

FRITZ 16

DeCONNEXION

DerAmateur

QUITTER

FRITZ



PARTIE FACILE



SAISIR & ANALYSER



MENU CLASSIQUE



BASE DE DONNÉES

PLAYCHESS



PLAYCHESS.COM



VOIR PARTIES EN DIRECT



JOUER BULLET



JOUER BLITZ 5 MIN



JOUER BLITZ 3 MIN



VOIR MEILLEUR BLITZ

APPS EN LIGNE



PORTAIL VIDÉO



TACTIQUES



OUVERTURES



CLOUD



LIVE DATABASE



ACTUALITÉS ECHECS



SHOP

Jouer une partie Blitz de 3 minutes Blitz

Fritz 16

Contenu

	0
Teil I Premiers pas	11
1 Introduction	11
2 Activation du programme	13
3 Image de démarrage	15
4 Inscription	16
5 Jouer une partie	20
6 Aides pendant une partie	22
7 Les niveaux de jeu	23
8 Valeur des pièces	24
9 Saisir une position	25
Teil II Commandes générales	27
1 Concept d'utilisation des rubans	27
2 Ordonner les fenêtres	30
3 Fenêtres des éléments de commande	33
4 Dispositions prédéfinies	33
5 Couleur et visuel des fenêtres	35
6 Créer une disposition	37
7 Déplacer une fenêtre	38
8 Modifier l'échiquier et les pièces	38
9 Navigation fenêtre d'échiquier	41
10 Enregistrer et charger une disposition	42
11 Carte de visite - Enregistrement	43
12 Configurations	45
Configuration pendule et notation	45
Configuration de la partie	46
Configuration multimédia	48
Configuration de la version	49
Configuration du Presse-papiers	50
Configuration entraînement	51
Configuration du module	52
Trouver et tester les messages vocaux	53
Copier les fichiers vocaux sur le disque dur	53
L'Oeil magique	54
Sélection de la langue	56
13 Fenêtres	57
Fenêtres	57
Fenêtre de la notation	58
Notation avec marquage en couleur	60

Corriger notation	60
Éléments de commentaires	62
Outils dans la notation	64
Bilan matériel	65
Imprimer formulaire de partie	66
Fenêtre de la bibliothèque	66
Pendule d'échecs	67
Fenêtre du module	68
Spectateurs	69
Profil d'évaluation	70
Fenêtre de discussion	71
Échiquier des variantes	73
Échiquier d'analyse	73
14 Saisie des coups	76
Notation d'une partie d'échecs	76
Saisie de coup échiquier 2D	77
Saisie de coup par simple clic	78
Saisie de coups au clavier	78
Saisie d'une position	79
15 Clavier	81
Adapter les raccourcis clavier	81
Raccourcis clavier	82
Saisie des coups au clavier	82
Fonctions au clavier	82
Raccourcis clavier pour la saisie des commentaires	83
16 Utilisation de la souris	84
Clic droit	84
Roulette	85
Roulette ne fonctionne pas	85
17 Échiquier 3D réaliste	86
Échiquier 3D réaliste	86
Navigation échiquier 3D réaliste	87
Plein écran 3D	88
Régler échiquier 3D	89
L'Oeil magique	90
Configurations générales 3D	93
Choisir échiquier 3D	95
Configurer échiquier 3D	96
Configuration du rendu	97
Physique 3D	99
Pièces 3D	99
Adapter temps de calcul	100
Copie d'écran	100
Support 3D	101
Présenter parties - 3D	102
Le Turc	102
Mia	104
Teil III Référence	104
1 Aides pendant la partie	104
Aides pendant la partie	104
Entraîneur	106

Remarque pour l'entraîneur de Fritz	107
Conseil	107
Proposition de coup	108
Expliquer chaque coup	108
Montrer la menace	109
Indicateur de tour	110
Conseils dynamiques	110
Conseils d'ouverture	113
Classifier ouverture	114
Analyse assistée	115
Evaluation module à l'échiquier	120
Mesures pendant une partie	122
Rookie	125
Explication de position	125
Spectateurs	125
Apprentissage bibliothèque	126
2 Niveaux de jeu	127
Les niveaux de jeu	127
Niveau Partie facile	128
Parties de Blitz	131
Entraînement thématique	132
Parties longues	133
Echecs atomiques	134
Chess 960	135
Mode amical	137
Parties amicales	141
Parties sérieuses	142
Optimiser la force de jeu	145
3 Entraînement	145
Entraînement aux ouvertures	145
Entraînement aux finales	147
Améliorer la base d'entraînement	148
Entraînement à l'attaque - à la défense	149
Entraînement de mat	152
Effacer les résultats d'entraînement	153
Entraînement au calcul des variantes	154
Calcul assisté	156
Jouer à l'aveugle	158
4 Bibliothèque d'ouvertures	159
La bibliothèque d'ouvertures	159
LiveBook	160
Fenêtre de la bibliothèque	160
Configuration de l'affichage de la bibliothèque	162
Options de la bibliothèque	163
Coup de tournoi	164
Importer des parties	165
Codes ECO	166
Importer ancienne bibliothèque	166
Ajouter des analyses dans la bibliothèque	167
Apprendre à partir d'une base de données	168
5 Base de données	168
Rejouer des parties d'une base de données	171
Liste de parties	172

