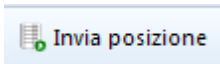
Analisi - Partecipazione motore



Dopo l'attivazione di questa funzione, il motore "partecipante" viene utilizzato per le analisi delle posizioni inviate dal server. Il server sceglie le posizioni sulla base di diversi criteri, come ad esempio il loro attuale interesse. Utilizzando la funzione "Partecipazione motore", si partecipa alla creazione di un libro online per gli altri utenti.

La funzione può essere disattivata in qualsiasi momento. Per farlo, basta chiudere la finestra oppure iniziare una nuova partita, o fare clic una seconda volta sul comando "Partecipazione motore".

È anche possibile suggerire posizioni per l'analisi.

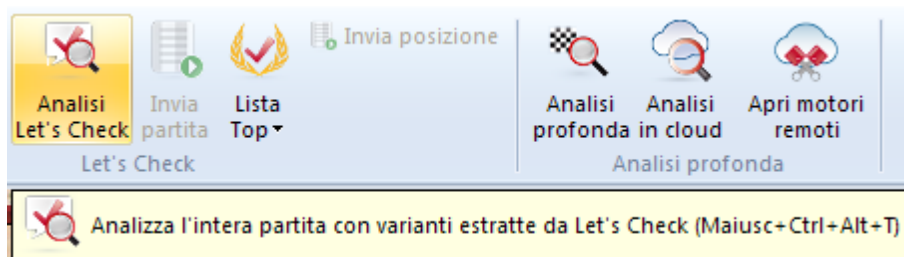


Le posizioni vengono presentate ai motori "partecipanti". Chiunque partecipa con un motore accumula "crediti". Se il proprio credito è in attivo, le posizioni che si suggeriscono per l'analisi vengono trattate con la massima priorità e quindi vengono scelte molto presto. Anche se il credito non è in attivo si possono suggerire posizioni, ma esse vengono inserite agli ultimi posti della coda e possono addirittura non essere

più disponibili prima che vengano prese in considerazione.

3.14.13 Analisi di partite con la funzione Let's Check

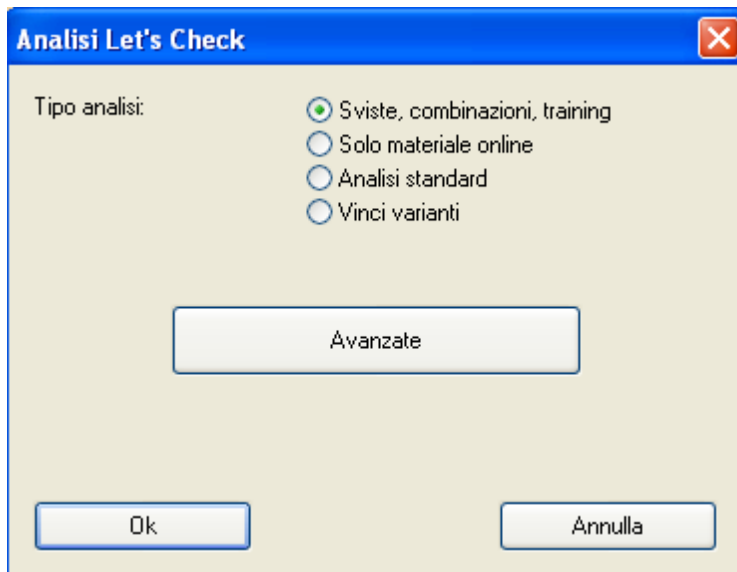
Menu Analisi - Analisi Let's Check



La funzione *Let's Check* è in grado di commentare rapidamente una partita servendosi delle varianti analizzate dai motori. Se tutte le posizioni sono già note, l'analisi completa dura solo pochi secondi. Le sviste vengono contrassegnate da punti interrogativi, le migliori mosse conosciute vengono contrassegnate da punti esclamativi.

Sono disponibili quattro tipi di analisi:

1. La modalità "*Sviste, combinazioni, training*" controlla per pochi secondi ogni partita, la commenta evidenziando probabili errori e combinazioni con lo stile di un commento umano. Vengono commentate solo le sviste evidenti. Se vengono rilevati temi tattici, vengono generate automaticamente domande di training.
2. La modalità "*Solo materiale online*" si limita a esplorare le varianti conosciute sul server e non esegue nessun calcolo.
3. La modalità "*Analisi Standard*" esegue l'analisi fino al raggiungimento della profondità minima per l'immissione del nome di una persona. Se esiste già una variante con la stessa profondità, non viene eseguito nessun calcolo.
4. La modalità "*Vinci varianti*" continua a calcolare fino a quando non si è vinto almeno una variante.



I tempi di calcolo minimo e massimo per mossa possono essere impostati grazie ai rispettivi comandi.

Suggerimenti:

a) Alla fine della trasmissione dal vivo di una partita importante, probabilmente saranno già disponibili analisi profonde per l'intera partita.

b) Se, utilizzando l'opzione "Vinci varianti", si analizzano famose partite storiche con un tempo minimo abbastanza lungo, è possibile "scoprire" nuove posizioni.

3.14.14 Alla ricerca di Novità

Molti sistemi di apertura popolari sono stati analizzati a fondo ed è molto difficile trovare innovazioni teoriche nella preparazione contro un avversario teoricamente esperto, allo scopo di sorprenderlo. Un approccio per trovare Novità è la ricerca di mosse rare o addirittura non ancora giocate che ottengono comunque una buona valutazione da un motore. Questa è la strada intrapresa da molti giocatori, soprattutto scacchisti professionisti. Provi varie continuazioni e idee nella variante di apertura che hai scelto e segui le valutazioni del motore. Questo metodo offre alcuni vantaggi, ma richiede anche molto tempo.

Il programma offre ora la possibilità di effettuare automaticamente la ricerca di potenziali Novità teoriche.

Questa nuova - preparazione di apertura estremamente importante - si chiama "Novelty Mining" (setaccia-novità) perché ricorda la ricerca di pepite d'oro in un mucchio di sabbia di fiume.

Procedura

Carica nella [finestra scacchiera](#) una posizione di apertura che è rilevante sia per il tuo repertorio che per la preparazione contro un avversario. Nella [finestra notazione](#) fare clic sulla scheda "LiveBook". *Li troverai la nuova voce "Novelty Mining".*

Notazione + Libro									
Notazione Riferimento Replay training Surveys Plan Explorer Tabella Formulario LiveBook Libro My Moves									
Disconnetti Impostazioni Find in Shop Novelty Mining									
Mossa	Partite	Risultato	Elo-Av	Data	Valutazione	Visite	[%]	My Moves	
4.d4	110	41%	2404	2020-O..	=	25129	48		
4.Ac4	51	39%	2361	2020-S..	≠	14520	28		
4.Cc3	11	27%	2392	2020-L..	=	3020	6		
4.De2	6	50%	2475	2020-G..	≠	1507	3		

Dopo il clic, viene prima avviata la finestra di dialogo delle impostazioni. Qui puoi specificare esattamente come deve essere eseguita la ricerca di una Novità riproducibile (utilizzabile) dal [Motore](#) predefinito.

Novelty Mining
✕

Search for novelties in variations starting from here. A novelty is a reasonable engine move which has not been played in the Live Book or is very rare.

Colore Bianco Nero

Profondità 5

Search time [sec] 60

Eval Range -99 - 5

Already played Never
 Max. Once
 Side Line
 Every Move

Ok

Annulla

Sono possibili le seguenti impostazioni:

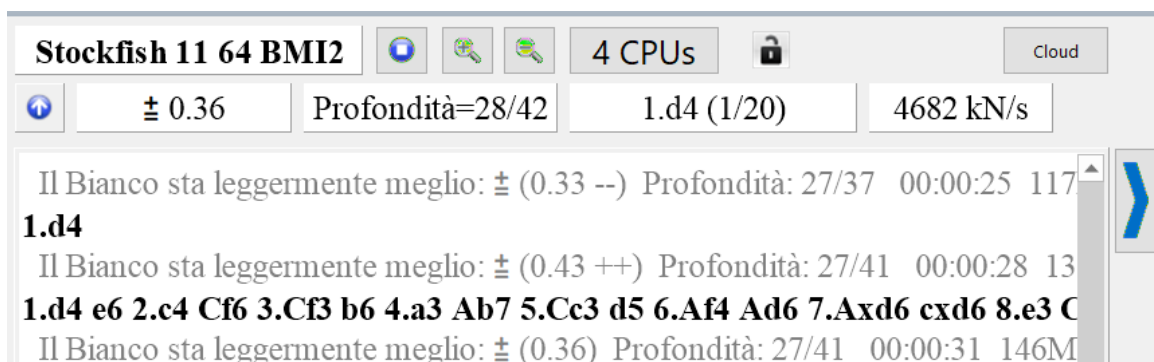
- **Colore:** Il lato per cui trovare una novità utilizzabile (Bianco o Nero).
- **Profondità:** imposta la profondità di ramificazione delle varianti che verranno vagliate dalla posizione corrente. Gli alberi delle varianti risultanti possono essere più semplici se con essi non è stato giocato un numero sufficiente di partite.
- **Eval range:** L'intervallo di valutazione fissa il risultato in centesimi di pedone: se una mossa calcolata raggiunge un valore in questo intervallo, conta come plausibile. Per il Bianco e il Nero questi intervalli sono diversi e vengono suggeriti automaticamente quando i colori vengono modificati. Più aggressivamente o ottimisticamente imposti questo intervallo, meno mosse buone vengono trovati, ma queste "pepite d'oro" sono tanto più importanti.
- **Already played:** (Già giocata) si riferisce al numero di possibili partite già giocate: se "Mai" (Never) la mossa non dovrebbe essere stata giocata in partite serie. "Max. una volta" (Max.Once) significa che è stata trovata una partita precedente. "Side Line" riguarda meno del 5 per cento di tutte le partite. Con "Every move" tutte le limitazioni sono disattivate. Vengono analizzate tutte le mosse giocate. Ciò si traduce in un controllo automatico del motore delle varianti che seguono.

Suggerimento: Il motore di ricerca delle novità funziona in modo molto efficiente. Normalmente si imposta una ricerca con varie multi-varianti per esplorare ampiamente le alternative. La ricerca multi-variante, tuttavia, fornisce alla variante principale esattamente lo stesso tempo di calcolo di tutte le altre continuazioni. Quindi, le sottovarianti sono calcolate chiaramente in modo meno profondo.

Durante il setacciamento (mining), le varianti giocate di frequente vengono escluse in base all'impostazione "Already played" tramite l'interfaccia UCI. Ciò dirige immediatamente tutto il potere di calcolo alle candidate alternative.

Esempio: Dopo le mosse 1. e4 c5 2. Nf3 e6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nc6 5. Nc3 Qc7 6. f4 d6 mining trova la "pepita" 7.g4 con una valutazione > = 0.4.

Se effettui una ricerca "normale" con Stockfish dopo 6 ... d6, viene suggerita anche questa mossa che non è mai stata giocata.

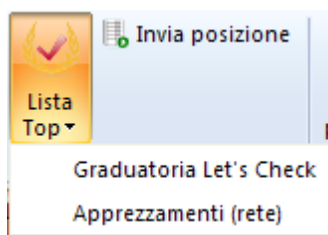


Durante la ricerca viene visualizzata una finestra di stato -> Messaggi tecnici.

Lì vedrai i progressi e, se appropriato, la visualizzazione di possibili continuazioni alternative o mosse candidate. I risultati vengono copiati nella notazione; puoi, se lo desideri, scegliere se fare il [salvataggio](#).

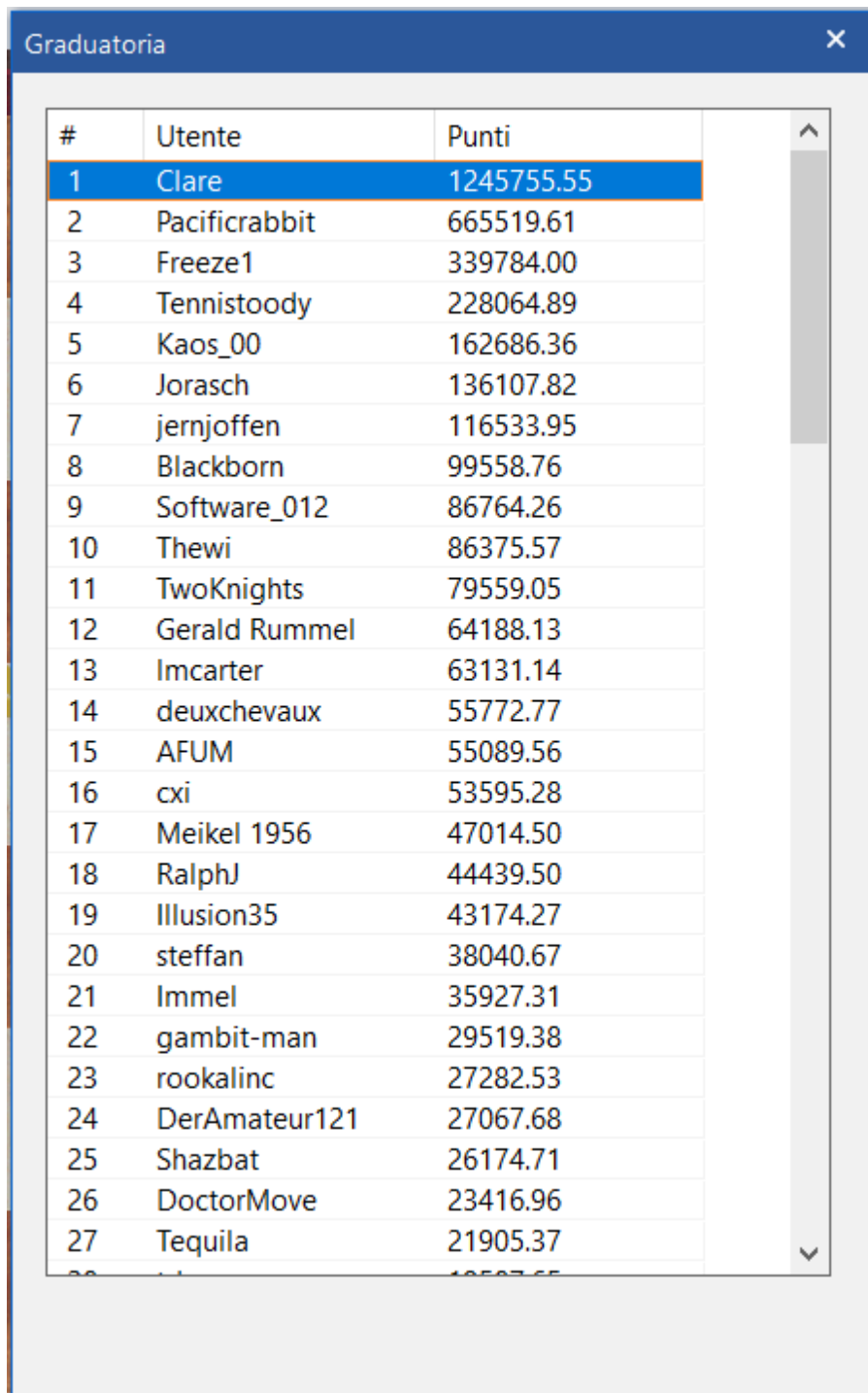
3.14.15 Albo d'oro

Il programma visualizza due graduatorie relative all'uso dell'analisi online.