Classification par thèmes	173
Navigateur de bases	174
Présenter des parties	176
Sauvegarder une partie	177
Sauvegarder détails de partie	178
Fenêtre des bases de données	181
Base de données Autosave	182
Filtrer des parties	182
Recherche de parties par nom	183
Recherche de fragments de position	184
Recherche de parties par commentaire	186
Recherche de parties par médailles	188
Recherche sur le temps de réflexion	188
Accélérateur de recherche	189
Recherche de positions	189
Archiver une base de données	190
Copier une base de données sur le disque dur	190
Formats des bases de données	190
Abréviations dans la liste de parties	191
Textes dans une base de données	192
ChessBase Magazin	193
Les fonctions de ChessBase	194
Dossiers d'une base de données	196
Texte de base	196
Fenêtre de listes	197
Index des Joueurs	197
Index des Tournois	198
Index des Commentateurs	200
Index des Sources	201
Titre des parties	201
Ouvertures	202
Tri des colonnes	204
Clés	204
6 Analyser	205
Saisir et analyser	205
Évaluation de position	209
Analyse complète	210
Analyse de position	214
Recherche d'erreurs	216
Comparaison d'analyse	218
Parties entre modules	219
Spectateurs	220
Analyse parallèle	221
Analyse Monte Carlo	223
Améliorations dans la fenêtre du module	224
Résolution de problèmes d'échecs - Recherche de mat	225
Recherche de mat avec Fritz	226
L'échiquier d'analyse	227
Let's check	230
Description Let's check	230
LiveBook	231
Démarrer Let's check	233
Comment analyser une partie avec Let's check ?	236
Que signifient les profondeurs en couleur dans la fenêtre Let's check	237

Est-ce que mes analyses sont toujours transmises à Let's check ?.....	237
Pourquoi la barre de progression dans Let's check régresse-t-elle après avoir atteint 100% ?.....	238
Affichage simultané de la notation et du LiveBook.....	238
Est-ce que mes analyses sont toujours transmises à Let's check.....	238
Statistiques serveur Let's check.....	239
Peut-on utiliser Let's check anonymement ?.....	239
Combien coûte l'utilisation ?.....	240
A quel point la performance de mon ordinateur est-elle influencée ?.....	240
Quels modules peuvent être utilisés ?.....	240
Manipulation des évaluations / commentaires ?.....	240
Menu contexte dans Let's check.....	241
Informations dans la fenêtre de Chat.....	242
Commentaires dans LiveBook.....	244
Utiliser LiveBook comme bibliothèque d'ouvertures.....	247
Contribuer avec un module.....	248
Analyse de partie avec Let's check.....	248
Liste de rang Let's check.....	249
Speed index.....	250
Engine Cloud	251
Serveur Engine-Cloud.com.....	251
Affichage liste Engine Cloud.....	253
Fenêtre d'échiquier avec Cloud Engine offert.....	257
Fenêtre intégration module.....	258
Utiliser Cloud Engine en privé.....	258
Offrir Cloud Engine public.....	259
Cloud Engines publics disponibles.....	262
Ducats	266
Liste de rang fournisseurs.....	267
Fenêtre de Chat Engine Cloud.....	268
Résumé système d'enchères.....	268
Instructions pour les utilisateurs de Cloud Engines.....	271
Instructions pour les fournisseurs de Cloud Engines.....	272
Exemples d'utilisation.....	274
Jouer des parties.....	274
Cloud Engines + Let's Check.....	274
Match entre modules avec Cloud Engines.....	275
Résoudre suite de tests.....	276
Analyse continue.....	276
Cloud Engines sur playchess.com.....	277
Dialogues.....	280
Dialogue de configuration module.....	280
Dialogue de configuration ordinateur.....	281
Dialogue revenu.....	281
Utilisateur privé.....	283
Ignorer utilisateur.....	283
Dialogue configuration fournisseur.....	283
Déposer offre.....	284
7 Commenter	288
Commentaires texte	288
Symboles de commentaires	288
Palette de commentaires	290
Saisie de coup/dialogue de variantes	291
Barre d'outils	291