Graduatoria in ordine di importanza Let's Check

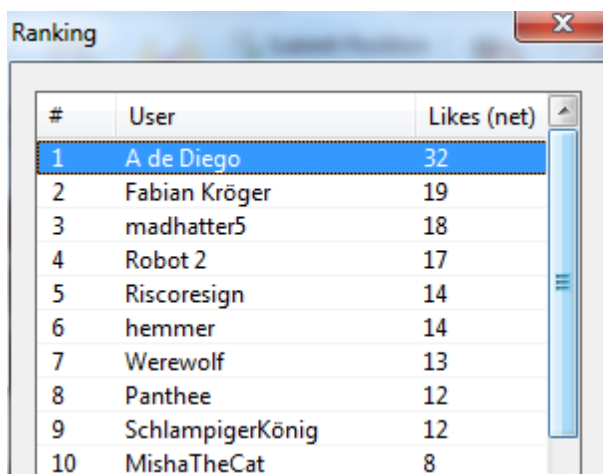
La graduatoria è basata sulla frequenza d'uso dell'analisi dei motori e sulla profondità di ricerca.



The image shows a screenshot of a software window titled "Graduatoria". It contains a table with three columns: "#", "Utente", and "Punti". The table lists 27 users and their corresponding scores. The first row, with user "Clare" and score "1245755.55", is highlighted in blue. The rest of the table is in white with black text. A vertical scrollbar is visible on the right side of the table.

#	Utente	Punti
1	Clare	1245755.55
2	Pacificrabbit	665519.61
3	Freeze1	339784.00
4	Tennistoody	228064.89
5	Kaos_00	162686.36
6	Jorasch	136107.82
7	jernjoffen	116533.95
8	Blackborn	99558.76
9	Software_012	86764.26
10	Thewi	86375.57
11	TwoKnights	79559.05
12	Gerald Rummel	64188.13
13	Imcarter	63131.14
14	deuxchevaux	55772.77
15	AFUM	55089.56
16	cxi	53595.28
17	Meikel 1956	47014.50
18	RalphJ	44439.50
19	Illusion35	43174.27
20	steffan	38040.67
21	Immel	35927.31
22	gambit-man	29519.38
23	rookalinc	27282.53
24	DerAmateur121	27067.68
25	Shazbat	26174.71
26	DoctorMove	23416.96
27	Tequila	21905.37

La lista "Apprezamenti" mostra le valutazioni positive ottenute sul server da parte degli utenti.



#	User	Likes (net)
1	A de Diego	32
2	Fabian Kröger	19
3	madhatter5	18
4	Robot 2	17
5	Riscoresign	14
6	hemmer	14
7	Werewolf	13
8	Panthee	12
9	SchlampigerKönig	12
10	MishaTheCat	8

3.14.16 Indice di velocità

L'indice di velocità è un valore relativo. Esso è basato sulla velocità del computer utilizzato da uno dei nostri programmatori.

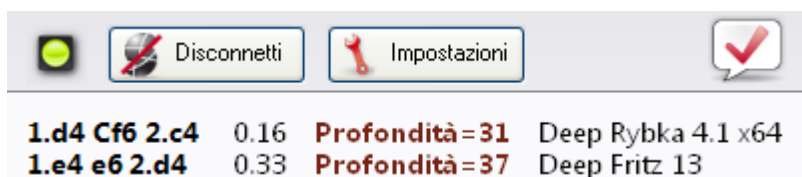
Il valore è importante per l'utente perché fornisce un'idea della durata di calcolo delle varianti.

Più piccolo è il valore, più tempo è necessario affinché una variante diventi verde.

3.15 Risposte ad alcune domande su Let's Check

3.15.1 Le mie analisi vengono sempre inviate al server Let's Check?

No. Se si fa clic sul pulsante "Disconnetti", si interrompe la connessione e non viene inviato più nessun dato tramite Internet.



Affinché sia possibile eseguire questo comando, Fritz deve essere stato attivato con una chiave di attivazione valida.

Quando la funzione Let's Check è attiva, le analisi del motore vengono inviate database e da esso vengono ricevute le analisi già esistenti. Tutte le ricerche di una determinata posizione vengono memorizzate nel database e conteegeiate come "visite". Non vengono inviati nessun altro dato e nessuna partita completa.

Le informazioni vengono inviate quando l'utente inserisce notazione con la funzione Let's Check in esecuzione.

3.15.2 È possibile utilizzare l'analisi Let's Check in modo anonimo?

È possibile utilizzare l'analisi *Let's Check* senza accedere a un account *Playchess.com*.

In questo caso, non si riceve nessuna informazione su chi ha analizzato una determinata posizione.

3.15.3 Quanto costa?

L'uso della funzione *Let's Check* è incluso nel prezzo di *ChessBase 16*.

3.15.4 Che differenza può fare la potenza del mio computer?

Il programma esegue regolarmente test di velocità su ogni computer. I computer veloci sono avvantaggiati. Se si partecipa con un motore, è possibile elaborare più posizioni in minor tempo e guadagnare "crediti".

Anche i motori "Deep" sono avvantaggiati. L'analisi in modalità multi-variante necessita di più tempo. Se si accede all'account *Playchess.com*, il proprio "indice di velocità" viene visualizzato nella finestra Chat.

3.15.5 Quali motori possono partecipare?

Per la funzione *Let's Check* è possibile utilizzare qualsiasi motore che possa essere utilizzato sotto l'interfaccia di *ChessBase* o *Fritz*.

3.15.6 È possibile che varianti e valutazioni vengano manipolate?

Siccome l'accesso al server *Let's Check* è consentito a tutti i motori, è possibile che vengano utilizzati motori vecchi, mal programmati o addirittura manipolati. In tutte le comunità virtuali che condividono dati online è possibile che vengano introdotti contenuti fuorvianti.

La potenza dell'hardware e il tempo di elaborazione delle varianti sono fondamentali, per cui diventa molto difficile falsificare un'analisi, anche se si sostiene che un motore abbia compiuto analisi al livello più profondo.

Nella finestra *Let's Check* è possibile controllare quante volte una variante è stata verificata da altri utenti. Il sistema è dotato di una funzione di "pulizia" automatica, per cui le varianti non verificate e le valutazioni obsolete di vecchi motori con il tempo vengono cancellate.

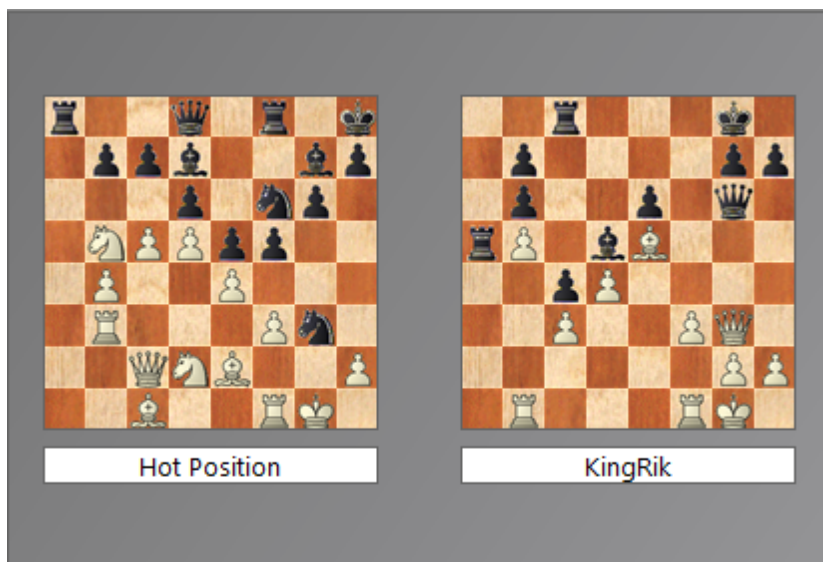
3.15.7 È possibile che vengano immesse e analizzate mosse senza senso?

3.15.8 Come vengono creati gli Albi d'oro di Let's Check?

Per ogni variante vinta vengono assegnati dei punti. Il numero di punti dipende dalla popolarità della posizione e dal tempo impiegato per il calcolo. La posizione di partenza è quella con più valore perché viene visitata più delle altre. Se si perde la variante a causa di qualcun altro, si perdono anche i punti guadagnati per aver vinto in precedenza la variante stessa, per questo quando non si è attivi i punti vengono perduti.

3.15.9 A che cosa servono i due diagrammi visualizzati nella finestra LiveBook?

Nel diagramma a sinistra (o in alto) vengono visualizzate le posizioni più popolari, cioè le posizioni analizzate dalla maggior parte degli utenti. Nel diagramma a destra (o in basso) vengono visualizzate le posizioni scoperte o vinte nella finestra di chat.



Nella finestra di chat, se si fa clic su una posizione vinta/scoperta, viene visualizzata la posizione in questione. È possibile copiare la posizione nella scacchiera principale (*Pagina iniziale - Incolla posizione*). Quindi, è possibile scorrere all'indietro le mosse della variante, se sono conosciute dal sistema.

Se la prima mossa della variante del motore conduce a una posizione che è già stata analizzata in profondità da un motore, essa viene aggiunta alla "linea principale". Questa procedura viene ripetuta fino a quando non viene trovata più nessuna posizione oppure si è raggiunta la lunghezza di 10 semimosse.

3.15.10 È possibile modificare o cancellare un commento testuale?

È possibile modificare o cancellare i propri commenti fino a quando qualcun altro non fa clic su "Mi piace" o "Non mi piace". Per modificare i commenti, basta fare clic su di essi con il pulsante destro del mouse.

Gli Amministratori del sistema possono correggere errori di battitura o cancellare commenti che violano i diritti d'autore oppure commenti che non riguardano argomenti scacchistici. I diritti d'autore vengono violati quando i commenti sono tratti da una fonte superando i limiti di citazione generalmente accettati.

3.16 Database in cloud

3.16.1 Database in cloud

L'espressione "risorse informatiche in cloud" si riferisce all'uso di risorse come applicazioni, potenza di elaborazione e archiviazione dati su computer remoti. La connessione avviene tramite Internet, per mezzo di un dispositivo adatto, come PC, smartphone o tablet. Un esempio classico di risorse informatiche in cloud è l'utilizzo del nostro server dei motori in cloud. È possibile accedere a motori scacchistici in funzione su altri computer e utilizzarli per le proprie analisi oppure si possono offrire i propri motori perché siano utilizzati da altri.

Ora con ChessBase 13 è possibile memorizzare i propri dati non solo sul disco rigido del proprio computer ma anche sui nostri server ChessBase. In questo modo diventa possibile accedere ai propri dati da dispositivi diversi senza dover copiare o reinstallare i database. È anche possibile rendere i propri database accessibili ad altri utenti come database in cloud.

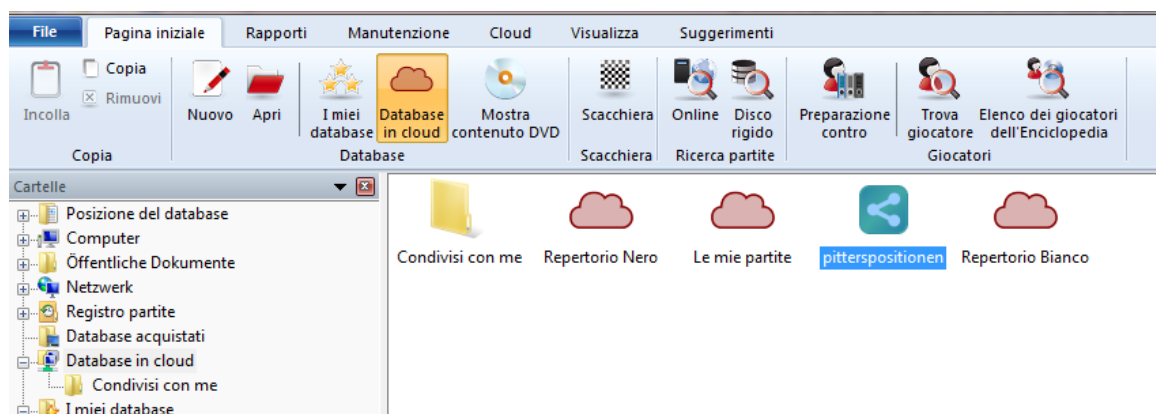
Naturalmente, per archiviare i database CBH, si possono utilizzare anche altri strumenti di archiviazione, come Microsoft "OneDrive". Questa è una buona soluzione per database CBH molto grandi e la funzione è supportata da ChessBase 13. Tuttavia, i database in cloud ChessBase offrono molte altre funzioni scacchistiche, ad esempio l'accesso da browser Web su qualsiasi piattaforma.

In quest'ultimo caso si hanno i vantaggi seguenti:

- Σι πω| αχχεδερε αλ προπριο ρεπερτοριο δι απερτυρε ο αλλε παρτιτε σαλπατε δα θυαλιασι δισποσιτιπω, σενζα υσαρε ΧηεσσΒασε.
- Σι ποσσονο σαλπαρε λε προπριε παρτιτε ιν χλουδ περχη| αμιχι ε χομπαγνι δι σθυαδρα ποσσανο αχχεδερπι τραμιτε βρωωσερ Ωεβ.
- ∪ ποσσιβιλε πωββλιχαρε υν δαταβασε σιλ Ωεβ χον υν σολο χλιχ.

Queste nuove funzioni rendono molto più semplice lo scambio di dati scacchistici.

Sul lato sinistro della finestra database è stata inserita la nuova voce *Database in cloud*.



Questa voce consente di accedere ai database in cloud e di visualizzarli.

3.16.2 Formato dei Database in Cloud

Domanda: In quale formato devono essere le mie partite (PGN o CBH) per caricarle nel cloud ChessBase?

ChessBase-cloud è una funzionalità per cui hai bisogno di ChessBase o di un account ChessBase.

Se usi ChessBase, puoi creare un database Cloud e poi puoi inserire partite riproducendole mossa per mossa, o semplicemente copiandole e incollandole da altri database di ChessBase, PGN o CBH.