Commentaires vocaux via micro	292
Médailles	293
Coup nul	294
Annotations graphiques	294
Impression de diagramme	295
Publier partie	296
8 Echecs électroniques	296
Les modules	296
Gérer les modules	298
Charger un module	299
Paramétrer module	301
Modules - Paramètres supplémentaires	304
Match entre deux modules	305
Comparaison d'analyse	309
Tournoi pour modules (et Humains)	310
Le Nunn-Match	312
Créer des modules UCI	312
Définir priorité UCI	318
Traitement de positions de test	319
Base de données des duels de modules	320
Editer numéro de ronde	320
Base de données des tournois	321
Réflexion permanente	321
Coup attendu	321
Module de mat	322
Arrêter le module	323
Bases de données de finales	323
Copier les bases de données de finales sur le disque dur	324
Endgame turbo	326
Syzygy-Tablebases	327
L'utilité des Hashtables	329
Benchmark	330
9 Chess Media System	331
Système requis	331
Chess Media System	332
Entraînement Chess Media	333
10 ChessBase Web Apps	334
Aperçu Web Apps	334
Informations sur compte ChessBase	334
Enregistrement et activation	335
FAQ compte ChessBase	337
11 Liste de rang Elo	337
Classement Elo et liste	337
La liste Elo de base	338
Voir liste Elo	339
12 Périphériques externes	340
Échiquier DGT	340
Pendule XL	340
13 Règles du jeu d'échecs (FIDE)	341
Règles de la FIDE - Introduction	341
Règles- Nature et objectifs du jeu d'échecs	342
Règles - La notation algébrique	342

Règles - La position initiale des pièces sur l'échiquier	344
Règles - Le mouvement des pièces	345
Règles - Partie terminée	346
Règles - Fin d'une partie par K.O	347
Règles - Parties rapides	347
Règles - Blitz	348
Règles - La FIDE	348
Règles - Résultats	349
Règles - Le déplacement des pièces	349
Règles - Parties ajournées	350
Règles - La notation de la partie	352
Règles - Fin de partie sans arbitre	353
Règles - Positions illégales	353
Règles - La nulle	354
Règles - Pendule d'échecs	355
Règles - L'arbitre	357
Règles - Joueur mal-voyant	357
Règles - Le comportement des joueurs	359

Teil IV Exemples d'utilisation 360

1 Analyse dans la notation	360
2 Vitesse d'animation	361
3 Astuces pour l'analyse	361
4 Apprentissage de la bibliothèque	362
5 Éditer bibliothèque	363
6 Copier la bibliothèque	364
7 Effacer base de données	365
8 Compresser une base de données	365
9 Fusionner bases de données	366
10 Saisie par un seul clic	367
11 Saisie au clavier	368
12 Créer ses propres bibliothèques	369
13 Importer / Exporter EPD	371
14 Utiliser EPD	373
15 Informations sur le format CBH	375
16 Informations arbre de positions	376
17 Créer et imprimer positions illégales	378
18 Créer une disposition	379
19 Représentation optionnelle du temps de réflexion	380
20 Copier des parties	382
21 Saisir des parties	382
22 Effacer des parties	383
23 Grilles de tournoi	384
24 Générer des fichiers texte	385
25 Lien entre bibliothèque et base de données	386

26	Comment sauvegarder une partie ?	387
27	Envoyer partie par courriel	388
28	Chercher des parties avec commentaires	389
29	Analyse complète - Référence d'ouverture	390
Teil V Probleme		391
1	Affichage fenêtre du module	391
2	Interface module	391
3	Affichage des Tablebases	392
4	Fichiers vocaux du disque dur	392
5	Optimiser représentation 3D	393
6	Ecran large	393
7	Mises à jour	394
8	Problèmes de polices	395
9	Enlever l'affichage des coups	395
10	Problèmes de matériel	395
11	Outils d'administration	396
Teil VI Glossaire		397
1	Alpha-Beta	397
2	Mode analyse	398
3	Niveau d'analyse	398
4	Algorithme	398
5	Unités de pion	398
6	Arbre	399
7	Fonction d'évaluation	399
8	Bibliothèque	400
9	Base de données	400
10	La fenêtre des bases	401
11	Format des données	402
12	DLL	403
13	Classification ECO	403
14	Base de données de finales	404
15	Module	404
16	Système de modules	404
17	Format EPD	405
18	Hashtables	406
19	Effet d'horizon	406
20	Index	406
21	Noeuds	406

22	Faculté d'apprentissage	407
23	Réflexion permanente	408
24	Format PGN	408
25	Arbre de positions	408
26	PowerBook	409
27	Listes de classement	409
28	Clé	409
29	Profondeur de recherche	410
30	Tablebases	410
31	Bases de finales Thompson	410
32	WinBoard	411
	Index	412

1 Premiers pas

1.1 Introduction

FRITZ 16

[Jouer une partie](#)

[Niveaux de jeu](#)

[Aides pendant une partie](#)

[Réorganiser les fenêtres](#)

[Rejouer une partie d'une base de données](#)

[Analyser une partie](#)

[Let's Check](#)

[Engine Cloud](#)

[Mode amical](#)

[Partie sérieuse](#)

[Applications Web](#)

Plus d'informations sur Fritz 16 et ses produits complémentaires sont disponibles sur Internet sur www.chessbase.com.

Clic sur **Menu Classique** (ou barre d'espace) ouvre le programme avec les menus habituels.

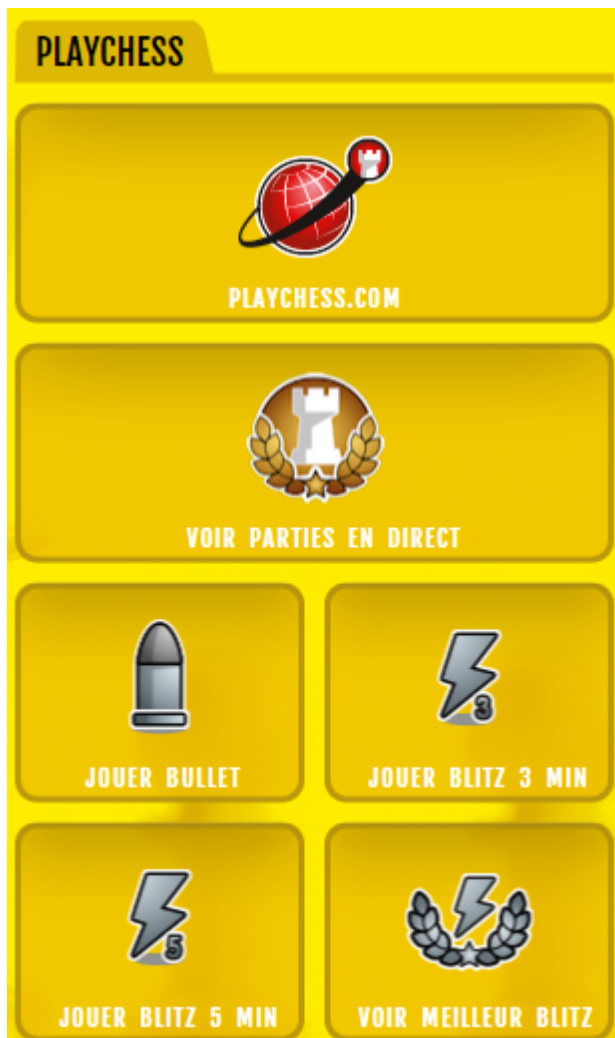


Cliquer sur "Mode amical" pour jouer directement une partie.



Nouveau: Jouer une partie amicale avec adaptation automatique de la force de jeu

Avec un clic sur "**Playchess.com**" (ou touche Entrée) vous allez jouer en ligne ou regarder des tournois de Maîtres.



Clic sur "Base de données" ouvre la base fournie. Vous pouvez y chercher et charger des parties.



Les boutons à droite vous conduisent aux [applications Web](#).

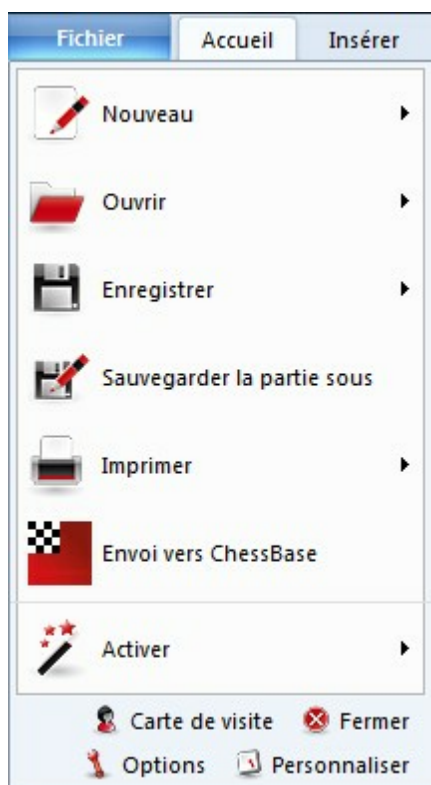
Cliquez sur Playchess.com pour vous créer un [Compte ChessBase](#). Si vous le validez avec le numéro de série que vous avez obtenu avec ce programme, il sera valable pour toutes les applications Web .

Les applications Web fonctionnent aussi sur votre smartphone. Utilisez votre compte pour votre entraînement tactique en déplacement ou pour apprendre une ouverture.