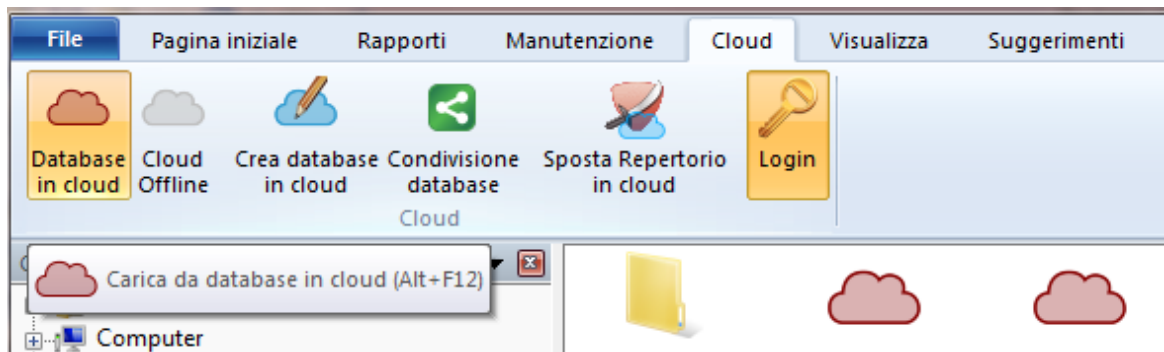
Se si utilizza esclusivamente l'account ChessBase, è possibile aprire nella Web-App i file PGN "Le mie partite" che sono archiviati sul disco locale.

Puoi copiare queste partite nei database cloud che hai creato con la Web-App.

3.16.3 Registrazione per le risorse in cloud ChessBase

La registrazione è gratuita per tutti coloro che dispongono di un account sul sito Playchess.com. Nome utente e password saranno le stesse dell'account Playchess.com.

Menu Pagina iniziale – Database in cloud (Alt + F12)



Facendo clic sulla voce "Database in cloud" viene aperta la finestra di dialogo per l'accesso.

Nome utente: Pitters

Password:

Ricorda Password

Ospite Crea account

Immettere nome utente e password o creare un nuovo account

Ok Annulla

Se non si dispone di un account su Playchess.com, si può eseguire l'accesso come ospite (Guest) o utilizzare il collegamento seguente per accedere alla pagina Web di registrazione.

<http://playlogin.chessbase.com/playchesslogin/Create.aspx>

Il pulsante "Registra" consente di aprire la pagina nel proprio browser Web.

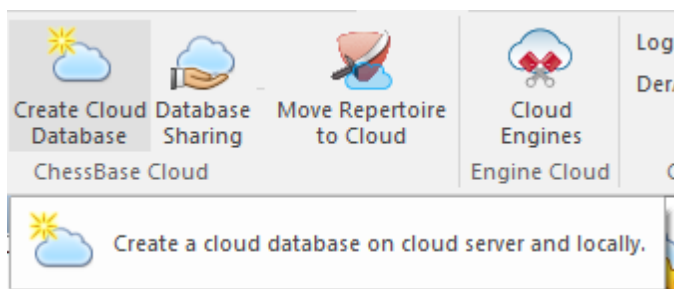
Con un unico account è possibile accedere a tutte le nostre offerte online. Si possono giocare partite su Playchess.com, si può divertirsi sul sito fritzundfertig.de, è possibile postare i propri commenti sul sito www.chessbase.com, si possono utilizzare le funzioni Let's Check e Apri motori remoti, e si può accedere al database online database.

chessbase.com.

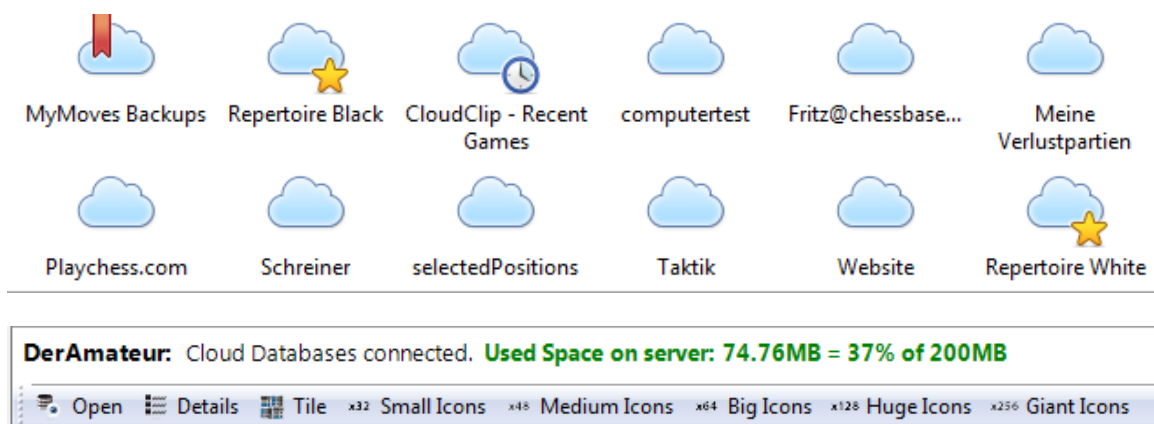
La registrazione è gratuita.

3.16.4 Creazione di database in cloud

A seconda del livello del proprio abbonamento ChessBase è possibile creare un ampio numero di database, che in seguito si possono poi cancellare.



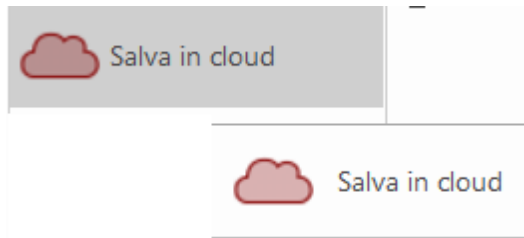
I database "Le mie partite", "Repertorio col bianco" e "Repertorio col Nero" sono preinstallati. Se si tenta di cancellare questi database, tutte le partite in essi contenute vengono eliminate, ma i database rimangono.



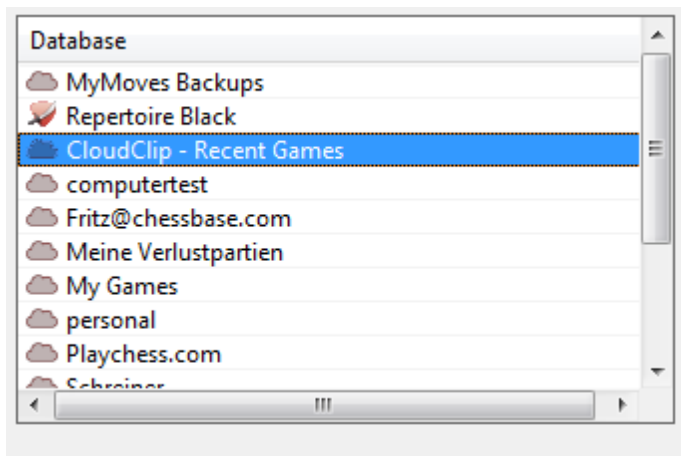
La linea di stato al di sotto del simbolo del database fornisce informazioni sul nome cui è intestato l'account e sulla quantità di spazio utilizzato sul server.

3.16.5 Salvataggio di partite

Finestra scacchiera - File - Salva in Cloud



Selezionare ora il database cloud per salvare la partita.



3.16.6 Spazio di archiviazione per i database in cloud

La quantità di spazio disponibile dipende dal tipo di abbonamento. Un account gratuito ChessBase offre la disponibilità di 20 MB di spazio su disco remoto. Tale spazio consente di archiviare circa 10.000 partite.

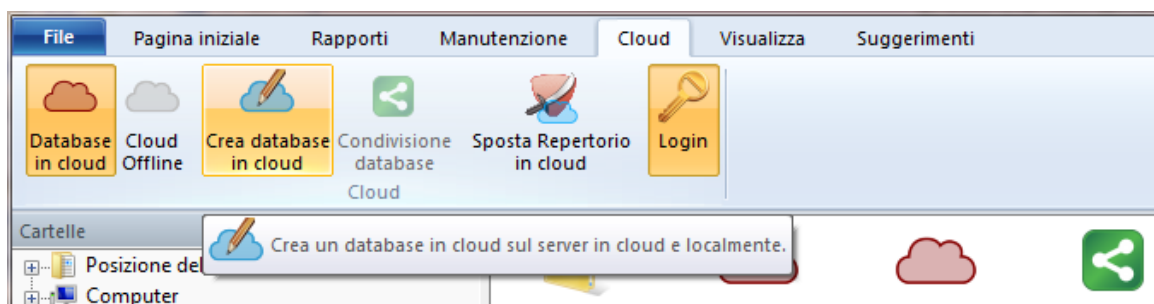
L'abbonamento base a Playchess.com offre 100 MB.

L'abbonamento premium offre 250 MB. La quantità totale di questi spazi non è garantita e in seguito potrebbe essere modificata.

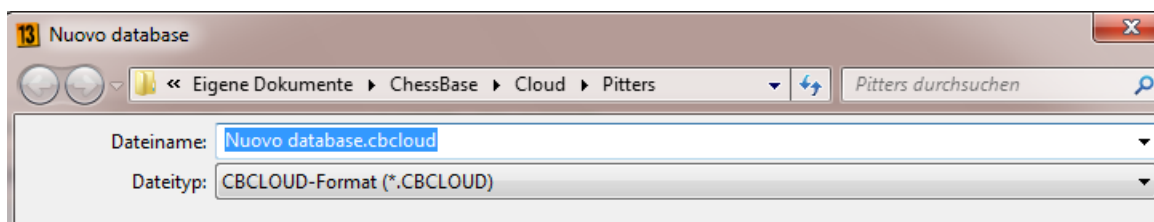
Vedi <http://shop.chessbase.com/en/categories/42> per ulteriori dettagli!

Quando si esaurisce lo spazio, è possibile cancellare database non più necessari. In alternativa, è possibile eliminare partite dai database in cloud contrassegnandole prima come cancellate e poi utilizzando la funzione *"Rimuovi partite cancellate"*.

Per creare un nuovo database in cloud, fare clic sul pulsante *"Crea un database in cloud"*.



In questo modo viene aperta una finestra di dialogo standard di Windows ed è possibile creare un nuovo database con l'estensione ***.cbcloud**.



Il nuovo database viene generato sia sul disco rigido locale sia sul server. Si può iniziare a lavorare sul database a livello locale, importando in esso le partite desiderate.

Nell'esempio riportato, si è creato un database chiamato "blitzgames.cbcloud". Il simbolo del database è stato aggiunto alla finestra database. È possibile aggiungervi partite come per qualsiasi altro database, ad esempio tramite la ClipBoard.

Ora il server sincronizza il database memorizzato localmente con quello remoto, copiando le partite nel database in cloud, al quale sarà poi possibile accedere da qualsiasi dispositivo dotato di browser Web.

3.16.7 Utilizzo non in linea dei database in cloud

È possibile utilizzare i database in cloud anche non connessi a Internet. Tutte le modifiche effettuate vengono poi sincronizzate la volta successiva che si esegue una connessione al database in cloud.

Sul disco rigido del computer locale i database in cloud vengono memorizzati nella cartella Cloud, a sua volta situata nella cartella Documenti.

3.16.8 Funzioni disponibili per i database in cloud

I database con l'estensione *.cbcloud possono essere visualizzati e modificati nello stesso modo di qualsiasi altro database.

È possibile archiviare, sostituire, copiare e cancellare partite.

È anche possibile filtrare e ordinare le liste delle partite.

Differenze tra i formati CBH e CBCloud

Quali differenze ci sono tra questi formati di database?

Il formato CBCloud è composto da soli quattro file. Non ci sono file di indice per i giocatori, tornei, ecc.

Gli stessi dati possono essere memorizzati come nel formato CBH, ma a causa della mancanza di file di indice ci sono meno funzioni per accedere ai dati.

È possibile l'ordinamento e l'eliminazione a due livelli.

3.16.9 Cancellazione locale di un database in cloud

Cosa avviene quando si cancella dal disco rigido del proprio computer un database in cloud del quale si desidera conservare una copia sul server?

Quando si cancella un database in cloud dal disco rigido locale, il programma chiede se si desidera eliminarlo anche dal server.

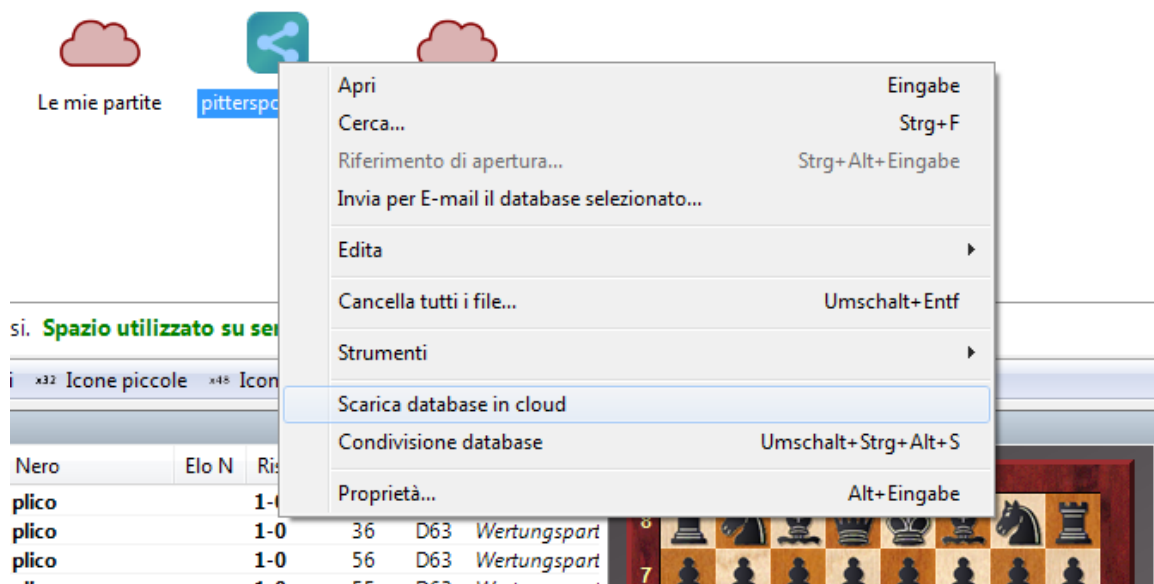
Se non si cancella dal server, la volta successiva che ci si connette ai database in cloud ne viene visualizzato il simbolo e facendo clic su di esso viene ricreata una copia del database a livello locale. La cancellazione locale di un database in cloud è importante se si stanno consultando i propri database da un computer diverso dal proprio e al termine si desidera rimuovere i database da esso.