1.2 Activation du programme

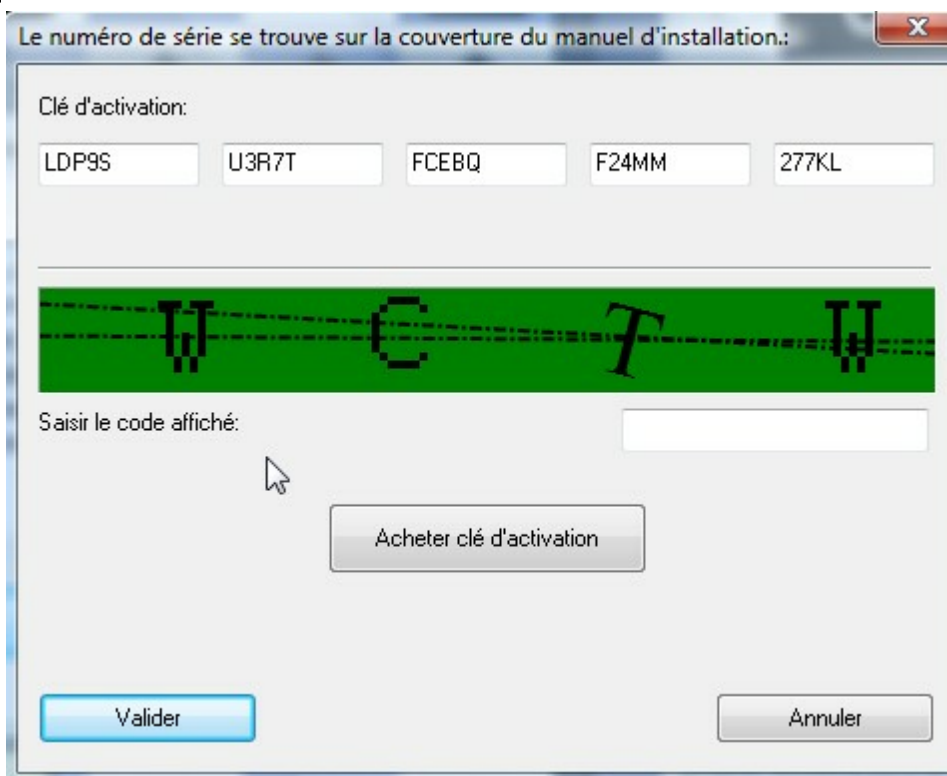
Lors du premier démarrage du programme, la saisie du numéro de série fourni est nécessaire. Le numéro de série se trouve sur la couverture du livret.

Après l'activation avec le numéro de série, vous êtes prié d'activer le programme via Internet. Sous **Menu Fichier** vous trouverez l'élément "Activer".



L'activation est nécessaire par ex. Pour obtenir les mises à jour gratuites. L'accès sur l'analyse en ligne "[Let's Check](#)" n'est également possible qu'après activation.

Après l'activation de la fonction le message suivant est affiché:



Si vous voulez installer et utiliser le programme sur un nouvel ordinateur, vous devez d'abord désactiver l'enregistrement existant en ligne. La raison tient à la reconnaissance du matériel. Pendant l'enregistrement du programme des informations sur la configuration système de l'utilisateur sont sauvegardés sur le serveur.

La désactivation se fait par l'intermédiaire de **Fichier Activation Désactivation**. Le compteur des installations est incrémenté et vous pouvez à nouveau enregistrer et utiliser le programme sous une configuration système différente.

Important : Pour pouvoir utiliser le programme sans restrictions après une modification du système, il faut également faire une désactivation ! Menu Fichier – Activation – Désactivation annule l'enregistrement.

Activer manuellement

Il est également possible d'enregistrer le programme sur un ordinateur sans accès Internet. Vous devez d'abord déterminer la clé système de l'ordinateur.

Démarrez Fritz et ouvrez l'élément **Menu Fichier Activation manuelle**.

Le programme, après saisie du numéro de série, vous affiche la clé système de votre PC.

Notez soigneusement l'identité matérielle et utilisez un ordinateur connecté à Internet pour accéder à la page :

<https://www.fritzserver.eu/activation/>

Saisissez l'identité matérielle et le code de sécurité affiché sur la page. La page vous donne ensuite une clé d'activation que vous devrez noter avec beaucoup de soin.

Saisissez la clé et le code de sécurité dans le menu d'activation de l'ordinateur sans connexion Internet et validez par un clic sur OK.

Votre programme est ainsi activé.

Avec le numéro de série vous pouvez activer un accès de base (accès classique sur playchess.com) sur le serveur playchess.com pour six mois.

Sur playchess.com sous Mon Compte - Numéro de série vous pouvez saisir le numéro de série pour une prolongation de votre accès.

1.3 Image de démarrage

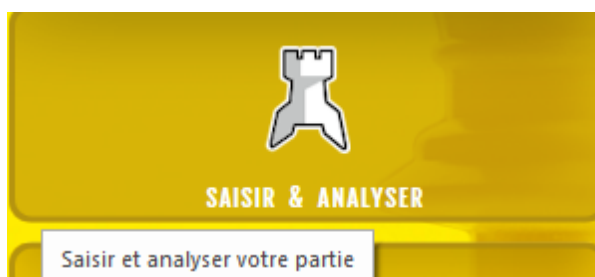
Par l'intermédiaire de l'image de démarrage du programme vous pouvez accéder directement par un clic aux utilisations que proposent le programme. Le programme fait strictement la différence **entre les fonctions de jeu et d'analyse**.

Ainsi les fonctions correspondantes sont distinguées dans la liste des menus et permettent à l'utilisateur de mieux se concentrer sur son travail.

L'élément "**Partie facile**" vous permet de jouer une partie avec [force de jeu adaptée](#) contre Fritz.



Avec "**Saisir & analyser**" vous parvenez directement aux [modes d'analyse](#) du programme.



Généralement la structure de l'image de démarrage vous permet d'atteindre directement le mode d'utilisation désirée, par ex. le serveur d'échecs.

Le **Menu classique** vous offre le visuel habituel de la version précédente.

L'accès aux [applications Web](#) est également possible depuis l'image de démarrage.



Veillez prendre note que vous vous connectez en permanence pour l'utilisation des fonctions en ligne.

1.4 Inscription

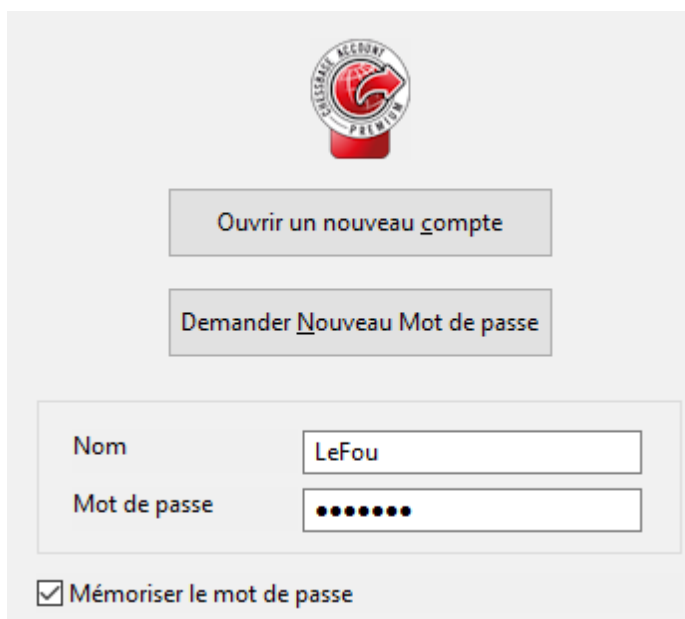
Beaucoup de fonctions Web du programme nécessitent un [Compte ChessBase](#) validé.

Avec le numéro de série du programme vous pouvez enregistrer un compte ChessBase ou prolonger la validité d'un compte existant.

Pour que l'utilisateur ne soit pas obligé de ressaisir ses données à chaque fois, le programme offre la possibilité de s'inscrire durablement pour l'utilisation des services Web. Un exemple typique serait par ex. l'utilisation de Playchess.com.



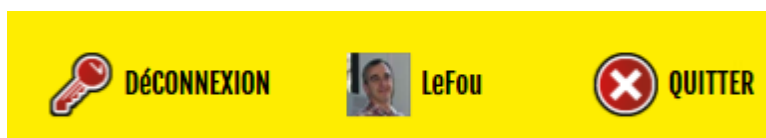
Le dialogue suivant est lancé.



"Ouvrir un nouveau compte" donne la possibilité à un nouvel utilisateur de créer un nouveau nom de joueur.

Si vous possédez déjà un compte, saisissez simplement vos données.

Le statut du [Compte ChessBase](#) est également affiché en haut de l'écran.



Par un clic de votre pseudo vous pouvez éditer directement les réglages de votre compte.

"Mémoriser le mot de passe" simplifie l'accès après un redémarrage du programme, car cela vous évite de ressaisir les données d'accès.

Après l'enregistrement vous pouvez vérifier s'il a réussi. Clic sur **"Playchess.com"** démarre votre accès au serveur d'échecs avec votre pseudo.