3.16.10 Accesso ai database in cloud da altri computer

Uno dei vantaggi dei database in cloud è quello di potervi accedere da qualsiasi computer dotato di una connessione a Internet. Se si apre un database in cloud da un altro computer, ne vengono scaricate anche tutte le partite?

Vengono scaricate solo le descrizioni delle partite visualizzate nella lista partite. Quando si fa clic su una partita, viene scaricata l'intera partita.

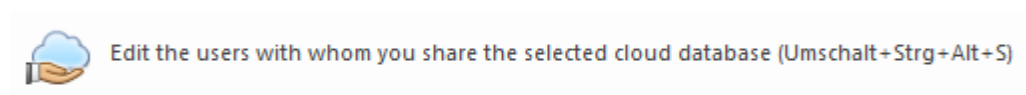
È anche possibile scaricare tutte le partite di un database in cloud per lavorarci a livello locale. Basta fare clic con il pulsante destro del mouse sul simbolo del database e selezionare "*Scarica database in cloud*".



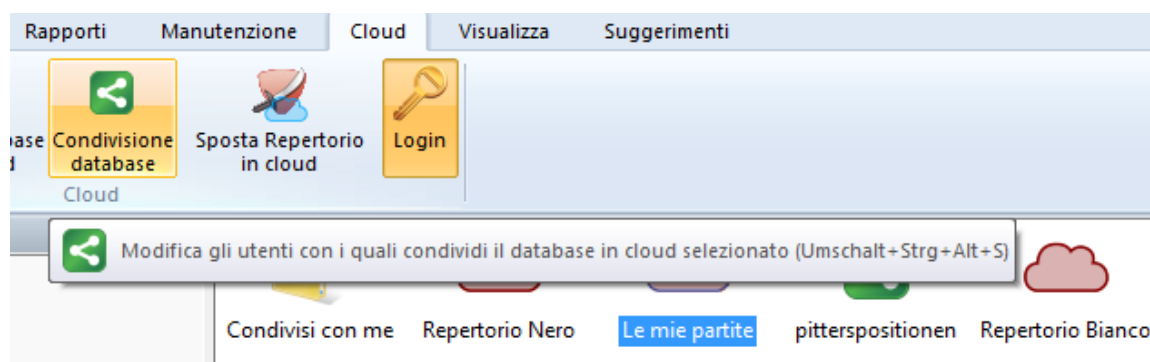
Suggerimento: è anche possibile accedere allo stesso database in cloud da due computer contemporaneamente. Tutte le modifiche eseguite vengono sincronizzate in tempo reale.

3.16.11 Condivisione di database in cloud

I database in cloud possono essere condivisi con altri utenti. Basta collegarsi al server in cloud e selezionare il database che si desidera condividere facendo clic su di esso.

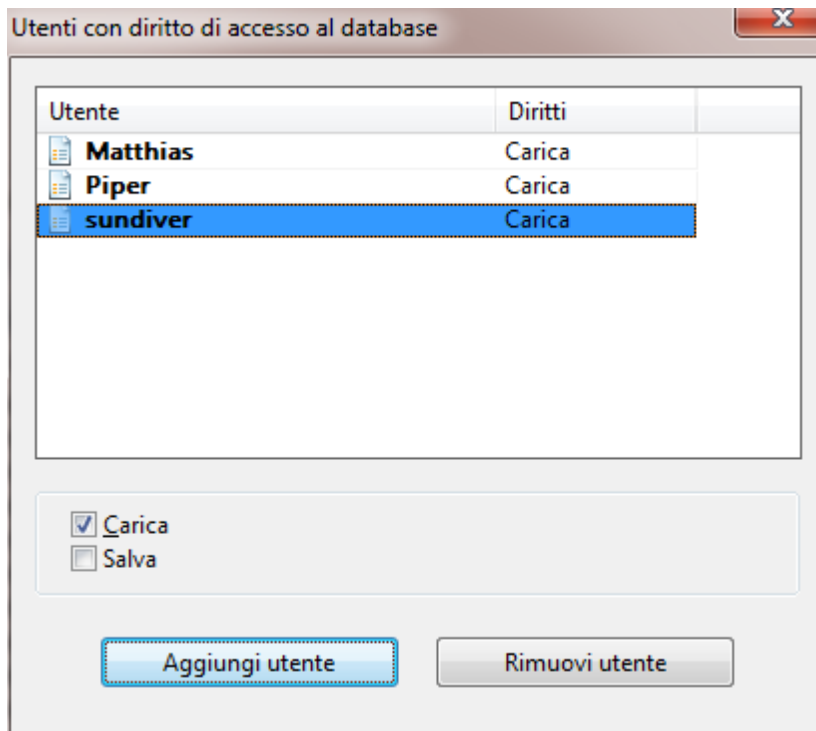


Collegati al Cloud Server e seleziona il database che vuoi condividere cliccandoci sopra.

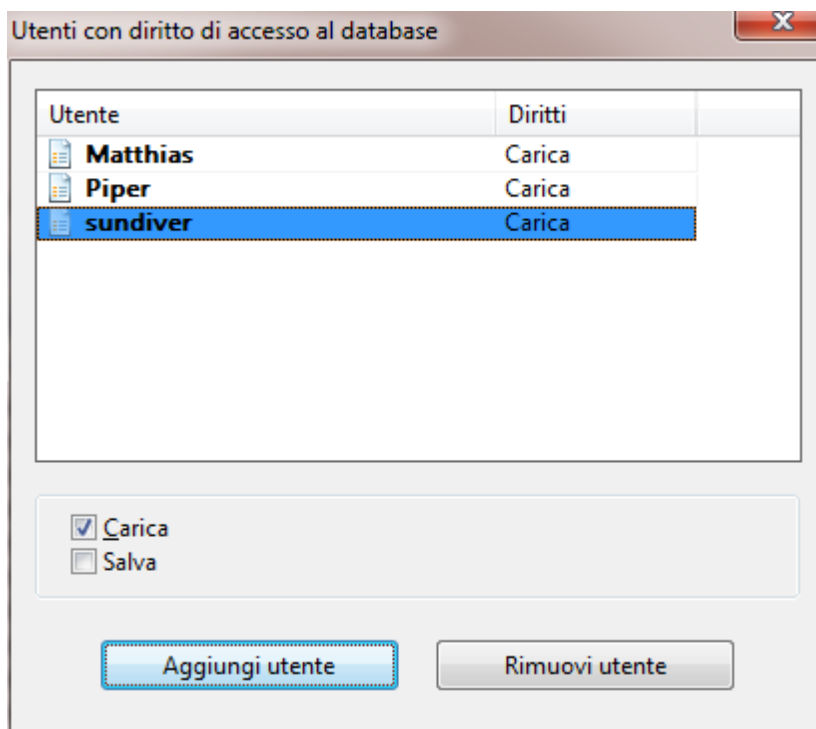


Facendo clic sul pulsante "Condividi" viene aperta una finestra di dialogo che consente di selezionare gli utenti ai quali viene consentito l'uso del database. In alternativa, è possibile fare clic

con il pulsante destro del mouse sul database e selezionare l'opzione "Condividi".

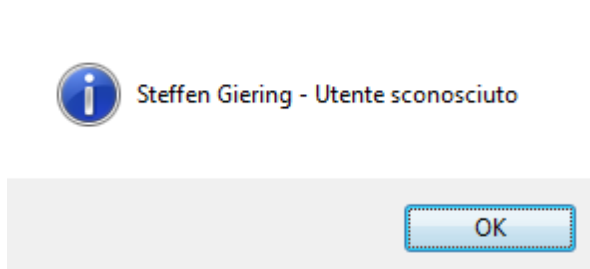


I database in cloud impostati per la condivisione possono essere riconosciuti da un'icona verde.



Fare clic su "Aggiungi" e immettere il nome dell'utente ChessBase. Il server verifica automaticamente se si tratta di un account valido.

Se l'account non esiste, viene visualizzato il messaggio di avvertimento seguente:




A ogni utente possono essere concessi tre livelli di diritti d'accesso:

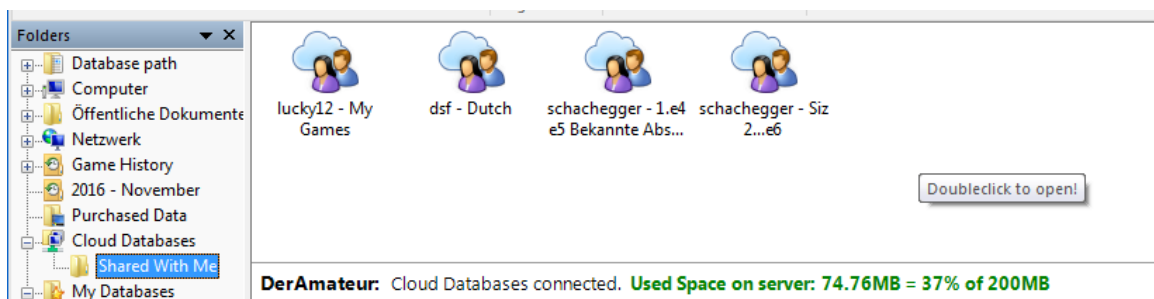
1. Nessun diritto – è possibile visualizzare solo la lista delle partite.
2. Diritto di lettura – è possibile caricare e visualizzare le partite.
3. Diritto di scrittura – è possibile archiviare le partite.

Se si seleziona l'opzione "Salva", l'utente disporrà del diritto di scrittura per il database selezionato. Altrimenti potrà caricare le partite del database, ma non gli sarà consentito di modificarle in cloud.

Lo stato dell'utente viene visualizzato nella colonna "Diritti" e tramite un piccolo simbolo sulla sinistra del nome utente.

Utente	Diritti
 Matthias	Carica
 Piper	Carica
 sundiver	Carica/Salva

Nella barra di esplorazione della finestra database è presente la voce " Database in cloud/Condivisi con me"



Questa opzione consente di visualizzare tutti i database che gli altri utenti condividono

con l'utente citato.

3.16.12 Pubblicazione dei database in cloud su Internet

Fare clic sulla scheda "Cloud". Selezionare un database in cloud e fare clic su "Condividi". Nella finestra di dialogo seguente, selezionare "Pubblica database sul Web" e scrivere un piccolo testo di descrizione del database.

Descrizione:

My Internet Games!

Pubblica sul Web

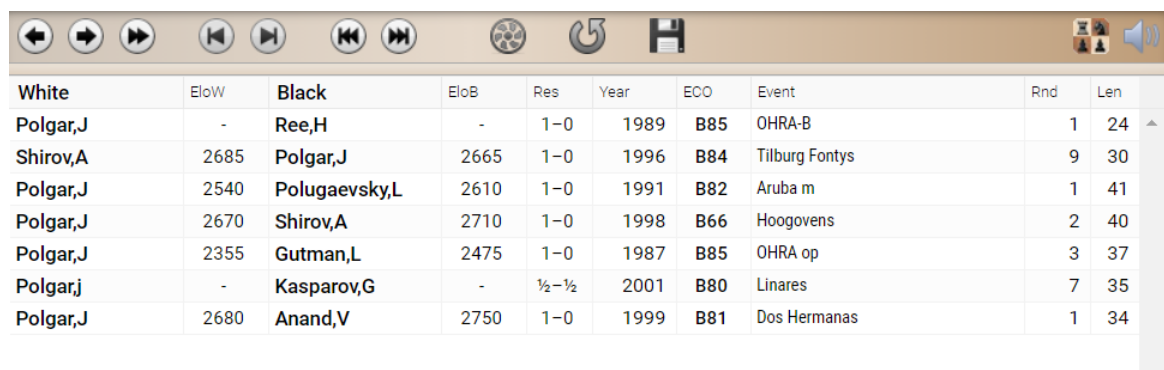
URL: <http://cloudserver.chessbase.com/MTQxMzc2/replay.html>

PGN:

Apri sito Web

Facendo clic su "Test URL" viene visualizzata un'anteprima di come risulterà il database pubblicato sul Web.

Viene aperto il browser predefinito, vengono attivate le funzioni necessarie a rivedere le partite e tutte le partite vengono rese disponibili per il download in formato PGN.



White	EloW	Black	EloB	Res	Year	ECO	Event	Rnd	Len
Polgar,J	-	Ree,H	-	1-0	1989	B85	OHRA-B	1	24
Shirov,A	2685	Polgar,J	2665	1-0	1996	B84	Tilburg Fontys	9	30
Polgar,J	2540	Polugaevsky,L	2610	1-0	1991	B82	Aruba m	1	41
Polgar,J	2670	Shirov,A	2710	1-0	1998	B66	Hoogovens	2	40
Polgar,J	2355	Gutman,L	2475	1-0	1987	B85	OHRA op	3	37
Polgar,j	-	Kasparov,G	-	½-½	2001	B80	Linares	7	35
Polgar,J	2680	Anand,V	2750	1-0	1999	B81	Dos Hermanas	1	34

Verrà caricato il browser standard, insieme alle funzioni per riprodurre le partite, e tutte le partite saranno disponibili per essere scaricate in formato PGN.

Nota: se si modifica il database, ad esempio aggiungendo nuove partite, la versione Web del database viene aggiornata automaticamente. Non è necessario utilizzare nuovamente la funzione di condivisione e non è necessario caricare di nuovo i file.

3.16.13 Database di repertorio in cloud

In ChessBase 16 è possibile gestire facilmente il proprio repertorio di aperture dividendolo in due database, uno per il Bianco e uno per il Nero. Si consiglia di mantenere i due database in cloud, in modo da poterli visualizzare da qualsiasi computer dotato di ChessBase 16.

La prima volta che si accede ai database in cloud, il programma offre la generazione automatica dei database di repertorio per il Bianco e per il Nero.

Se si accetta l'offerta, è possibile fornire la fonte dalla quale saranno generati automaticamente i database.

È possibile creare database di repertorio in qualsiasi momento selezionando Rapporti -> Crea repertorio nella finestra database e accedendo a un database che contenga le proprie partite.

Se si dispone di un database di repertorio creato in ChessBase 16 senza separare i colori, la funzione Rapporti -> Crea repertorio offre la possibilità di dividere il database in due (Bianco e Nero). ChessBase utilizza le mosse contrassegnate in blu. Si consiglia caldamente di dividere il proprio repertorio in due database (Bianco e Nero).



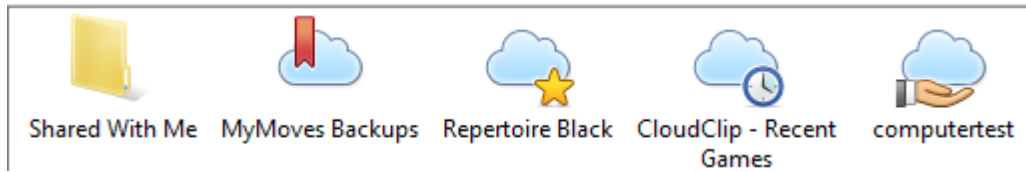
Nella finestra scacchiera, utilizzare la funzione Rapporti -> Repertorio -> Marca mossa in blu.