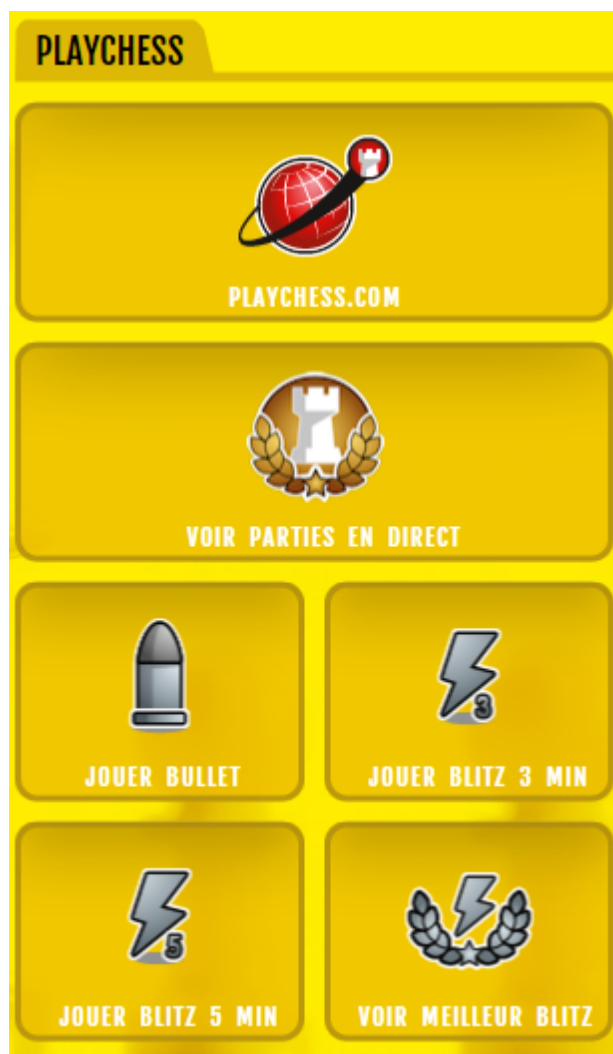


A l'inverse des anciennes versions du programme vous n'êtes donc plus obligé de ressaisir vos codes d'accès car l'enregistrement est fait au niveau "central".

Ceci est valable pour toutes les fenêtres ayant besoin d'un enregistrement à un serveur.

Dans l'image de démarrage se sont en particulier:

1. Playchess.com: L'enregistrement est automatique. Vous pouvez vous lancer de suite. L'image de démarrage distingue les utilisations et les modes de jeu favoris.



"Voir parties en direct" permet par ex. l'accès direct aux parties de Grands-Maîtres diffusées en direct!

2. Accès aux Apps en ligne. Ici aussi l'enregistrement se fait automatiquement par un simple clic.



Informations sur le compte ChessBase

Pour l'utilisation de nos applications Web un compte ChessBase est absolument nécessaire. Chaque utilisateur voulant accéder à ces services doit donc créer un compte ChessBase. Par rapport à notre programme PC les Apps en ligne sont utilisables sous toutes les plateformes que ce soit sous Linux ou MacOS ou un appareil mobile (smartphone, tablette). Une connexion Internet et un navigateur sont suffisants pour utiliser les différents programmes. Ainsi vous pouvez, partout, faire un entraînement aux échecs, jouer contre un autre joueur ou contre un ordinateur, suivre des parties en direct, sauvegarder, éditer, analyser vos propres données et ouvertures, etc. Toutes ces fonctions peuvent être utilisées en nomade grâce au compte ChessBase!

1.5 Jouer une partie

Vous démarrez le programme après installation par un double clic sur l'icône sur le bureau.

La fenêtre de lancement est affichée.



Sous **Fritz** vous démarrez le programme d'échecs classique, le mode analyse ou le lancement d'une partie.

Playchess établit directement la connexion à notre serveur d'échecs. Le dialogue vous offre la possibilité d'accéder directement à certaines fonctions. Par exemple vous pouvez aller directement aux diffusions en direct depuis l'image de démarrage.

Base de données ouvre le module de gestion de base de données de Fritz avec la liste de parties de la dernière base utilisée.

Apps en ligne lance directement à nos [applications Web](#) qui sont utilisables à travers tous les navigateurs courants. Utilisez la possibilité pour un entraînement tactique gratuit, la sauvegarde de parties sur le serveur Cloud ou l'accès à la grande base en ligne!

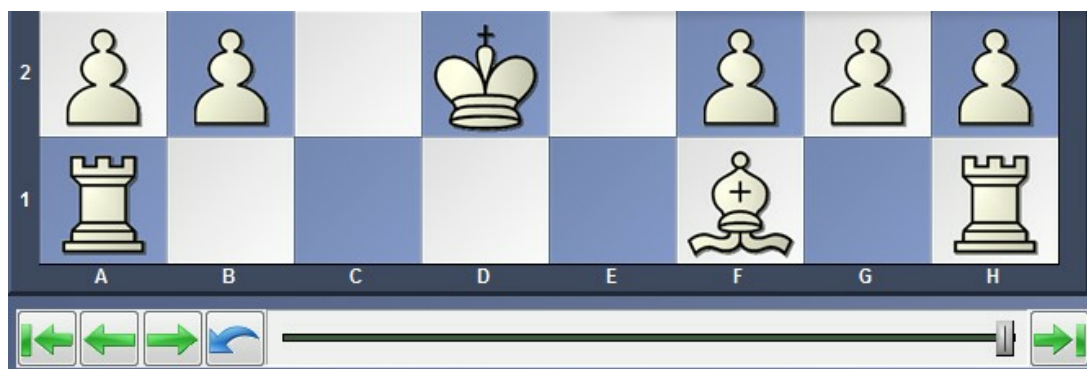
Dès que le programme est lancé, vous pouvez jouer une partie.