In questo modo è possibile contrassegnare nelle partite le mosse che devono essere aggiunte al repertorio. Così viene creato un rapporto di apertura per le nuove raccolte di partite o nel corso di una ricerca nel database di repertorio. Non ha senso contrassegnare nel rapporto di apertura tutte le partite che iniziano con 1.e4 solo perché 1.e4 conduce a una linea della Ruy Lopez nel proprio database di repertorio.

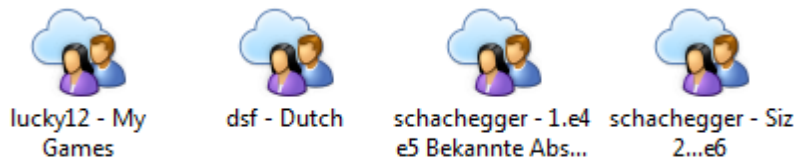
È possibile accedere al proprio repertorio in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo. Sono in corso di realizzazione applicazioni browser con le quali si potrà accedere al proprio repertorio, ad esempio ai fini dell'allenamento, senza dover usare ChessBase.

3.16.14 Icone dei database in cloud

Le icone dei database in cloud e delle relative caratteristiche non vengono visualizzate in permanenza nella finestra database.



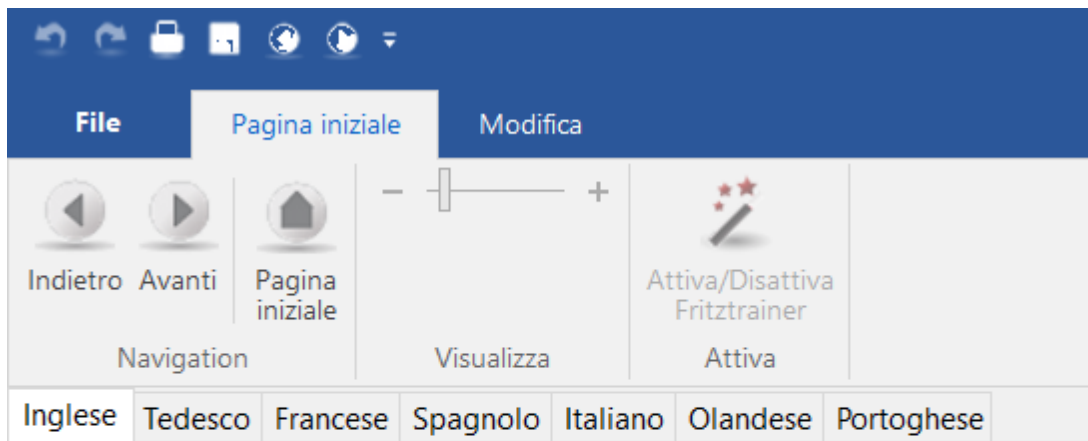
A volte scompaiono. Non si tratta di un problema. Ciò dipende dall'accesso. Non appena si è eseguito l'accesso, tutte le icone dei database in cloud vengono visualizzate nella sezione "I miei database". Quando si esegue la disconnessione, esse vengono rimosse.



3.17 Testo del database

3.17.1 Testo del database

Un testo di database non è una partita ma un report di testo, che può contenere immagini, video, posizioni e collegamenti a partite, chiavi, altri testi, ecc.



Sembra una partita nell'elenco del database e può essere caricata allo stesso modo.

I testi del database possono anche contenere collegamenti a sequenze video. Quando si fa clic sull'icona di un video, il clip viene riprodotto.

ChessBase Magazine di solito include oltre 30 minuti di video. [Il testo del database](#) viene creato con uno speciale editor di testo del database integrato nel programma. Per iniziare un nuovo testo, fare clic su *Nuovo - Testo nella finestra del database* o premere **Ctrl-Alt-N**.

Ordinamento dei testi del database

Quando si ordina un database, ecco come vengono gestiti i testi del database:

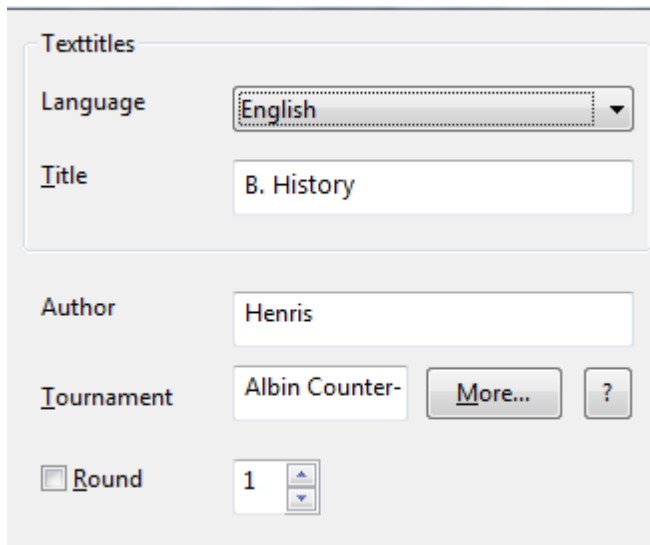
I testi del database senza i dati del torneo o l'anno vengono ordinati all'inizio del database

I testi del database del [torneo](#) vengono posizionati all'inizio della lista, quindi appaiono come la prima voce nell'[indice del torneo](#). Viene utilizzato per creare una sorta di cronaca del torneo.

I testi del database che contengono dati su turni specifici di un torneo (rapporti sui round) vengono ordinati all'inizio di ogni turno del torneo.

3.17.2 Intestazione del testo di database

Editor di testo del database: Text data (F2)



L'intestazione di un testo definisce il modo in cui apparirà nella lista delle partite e la sua posizione quando si ordina il database.



Titolo, autore e torneo

Questi appariranno nella lista delle partite. L'autore verrà inoltre automaticamente incluso nell'indice degli annotatori. Il titolo può essere diverso per ogni lingua.



Turno

Se inserisci un numero di turno [ordinando un database](#), ciò inserirà il testo all'inizio del turno corrispondente del torneo (report round).



Dettagli

Viene utilizzato per inserire ulteriori informazioni sul torneo. È esattamente lo stesso della finestra di dialogo dei [dati del torneo](#).

3.17.3 Elaboratore di testo del database



Finestra database: Menu File - Nuovo - Testo (Ctrl-Alt-N)

Avvia l'editor di testo del database con un nuovo testo del database. Puoi anche caricare un testo esistente e modificarlo (Ctrl+C/Ctrl+V).



Editor di testo del database: modalità Editor (Ctrl-W)

Dopo aver scritto un testo è possibile passare alla modalità browser in cui il testo può

essere solo letto, non modificato. In questa modalità i collegamenti e gli eventi incorporati vengono attivati con un solo clic del mouse (come in un browser web). In modalità di modifica richiedono un doppio clic. Torna alla modalità Editor se desideri apportare modifiche.



Funzioni della tastiera

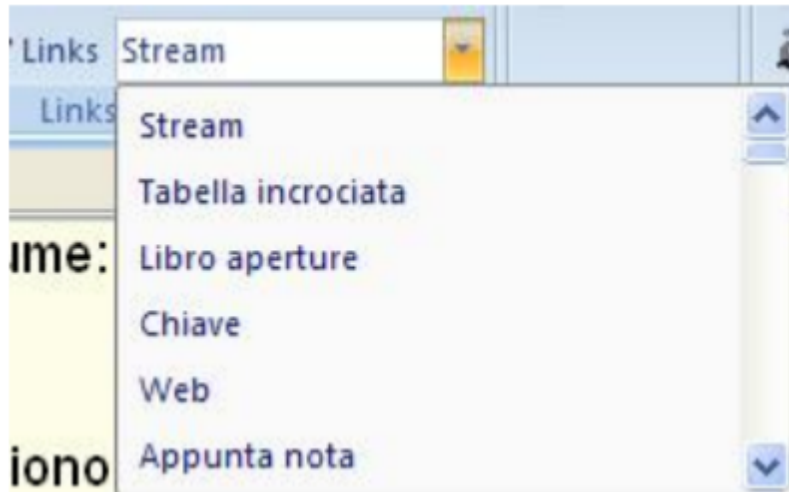
L'editor di ChessBase è conforme alla maggior parte delle normali convenzioni di Windows per quanto riguarda la digitazione e la modifica.

Le funzioni della tastiera sono molto simili a quelle del blocco note di Windows.

Ctrl + freccia sinistra/ destra	Salta di una parola a sinistra/destra
Home/Fine	Salta a inizio/fine della riga
Ctrl-Home/Fine	Salta a inizio/fine del testo
Maiusc + tasti freccia	Marca testo
Maiusc + Home/Fine	Marca il testo fino a inizio/fine della riga
Maiusc-Ctrl + Home/ Fine	Marca fino all'inizio/fine del testo
Ctrl-A	Marca l'intero testo
Ctrl-B	Formatta in grassetto il testo marcato
Ctrl-C	Copia il testo marcato negli Appunti (Ctrl-X lo taglia)
Ctrl-E	Centra il testo
Ctrl-I	Formatta in corsivo il testo marcato
Ctrl-R	Sostituisce il testo
Ctrl-S	Salva il testo
Ctrl-U	Sottolinea il testo marcato
Ctrl-V	Inserisce testo dagli Appunti
Ctrl-Z	Annulla l'ultima operazione
Shift-Ctrl-Z	Ripristina l'ultima operazione annullata
Ctrl-0	Passa al testo standard
Ctrl-1	Passa all'intestazione principale
Ctrl-2	Passa all'intestazione 2
Ctrl-3	Passa all'intestazione 3

3.17.4 Collegamenti multimediali in testo del database

Elaboratore di testi: *Formato – Multimedia*



In un [testo del database](#) è possibile aggiungere foto, file sonori e video. Le immagini devono essere in formato Windows BMP, i suoni in formato WAV, e i video in AVI. Possono essere aggiunti al testo solo dopo che si sono salvati sul disco rigido. I file multimediali sono copiati in cartelle separate col nome del database e con le estensioni *.bmp, *.wav e *.avi

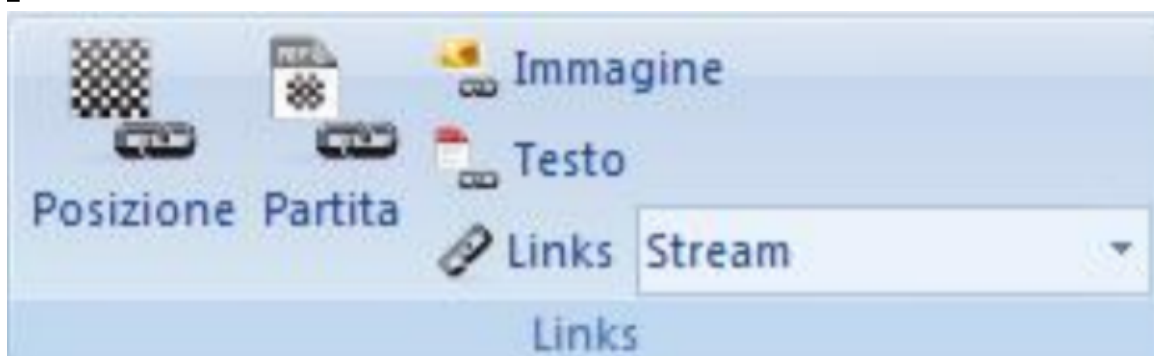
"Alias" audio e video

Ciò consente di utilizzare file audio o video più di una volta in un testo di database, ad es. nella traduzione del testo in una lingua diversa. Facendo clic su Alias audio o video, viene visualizzato l'elenco di tutti i file già utilizzati. Scegli quello che ti serve. Il file non viene copiato una seconda volta ma ha due collegamenti nel testo del database. I collegamenti ai file audio producono un simbolo di file audio nel testo. Quando fai clic su questo simbolo, il file audio verrà riprodotto. I file WMV sono rappresentati dal primo fotogramma del video.

3.17.5 Collegamenti scacchistici in un testo di database

Proprio come una pagina HTML, i testi del database di ChessBase possono avere collegamenti ad altri testi, immagini, video, ecc. Inoltre ci sono una serie di collegamenti specifici per gli scacchi, come tornei, partite, chiavi, giocatori, ecc. Quando si fa clic sul collegamento di una partita la partita viene caricata in una finestra separata per la riproduzione.

I collegamenti si trovano nel menu Collegamenti della [finestra testo di database](#) (è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse nell'editor di testo e selezionare *Collegamento*). I link specifici per gli scacchi si trovano tutti nel sottomenu *ChessBase*.



Links – partita (Shift-Ctrl-G)

La partita deve essere caricata in una finestra della scacchiera. Il collegamento è alla partita e alla posizione esatta che si trova attualmente nella scacchiera. Se la partita si trova nello stesso database del testo, il testo conterrà semplicemente un riferimento ad esso. Nota che in questo caso non puoi semplicemente copiare il testo in un altro database. ChessBase non sarà in grado di trovare la partita citata nel nuovo database e quindi non verrà caricata. Se la partita si trova in un database diverso, ChessBase copierà l'intera partita (senza commenti) nel testo. Tuttavia, sarà visibile solo il riferimento.



Links – posizione (Shift-Ctrl-D)

Inserisce un diagramma, che è possibile definire nella maschera [Inserisci posizione](#). Se hai caricato una partita la posizione sulla scacchiera verrà automaticamente inserita. È possibile selezionare la dimensione del diagramma, le coordinate e specificare se deve essere un diagramma completo o solo un frammento, che si seleziona dal menu a discesa **Formato. Seleziona il diagramma e premi Ctrl-E se vuoi centrarlo.**



Links – Tabella incrociata (Shift-Ctrl-T)

Fare clic su un torneo nell' [indice dei tornei](#) (puoi anche cliccare la prima partita del torneo nella lista delle partite). Passa al testo del database e inserisci il collegamento Tabella, che apparirà come nome del torneo. Quando fai clic su questo collegamento, viene generata una tabella incrociata del torneo.



Links Giocatore (Shift-Ctrl-E)

Immettere il nome completo del giocatore, esattamente come appare nell' [enciclopedia dei giocatori](#). Per assicurarsi che la grafia sia giusta, digitare alcune lettere e poi fare clic sul pulsante "?" **per visualizzare una lista di nomi tratta dall'Enciclopedia.** Sceglierne uno. Quando si fa clic sul collegamento al giocatore, dall'Enciclopedia vengono caricati la foto e i dettagli biografici relativi.



Links – Testo (Shift-Ctrl-X)

È possibile creare un riferimento a un testo diverso nello stesso database. Una finestra di dialogo mostra tutti i testi presenti, e si può selezionare quello verso il quale creare un collegamento.

**Links – Lista partite (Shift-Ctrl-L)**

Il comando elenca le partite di un database. Non è possibile inserire un collegamento a partite di un database diverso.

Collegamenti - Collegamenti - C hiave (C trl-K)

**Links – Chiave (Shift-Ctrl-K)**

You can put a reference to an [openings](#) or [theme](#) index in a database. The key must be opened, but in order to avoid confusion only one key can be active in order for the link to be created.

**Links Libro aperture (Shift-Ctrl-B)**

Questo inserisce un collegamento a un libro delle aperture.

**Links – Lista partita esterna (Shift-Ctrl-F)**

Questo inserisce un collegamento all'ultimo database aperto. Naturalmente se invii il database con il testo a qualcun altro devi includere anche il database esterno, altrimenti il collegamento non funzionerà.

**Links – Collegamento interno (Shift-Ctrl-M)**

Ciò consente di definire una maschera di ricerca e creare un collegamento ad essa nel testo. È possibile inserire un nome per il collegamento (ad es. "Vittorie rapide"). Quando si fa clic sul collegamento, la ricerca viene eseguita sul database corrente.

3.17.6 Formattazione del testo

**Lingua**

La lingua del testo del database deve essere impostata con le schede in alto a sinistra della finestra. A seconda della lingua impostata per il funzionamento del programma, verrà caricata automaticamente la lingua corrispondente.

**Formato: Intestazione**

Sono disponibili quattro formati standard: intestazione principale (**Ctrl-1**), **intestazione 2**

(Ctrl-2), intestazione 3 (Ctrl-3) o testo standard (Ctrl-0). Puoi anche utilizzare *Definisci formati* intestazione (Ctrl-D) per impostare il carattere, il colore, l'allineamento e lo stile per ciascuno dei formati.



Formato: Allineamento

Usa *Allinea a sinistra* (Ctrl-L), *Allinea a destra* (Maiusc-Ctrl-R) o *Centrato* (Ctrl-E) per allineare il testo contrassegnato o successivo.



Formato: Rientro

Il rientro sinistro è espresso in punti (ogni punto corrisponde a 1/72 pollici)



Formato: Stile

Usa *Corsivo* (Ctrl-I), *Grassetto* (Ctrl-B) o *Sottolineato* (Ctrl-U) per il testo contrassegnato o successivo.



Formato: Carattere (Ctrl-F), Dimensione carattere

Ciò consente di selezionare un carattere per il testo contrassegnato. Si consiglia di utilizzare solo caratteri standard di Windows, altrimenti il testo potrebbe non apparire correttamente su altri computer in cui il carattere non è installato.



Formato: Colore testo (Ctrl-R)

Cambia il colore del testo evidenziato. È possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori di Windows.



Formato: Collegamento web

Digita l'URL di un sito web. Facendo clic sul collegamento verrà avviato il browser Internet e la connessione al sito Web fornita.



Formato: Appunto nota

Selezionare un passaggio di testo e quindi fare clic su *Formato - Appunta nota*. Ti verrà richiesta un'etichetta di testo, che viene inserita al posto del testo contrassegnato. Facendo clic sull'etichetta dell'Appunto nota nel testo del database, il testo originale viene visualizzato in una casella separata. Le note appuntate ti aiutano a rendere il tuo testo più ordinato. Dovresti usarli per inserire spiegazioni o note a piè di pagina nel testo.



Formato: Etichetta testo

Questo è un collegamento all'interno di un testo di database. Devi inserire una stringa di testo. Quando si fa clic sull'etichetta, il programma lo cercherà nel testo del database e salterà in quella posizione. Le etichette di testo sono molto utili per un sommario all'inizio di un testo o per passare ad altre sezioni.



Formato: Linea


Inserisce una linea orizzontale nel testo

È inoltre possibile formattare il testo e inserire collegamenti contrassegnandoli e facendo clic con il pulsante destro del mouse

3.17.7 Testo predefinito

Se un database contiene [testo di database](#) come prima voce, è possibile aprirlo facendo clic sulla scheda "Testo" nella [finestra lista database](#):

The Albin Counter-Gambit Training











This training section provides games featuring ideas and plans typical for the Albin Counter-Gambit which should be looked at both from White's and from Black's point of view. The entire training includes the solving of concrete game positions to improve your understanding of typical ideas and plans.

The following games are proposed for training:

Games featuring typical manoeuvres for Black in the Albin Counter-Gambit:

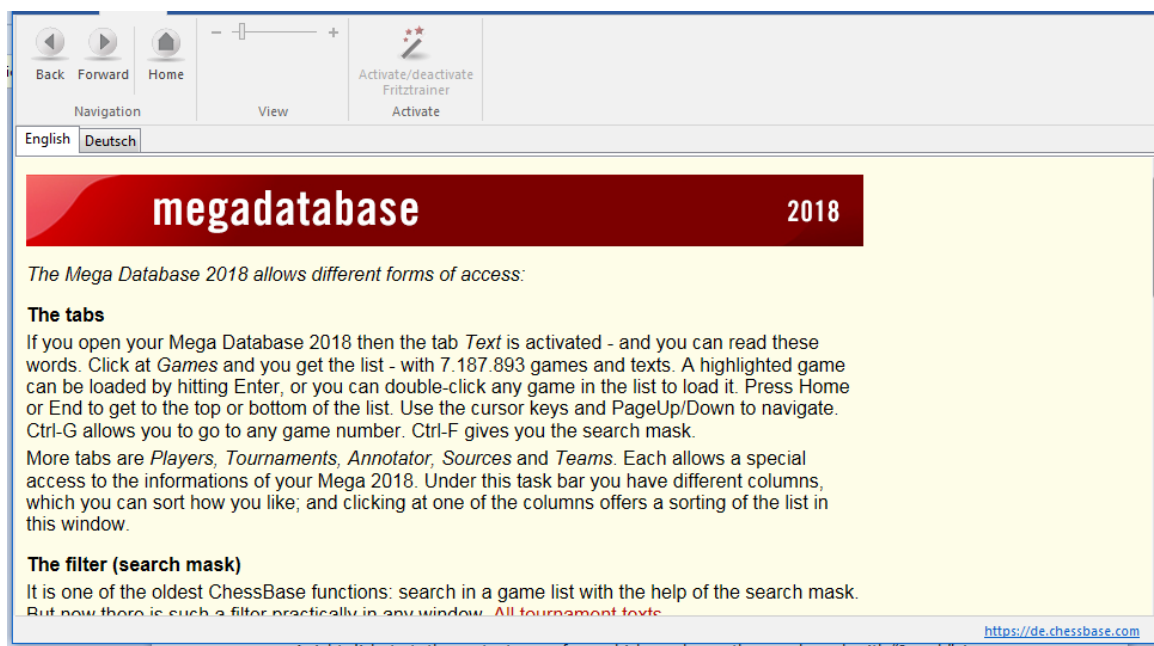
In questo elaboratore di testo non esiste nessun selettore di lingua: il testo viene mostrato nella lingua del programma. Per passare a eventuali altre lingue, caricare il testo del database facendo doppio clic sulla voce corrispondente nella lista partite:

File		Pagina iniziale		Analisi		Partite		Giocatori		Chiavi apertura		Visualizza	
	 Cancella	 Copia	 Copia o cancella in Clipboard			Dati completi partite				Scacchiera	Filtra lista	Edita dati partita	
Incolla	Appunti		Proprietà		Segoe UI	15	Scacchiera	Filtro	Scacchiera		Filtro		
Prima mossa					0								
Testo	Partite	Giocatori	Tornei	Commentatori	Fonti	A squadre	Titolo partita	Mappamon					
Numero	Bianco		Elo B	Nero		Elo N	Risulta...	Mos					
1	Introduction												Testo
2	Impressum												Testo

3.17.8 Cercare e trovare testi di database

Il nostro formato database permette non solo il semplice salvataggio di partite, posizioni o dati di partita. I database possono anche contenere testi estesi, inclusi collegamenti incorporati, chiamati testi di database. Tutti i testi del database sono prodotti con l'editor di testo ChessBase integrato e contengono informazioni importanti.

Lo screenshot seguente mostra un esempio del modo in cui i testi del database sono rappresentati all'interno di un elenco partite.

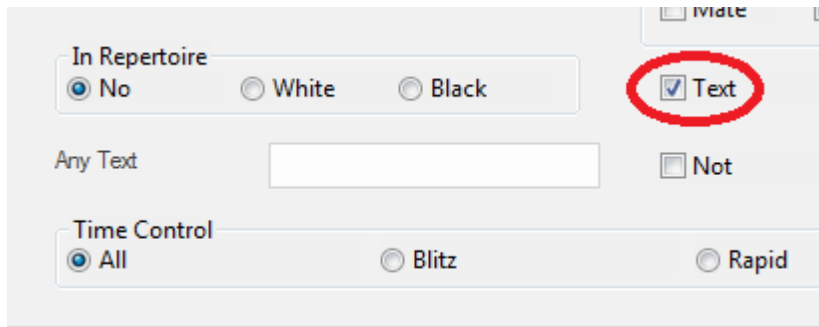


All'interno del testo stesso è possibile accedere immediatamente alla partita in questione con un click sul link oppure in Fritz Trainers è possibile caricare direttamente l'apposito video.

I testi della banca dati si trovano generalmente all'inizio dell'elenco delle partite, ma possono anche essere memorizzati al centro o alla fine dell'elenco. È possibile indirizzare una ricerca di testi di database in uno o più database.

Supponiamo che desideri cercare attraverso diversi database in ChessBase i testi del database. Tenere premuto il tasto **Ctrl** e utilizzare i clic del mouse per contrassegnare i database in cui eseguire la ricerca.

Un clic destro avvia il menu contestuale dal quale scegliamo la maschera di ricerca con "Cerca". Nella maschera di ricerca, nella scheda [dati partita](#) c'è l'opzione "Testo".



Se questo pulsante è attivato, il programma filtrerà nella finestra contenente i risultati della ricerca tutti i testi presenti nel database.

Consiglio: se fai uso frequentemente della ricerca di testi dei database, ChessBase di permette di [registrare i criteri della ricerca](#) e ricaricarli ogni volta che ne hai bisogno! Questa funzione viene messa a vostra disposizione nella maschera di ricerca della nuova versione del programma tramite “Carica” e “Salva”.

4 Supporto tecnico

4.1 Ottimizza la scacchiera 3D

Per utilizzare la scacchiera 3D, è necessario un adattatore grafico veloce che supporti il rendering 3D nell'hardware. Questo potrebbe essere fatto con le [DirectX 9](#) o superiori. In caso di problemi, provare a scaricare il software del driver recente per l'adattatore grafico. Controllare la pagina di Microsoft Windows Update o il sito Web del produttore dell'hardware.



Importante: Di solito solo i driver più recenti di un adattatore grafico offrono prestazioni ottimali.

Se non usi la scacchiera 3D, non hai bisogno di DirectX.

4.2 Risoluzione dei problemi



La mia ricerca per posizione (riferimento) non trova tutte le partite.

Rimuovi e ricrea il [velocizzatore di ricerca](#), potrebbe essere difettoso.



Impossibile accedere al database online.

L'accesso al database Online presuppone che si disponga di una appropriata connessione a Internet. Quando si apre il browser Internet, la connessione dovrebbe attivarsi automaticamente. Se questo non avviene, prima di tentare di accedere alle partite del database online, è necessario avviarla manualmente.



La [funzione di E-mail](#) di ChessBase non è operativa, e non viene inviato nulla

Il programma di posta elettronica non è registrato come client E-mail predefinito. Verificare le impostazioni del client E-mail o utilizzare Pannello di controllo – Opzioni

Internet - scheda Programmi. Il programma di posta elettronica deve supportare il ChessBase 16© ChessBase 2020 protocollo Simple MAPI. Netscape 7.1 non supporta Simple MAPI.



Nella finestra scacchiera la scacchiera visualizza lettere invece dei pezzi

I [caratteri per diagrammi](#) non sono stati correttamente installati. Forse l'installazione di ChessBase non ha individuato la cartella corretta dei fonts di Windows. Prova a installare i caratteri manualmente. Si trovano tutti nella directory \ Fonts sul DVD di ChessBase.



Quando si stampano diagrammi su una stampante HP, le case bianche sono troppo strette

Passare a "Alternate Font Mapping". Nella finestra scacchiera fare clic sul nastro Pagina iniziale – Stampa – Impostazione pagina – Caratteri e selezionare il "Tipo di carattere" " **ChessBase Alternate**".



Quando si stampano i diagrammi su una stampante HP laserjet IIP, i caratteri vengono visualizzati al posto delle figurine.

Sono disponibili due opzioni in Configurazione stampante - Font:

1. Stampa caratteri True Type come caratteri trasferibili bitmap e
2. Stampa True Type come grafico.

È necessario impostare l'opzione 2

4.3 Problemi dei caratteri

Problema

Nella notazione partita e nelle stampe i simboli degli scacchi non sono riportati correttamente;

oppure

Per la scacchiera non sono disponibili le texture legno e marmo; la scacchiera non può essere scalata.

Causa

I caratteri TrueType non sono installati correttamente. Ciò si verifica molto spesso quando non si dispone dei diritti di amministrazione richiesti in Windows.

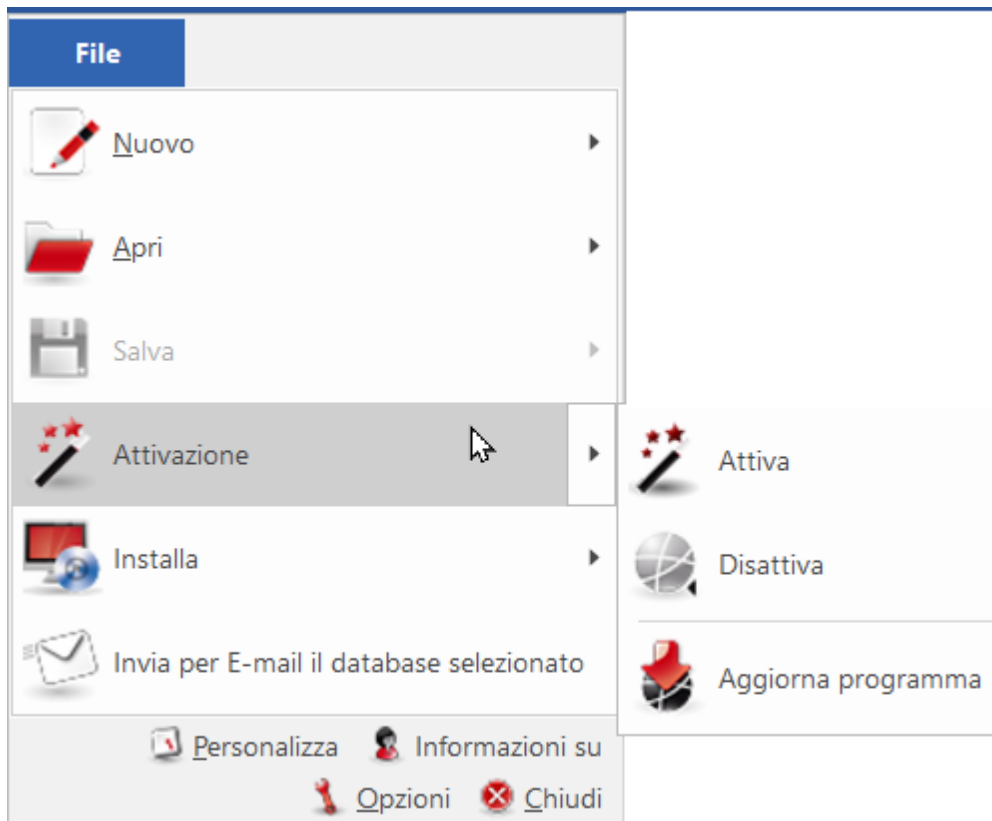
Soluzione

Installa i caratteri manualmente nel Pannello di controllo di Windows - Caratteri. I caratteri si trovano nella directory \ Fonts sul DVD di ChessBase.

4.4 Supporto tecnico

Prima di tutto: Controllare per [aggiornamenti](#) nel server.

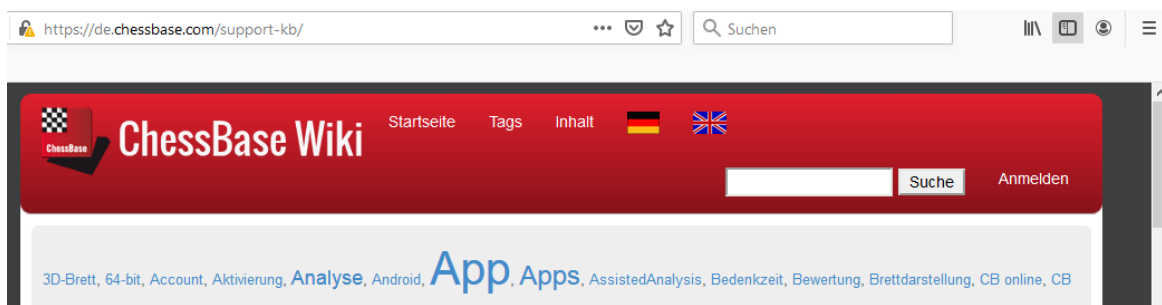
Aggiornamenti automatici quando rischiesti



Gli aggiornamenti per il programma vengono forniti continuamente

Il programma viene fornito con un file della guida. Quando sei nel programma, fai clic sul simbolo con un punto interrogativo nell'angolo in alto a destra dello schermo per aprire il file della guida. (oppure il classico **F1**)

Visita la [pagina di supporto](#) su www.chessbase.com per risposte alle domande frequenti (FAQ).



Controlla la [pagina di download](#) di www.chessbase.com per ulteriori risorse.

Scrivi una mail per il nostro [supporto](#) se vuoi risolvere un problema.

Controlla gli aggiornamenti del sistema.

Menu Help

Accede all'aiuto online.

4.5 Strumenti di amministrazione

Nella cartella del programma troverai il programma separato "ChessBaseAdminTool.exe".

Questa applicazione viene avviata automaticamente dopo l'avvio del programma e informa sullo stato di [attivazione](#) dei programmi installati

In caso di problemi con l'attivazione il programma può essere avviato manualmente facendo doppio clic sul file EXE nella cartella del programma.

- **Attiva avvia la finestra di dialogo per l'attivazione del programma.**
- **Attivazione Offline avvia la finestra di dialogo per l'attivazione del programma su un computer senza accesso a Internet.**
- **Disattiva disattiva la versione del programma selezionata.**

4.6 FAQ sull'attivazione / disattivazione

Le versioni recenti dei nostri programmi vengono fornite con un numero di serie. Dopo che il programma è stato installato, è assolutamente necessario attivare il software immettendolo sul nostro server di attivazione. Dopo l'installazione del software viene visualizzata automaticamente la finestra di dialogo di attivazione. Qui è dove, quando sei connesso a Internet, inserisci il numero di serie.

Domanda: Su quanti computer si può installare e attivare, ad esempio, l'ultima versione di Fritz o ChessBase?

Risposta: In linea di principio è possibile installare, attivare e quindi utilizzare ciascuno dei nostri programmi contemporaneamente su tre diversi computer. Ciò ti consente di utilizzare il tuo software, ad esempio, su un computer desktop e un notebook!

Domanda: Ho un numero di serie per il server di scacchi e la registrazione di un account ChessBase. Sebbene sia certo che il numero di serie sia valido, non è accettato quando lo inserisco tramite Il mio account - Inserisci il numero di serie!

Risposta: Un numero di serie valido ti consente di sbloccare un account solo una volta. Quando il numero di serie è stato utilizzato per un'attivazione, la sua vita utile è terminata e quindi il numero di serie non può più essere utilizzato per ulteriori attivazioni!

Domanda: Ho acquistato un nuovo computer. Ogni volta che voglio attivare un programma con il numero di serie, ottengo la risposta succinta, il "numero di serie è in uso".

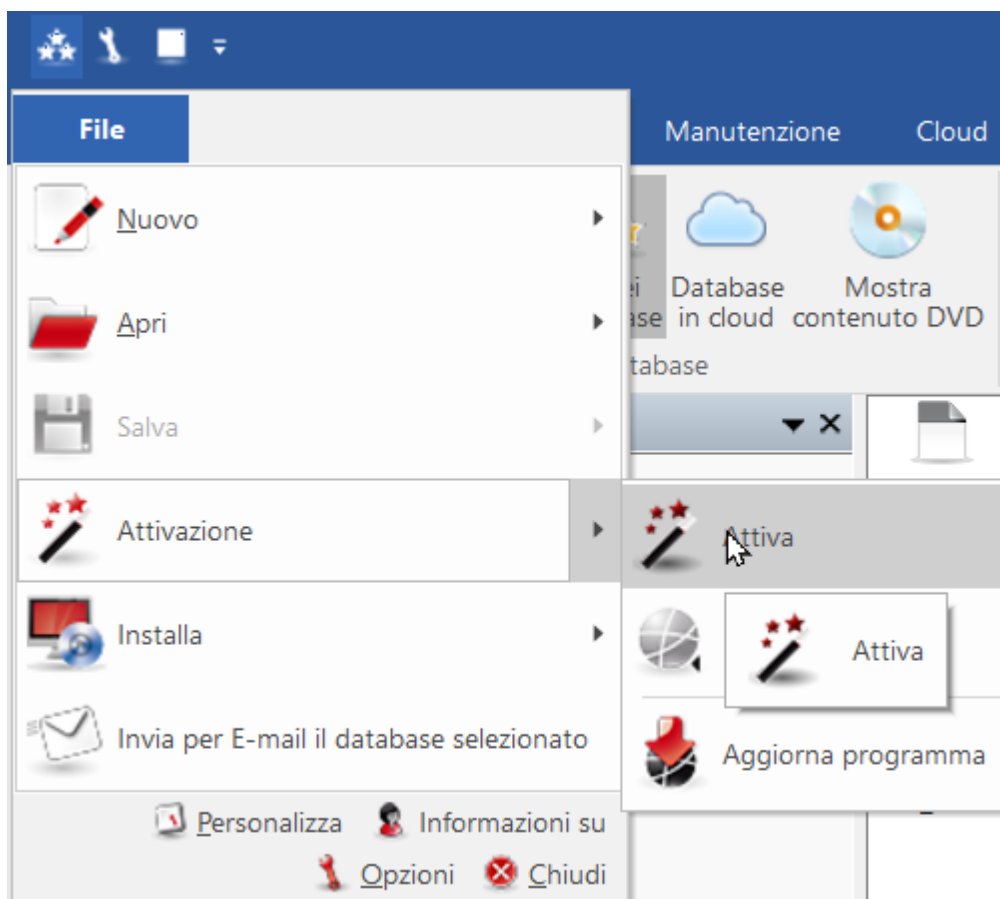
Risposta: Devi assolutamente assicurarti che quando cambi la configurazione del tuo sistema o acquisisci un nuovo computer tu abbia disattivato il programma! In questo modo si ripristina il numero di volte in cui il numero di serie è stato utilizzato e si può quindi inserire nuovamente il numero di serie quando si è modificata la configurazione o si è acquistato un nuovo computer.

L'opzione per la disattivazione si trova in File - Attivazione - Disattiva!

4.7 Aggiornamenti

Il numero di serie è necessario per il primo avvio del programma.

Dopo aver inserito [il numero seriale](#) il programma ha accesso illimitato al database online e agli aggiornamenti.



4.8 Versioni a 64 bit di Windows

Attenzione: nelle versioni a 64 bit di Windows è ormai convenzione installare i programmi in un percorso diverso, "C: \ Progam Files", e non più in "C: \ Program Files (0x86)".

Per questo motivo possono essere utilizzate solo le schede 3D confezionate con CB12, non quelle incluse con Fritz. Alcuni motori meno recenti potrebbero ancora essere trovati in "C: \ Program Files (0x86) \ ChessBase \ Engines."

4.9 Scacchiera DGT 64 Bit

Se hai un'applicazione a 64 bit come ChessBase16 64bit o Fritz 17, allora devi connetterti con la DGT e-Board. In questo momento la maggior parte delle applicazioni di scacchi sono a 32 bit !! Se non sei sicuro e hai un Windows a 64 bit, puoi installare sia i driver a 32 bit che a 64 bit.

Download Site is <http://www.digitalpartitechnology.com/site/index.php/dgtsupport/downloads-2>

4.10 Messaggi di errore

4.10.1 Impossibile aprire il database

ChessBase non riesce a trovare o aprire un database.

Possibili cause:

- Il database \ in uso da un altro programma in modalità propostezione-schrittura (vedi [capacità di rete](#))
- Il database \ danneggiato. Provare un [test di integrità](#) per riparare il database.
- Troppi database vengono aperti contemporaneamente (non troppo probebile).
- Il database \ stato cambiato esterneamente mentre ChessBase era in esecuzione (o probebile o l'ora non \ ancora sincronizzato).
- Il database \ stato copiato da un DVD al disco rigido senza rimuovere la protezione da scrittura (premere su tutti i file DVD).
Rimuovere la protezione da scrittura o utilizzare [Menu File - Installa - Installa Database da DVD](#) invece di copiare i file con Explorer.

4.10.2 Database in uso, impossibile eliminare

Stai tentando di eliminare, rinominare o riorganizzare un database attualmente in uso. Chiudere prima tutte le finestre pertinenti.

Il database potrebbe anche essere aperto da un altro programma, ad es. sulla rete locale.

4.10.3 Sostituisci la partita solo con il commento multimediale

I commenti multimediali (audio, immagini, video) nei testi di partite e il [testo database](#) vengono salvati in directory e file separati. Ciò rende necessarie alcune restrizioni. Salvare una partita nello stesso database duplicherebbe tutti i file multimediali. Per questo motivo ChessBase consente solo [sostituisci partita](#).

4.10.4 Memoria RAM insufficiente

La funzione che stai tentando di utilizzare richiede più memoria RAM di quella installata nel tuo computer. Per esempio, [trovare partite doppie](#) è veloce perché molte informazioni vengono memorizzate nella cache. Senza memoria sufficiente, la funzione potrebbe essere dolorosamente lenta.

4.10.5 Errore di lettura / scrittura

ChessBase può aprire un database ma non può archiviare alcuna partita.

Cause possibili:

- Il database è danneggiato o non è stato eseguito il [controllo integrità](#) per ripararlo.
- La partizione del disco rigido è piena.
- Un altro programma ha aperto il database in modo che non siano possibili operazioni di scrittura (vedi [capacità di rete](#)).

4.10.6 Formato database errato

La funzione che hai scelto non è possibile con questo tipo di database.

Esempio:

1. Non puoi creare chiavi o acceleratori di ricerca in un database [PGN](#).
2. Non puoi aver accesso agli [indici](#), [trovare partite doppie](#) o [controlli di integrità](#) su un database nel vecchio formato CBF.

Soluzione: Converti il database nel normale formato ChessBase (fai clic con il pulsante destro del mouse sul simbolo del database).

4.10.7 Errore di aggiornamento

Due messaggi di errore:

Impossibile eseguire l'aggiornamento alla versione, la seguente finestra di informazioni si apre non può scrivere

C \: utenti \ xxxxx \ AppData \ Local \ chessbase \ Updates \ CBx15x64.exe

Errore di download: il segmento di codice non può essere maggiore o uguale a 64 KB.
errcode = C8

Soluzione: eliminare il file "CBx16x64.exe" nella directory C: users \ xxxxx \ AppData \ Local \ chessbase \ Updates \.

Riavvia il computer.

Avvia nuovamente CB ed esegui di nuovo l'aggiornamento tramite *File menu - Attivazione*.
Questo dovrebbe risolvere il problema.

Index

- * -

*.cbcloud 526

*.cbone 342

- 3 -

3D board 89, 99, 420, 427, 543

- 6 -

64 bit versions of Windows 549

- A -

A tip on searching for doubles 347

A tip on tactical analysis 460

Aboservice 323

Access 396

Accessing Cloud Databases on other computers 527

Activation 13

Add game to repertoire 392

Admin Tool 547

Algebraic Notation 160, 353

Amazon 416

Analyse 443

Analysis engine 87, 163, 205, 434, 439, 440

Analysis Jobs 450

Analysis menu 449

Annotated games 266

Annotating games 82, 218, 220, 222, 225, 227, 228, 229, 231, 237, 353

Annotation palette 82, 220

Annotator 182

Annotator index 124

Archive database 331, 350

Assisted analysis 209

- B -

Backup 271, 331

Backup copies of your repertoire 406

Best book line 93

Best game 104

Bid Dialog 491

Board design 186

Board window 79

Board window - Save Game in Cloud 525

Board window with provided engine 470

Book analysis window 93

Book window 94, 190

Bookmark games in ChessBase 233

Browse Positions 267

- C -

Calling up the search mask 132

Can a text commentary be edited or deleted? 521

Can engine matches be carried out with Cloud Engines? 482

Can engines be used without paying ducats? 482

Can I negotiate a price? 482

Can Let's Check be used anonymously? 519

Can more than one engine be offered on a computer? 483

Can senseless moves be input and analysed? 520

Can the length of time for using an engine be limited? 482

Can variations and evaluations be manipulated? 519

Can't open database 550

Category (Tournament) 195

CBF 342

CBH 334, 342

Centipawn Analysis 460

Changed conventions for the saving and replacing of games! 238

Check integrity 335

Chess Media System 247

Chess Movies 28

Chess notation 353

ChessBase Magazine 352

Classification 351, 377

Classification keys 381

- Classification positions 382
 Classify whole database 377
 Clever game handling 273
 Clip database 311
 Clip database for web-based use 313
 Cloud Analysis 446
 Cloud Database Icons 533
 Cloud Databases 521
 Collect Openings 375
 Color bars 235
 coloured circle in the notation? 230
 Coloured highlights 406
 Commentaries in the LiveBook 509
 Commentary symbols 353
 Completely delete a repertoire 407
 Contents 12
 Coordinates 186
 Copy games 316, 318
 Copy games to book 173, 328
 copy survey to notation 364
 Copying and inserting ASCII and FEN 215
 Copying games with a right click 113
 Correcting moves 214
 Correspondence chess management 33, 429
 Correspondence header 431
 Correspondence move 433
 Correspondence Notation 353
 Create new Cloud Databases 524
 Create training lessons 248
 Creating a Repertoire Database 392
 Creation date 306
 Critical positions 228
 Cross Tables 195
 CTG 334, 342, 376
 CTRL-F6 197
 Customising the display of information 113
 Customize Shortcuts 198
- D -**
- Database file selector 172, 315
 DataBase Format Cloud 522
 Database formats 334, 336, 342, 347
 Database functions with Cloud Databases 526
 Database in use can't delete 550
 Database Management 309
 Database paths 330
 Database Preview 39
 Database statistics 115
 Database symbols 305
 Database text 534
 Database text chess links 537
 Database text editor 535
 Database text header 535
 Database text multimedia links 537
 Database Text Window 109, 541
 Database types 179, 302
 Database window 37
 Database window Start 27, 329
 Databases 27, 300, 303, 329, 335
 Deactivation 13
 Descriptive Notation 160
 Deep analysis 444
 Default book 308
 Default engine 50, 435
 Define reference database 356
 Delete game 318
 Deleting a Cloud Database locally 527
 Deleting a Database 320
 Deleting variations in the repertoire 406
 Description Let's Check 493
 Description LiveBook 495
 Design 162
 DGT Board 78, 421
 Diagram 215
 Diagram list 419
 Diagrams within notation 74
 Differences between CBH and CBCloud Formats 526
 Different Statistical Displays in the Opening Book 98
 Direct installation from the shop 366
 Direct Search 255
 DirectX 89, 99, 420, 427, 543
 Discovering a position 499
 Display Current Main Line 52
 Docking Window 22
 Double click on the fast board 41
 Double Games 344
 Downloads Reference Database 325
 Drag and Drop 204, 264
 Driver 427, 543

Ducats 492

- E -

EBook 416
ECO classification 351
Edit menu in games list 332
Edit Openings Book 94
Edit player's names 182
Editorial annotation 227
Elo Profile 288
Elo ratings 119, 288, 293, 296, 351
E-Mail 28, 418
Encrypting databases 331
Endgame Classification 128
Endgame keys 125
Endgame probabilities 44
Endgames 125, 145, 283
Engine 47, 87, 163, 205, 434, 435, 440
Engine Cloud 462
Engine connection 471
Engine dialog Cloud 487
Engine parameters 440
Engine window 47, 443
Enginelayout 434
Enter moves 206, 214
Enter moves with single clicks 214
Enter position 215
EPub 416
Error Update 551
Evaluation display 49
Export opening report 373
Express correction 206
Extend your game collection 313
Extended Book display 97
Extended Information in the Board Window 81
Extending the repertoire 397

- F -

FAQ on "My Moves" 404
FAQ on activating / deactivating 547
Fashion Index 45
Fast Switch of the Reference Search 275
Fast Switch of the Search Database 276
Favourites list 426

Feedback for training positions 175
FEN diagram description 215
Figurine Notation 160
File names and extensions 334, 336
Filter 132, 254, 274
Filter – Good Games 337
Filtering a list 255
Final Material 283
Find novelty/compare 378
Finding Games 26
Flexible headings in the notation window 74
Fold notation 83
Folder Shortcut 172, 315
Folders 171, 344
Folding and game hints notation 56
Font problems 545
Fonts 203, 545
Fonts Commentary Box 223
Format text 539
Full text search in the Tournament list 123

- G -

Game Analysis with Cloud Engines 485
Game Analysis with Let's Check 502
Game analysis with Let's Check 512
Game History 271
Game History Board window 86
Game overview 101
Game Title 128
Games indexes 343
Games list 109, 254, 264, 332, 407
Games subscriptions 324
Gaviota EGTB files 169
GM Title 119, 189, 288, 291, 293
Good Games 357
Goto Fritz 104
Graphic commentary 229
Graphics Adapter 427, 543

- H -

Hash tables 439, 440
Help Menu 41
Heumas 163, 206, 214
Hints for working on your repertoire 400

History 271
 Honours Lists 516
 How are the Let's Check honours lists created?
 520
 How can you insert a possible continuation into a
 saved game? 215
 How should a game be analysed with Let's Check?
 502

- I -

ICCF Correspondence Chess Server 428
 ID-Card 189, 288, 291
 Ignored Users 490
 Illegal positions 245
 Immediate Access to the Repertoire Database 391
 Import protocol 179, 302, 318
 Improve Playernames 337
 Index 343
 Infinite Analysis with a Cloudengine 486
 Info boards 495
 Information in the Chat window 507
 Insert a diagram before the first move 236
 Insert new key 385
 Install database from CD 321
 Install database on hard disk 322
 Install new key 386
 Installed Engines 434
 Instant Analysis 42
 Integrity 335
 Intelligent Searches in the Online Database 268
 Interactive search for structures 259
 Is my analysis always sent to Let's Check? 518

- K -

Key 125, 126, 127, 283, 374, 381, 383, 384, 385,
 386, 387
 Key functions 384
 Key memo 387
 Keyboard shortcuts for commentary symbols 199
 Keyboard shortcuts in games lists 200
 Keyboard shortcuts in the board window 201
 Keyboard shortcuts in the database window 202
 Kibitzer 47, 87, 163, 205, 434, 439, 440
 Knock Out 195

- L -

Language 422
 Language selection by mouse click 224
 Layout 35, 79, 197
 Let's Check context menu 506
 Let's Check Server Statistics 505
 Limits 164, 423
 List View Engine Cloud 464
 List window 106, 109, 122, 343
 Live databases 338
 Live opening comments/notifications 339
 Load and save layouts 79
 Load Engine 436
 Loading multiple instances of an engine 439
 Lock engine 205
 Looking for and finding database texts 542

- M -

Main window Engine Cloud 464
 Manoeuvres 140
 Marking variations with Reference 370
 Material 26, 54, 125, 145, 160, 283
 Maximum size of the tree of positions 96
 Medals 231
 Media Player 247
 Mega Database 276, 354
 Merge Transpositions 424
 Merging games 243, 395
 Merging transpositions 166
 Miscellaneous options 424
 Mobi 416
 Moves 206, 214
 Moves highlighted with a yellow arrow 75
 Movies in ChessBase 31
 Moving Windows 197
 Multimedia commentary 218
 Multiple Choice 248, 251
 My databases 303
 My Moves 395

- N -

Name of the Opening 365

- Navigating games with the slider 82
 Navigation Chess Board 24
 Network capabilities 351
 Networked Analysis 511
 New – Board/Position/Text 52
 New Index 128
 New input mode for games 208
 Next best move 52, 443
 No evaluation profile? 44
 no games displayed in player index 121
 No information from the player encyclopaedia 291
 Not enough RAM memory 550
 Notation 54, 83, 103, 160, 353
 Notation – Remove Novelty 380
 Notation Window 54, 83
 Notation Window Toolbar 76
 Notes for the providers of public engines 476
 Novelties 378
 Novelty 378
 Novelty Annotation 379
- O -**
- Offering a public Cloud Engine 476
 Online Database 265, 275
 Opening Reference 276, 357
 Opening reference on Database 369
 Opening surveys 360
 Openings 357, 371
 Openings book 93, 94, 173, 190, 308, 328, 376
 Openings classification 374, 381, 382
 Openings key 26, 374, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387
 Openings Key Window 374, 383, 384
 Openings report 371
 Options Encyclopedia 195
 Options in the book window 190
 Organising repertoires 402
 Other options for working on the repertoire 397
 Output menu in games list 407
 Overview in Diagrams 101
- P -**
- Panes 197
 Parameters for Reference Search 174
- Passing on to the openings app 106
 Password 350
 Patterns 26, 157
 Pawn structure 157, 237
 PGN Downloads from the Internet 349
 PGN Format 334, 342, 347, 424
 Photos 119, 189, 288, 291, 293, 296
 Piece path 237
 Piece probability 285
 Piece Set 186
 Plan Explorer 68
 Player dossier 294
 Player encyclopedia 189, 288, 291, 296, 299
 Player Encyclopedia as List 298
 Player Encyclopedia online 289
 Player index 119, 293, 299
 Player preparation by mouse click 121
 Players 119, 159, 182, 189, 287, 288, 291, 293, 296, 299
 Playing through games with the mouse wheel 26
 Position 157, 215
 Position Setup using the DGT board 78
 Print Up to move XX" option 28
 Printing 409, 412, 419
 Diagrams 28
 Games 28
 Repertoire 395
 Score Sheet 103
 Private Users 490
 Processors 443
 Progress Bar 499
 Prospecting for innovations 513
 Protocol 318
 Providers of Cloud Engines 483
 Public Cloud Engines 472
 Publisher 124
 Publishing Cloud Databases on the Web 531
 Publishing of Games in the Internet 413
- Q -**
- Quick Access 17
 Quick searches via the input line 130

- R -

- Ray Tracing boards 90
- Read/write error 551
- Rearranging windows 197
- Recent Databases 106
- Recognising PGN downloads 348
- Reference 276, 357
- Reference database 179, 275, 276, 302, 356, 357
- Registering for web functions 16
- Registration with ChessBase Cloud 522
- Remove deleted games 309, 318
- Removing critical positions from notation 229
- Removing medals 233
- Rename a Database 320
- Repertoire 103, 243, 389, 392
- Repertoire database 179, 302, 389, 392
- Repertoire Databases in the Cloud 532
- Repertoire print 395
- Repertoire training 64
- Replace game 244
- Replace game with multimedia commentary 550
- Replay arrows 186
- Replay Training 58
- Revenue 489
- Ribbons 17
- Round Robin 195
- Search for material 145
- Search for medals 156
- Search for position 157
- Search for sacrifices 274
- Search for similar endgames 278
- Search for similar middle game structures 279
- Search for similar moves 280
- Search in the Online database 275
- Search in the player encyclopedia 296
- Search in the reference database 275
- Search mask 85, 132, 136, 139, 140, 145, 156, 157, 254, 274
- Search mask - Attacks 151
- Search result window 85
- Searching for annotated games 263
- Searching for game tags 284
- Searching for positions 262
- Searching for time controls 159
- Searching in the online shop 365
- Sending games to the web app Fritz 105
- Serial Number 194
- Server Engine-Cloud.com 462
- Service Pack 548
- Setting the notation 160
- Settings Computer Cloud 488
- Settings dialog for providers 486
- Sharing Cloud Databases 528
- Shortcuts 35, 198, 199, 200, 201, 202
- Show classification positions 382
- Show contents of DVD 37
- Show Hot Variations 368
- Show Next Move 97
- Showing the name of the opening 76
- Simplified update of the reference database 326
- Single Line Search Input 130
- Slider 24
- Solve training lessons 251
- Sort Tournament Tables 195
- Sorting database texts 534
- Sorting games 264
- Sorting Keys 388
- Sound 424
- Source edit dialog 191
- Source index 124, 191
- Speedindex 518
- Spelling of players' names 299

- S -

- Sacrifice 126, 274
- Same players 283
- Save Game to Cloud 238
- Save mask 182, 185, 238
- Saving games 182, 238
- Saving Games in PGN 349
- Saving searches 255
- Score Sheet 103
- Screen Layout 22
- Search booster 310, 336
- Search for annotations 139
- Search for game data 136
- search for games between players whose Elo ratings differ greatly 260
- Search for manoeuvres 140

Standard engine 50, 163
 Standard repertoires 401
 Start Let's Check 499
 Statistics 287
 Stopping the variation box from appearing 226
 Storage space for the Cloud Databases 525
 Strategy key 126, 285
 Summary of the auction system 479
 Support 36, 546
 Swiss System 195
 Symbol palette 82, 220
 Syzygy Tablebases 167

- T -

Table notation 103
 Tablebases 166, 171, 344
 Tactical analysis 458
 Tactics 246
 Tactics key 126
 Taskmanager 42
 Teams 182
 Teams index 124
 Text commentary 222
 Theme keys 127
 Theory Weight 114
 Threats 246
 Tip Deleting Games 319
 Tip for a new installation 308
 Tip Search mask 138
 Tipp Merging Games 244
 Tips Game list 112
 Tips on searching for a player 258
 Tips Opening surveys 364
 Title Norm 195
 Toolbar 106
 Top Game 114
 Tournament data 193
 Tournament index 122
 Tournament tables 195
 Training 175, 248, 251, 252
 Training database 179, 253, 302
 Training notation 252
 Training questions including those being timed 177
 Training questions with diagrams 253
 Transfer key 387

Transfer of thematic keys 127
 Transitions in the evaluation profile 43
 Trends 45
 Trouble shooting 544
 Trying Out Moves 212
 Types of databases 179, 302
 Typical tactical positions in an opening variation 281

- U -

UCI Engines 440
 Update 548
 Update of the Reference Database 323
 Updates 36, 546
 Up-dating the search window of the online database 270
 Usage 306
 Use of Cloud Engines 482
 Use of colours for variations within the notation 72
 Use of colours in the repertoire 399
 Use Theme Keys 424
 useful shortcut Ctrl-F6 42
 User name 159
 Using a Cloud Engine privately 472
 Using Cloud Databases offline 526

- V -

Variation dialog 76
 Variations 206, 225
 Videos 352
 Vista 434

- W -

What difference does the power of my computer make? 519
 What do the green, blue and red letters for the depth mean? 504
 What do the two diagrams in the LiveBook window mean? 520
 What does „Max Time for Fixed Rate“ mean? 483
 What does it cost? 519
 What engines are allowed? 519
 What is a database 300

What price should I ask for my system configuration?
483

What's new? 13

Why does the progress bar often jump back after
reaching 100%? 504

Windows 197

Windows Media Player 247

Working on or extending a repertoire 404

Wrong database format 551