Vous pouvez saisir les coups comme suit:

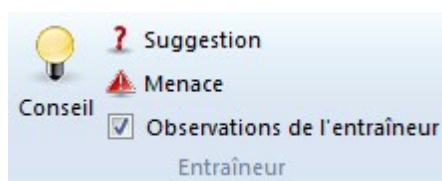
Cliquez avec la souris sur la pièce que vous voulez déplacer et gardez le bouton de la souris maintenu. Avec le bouton enfoncé, faites glisser la pièce sur la case d'arrivée et relâchez alors le bouton. Le programme répond automatiquement après quelques secondes.

Avec l'onglet [Options - Partie](#), accessible par le menu *Outils/Options* vous pouvez régler la façon de saisir les coups dans le programme.

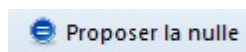
Si vous voulez reprendre un coup, utilisez le menu *Édition/Reprendre le coup*.



Comme Fritz est désormais capable de battre les Grands-Maîtres les plus forts, vous aurez besoin des nombreuses [Aides](#) durant la partie.



Dans une position équilibrée, vous pouvez offrir la nulle avec le menu *Partie/Proposer la nulle*.



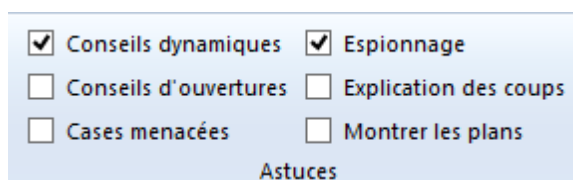
La plupart du temps vous obtiendrez une réponse peu respectueuse. Si la situation semble sans espoir, vous pouvez abandonner avec le menu *Partie/Abandonner*.

Si vous jouez une [Partie amicale](#), le programme s'adapte à votre niveau de jeu mais joue néanmoins raisonnablement. Cela fait du bien surtout lorsque les vantardises du programme vous tapent sur les nerfs.

Remarque : Toutes vos parties sont enregistrées automatiquement dans la [base de données Autosave](#).

1.6 Aides pendant une partie

Durant la partie vous pouvez recevoir les aides suivantes.



[Conseil](#)

Une mise sur la voie

Suggestion	Une proposition de coup
Menace	La menace immédiate
Explication des coups	Une liste commentée de tous les coups possibles
Observer	Ouverture automatique d'une fenêtre prévenant des fautes tactiques lorsqu'elles sont détectées
Coup attendu	Montre quel est le coup attendu par le programme
Explication de position	Donne une explication texte pour la position en cours
Let's Check	Accès aux analyses sur le serveur
Analyse assistée	Affichage graphique sur l'échiquier pour la qualité d'un coup
Roulette souris	Proposition de coup via roulette de souris

1.7 Les niveaux de jeu

Niveaux de jeu adaptés

Dans l'[image de démarrage](#) de Fritz 16 vous pouvez démarrer tous les niveaux de jeu avec force réduite sous "[Partie facile](#)".

Niveaux de jeu avec force de jeu intégrale :

[Blitz](#)

[Partie longue](#)

[Partie sérieuse](#)

Niveau de jeu avec force réduite :

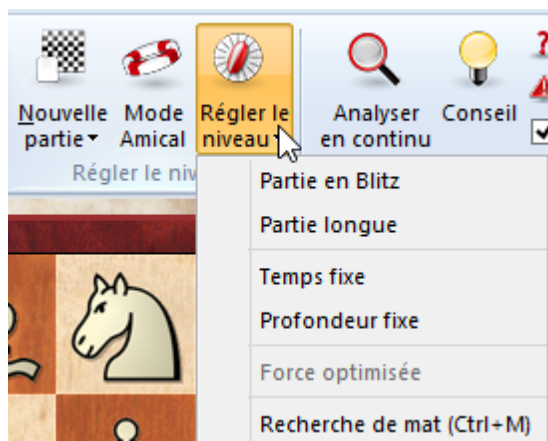
[Mode amical](#)

Niveaux de jeu spéciaux :

["Bouffe tout"](#)

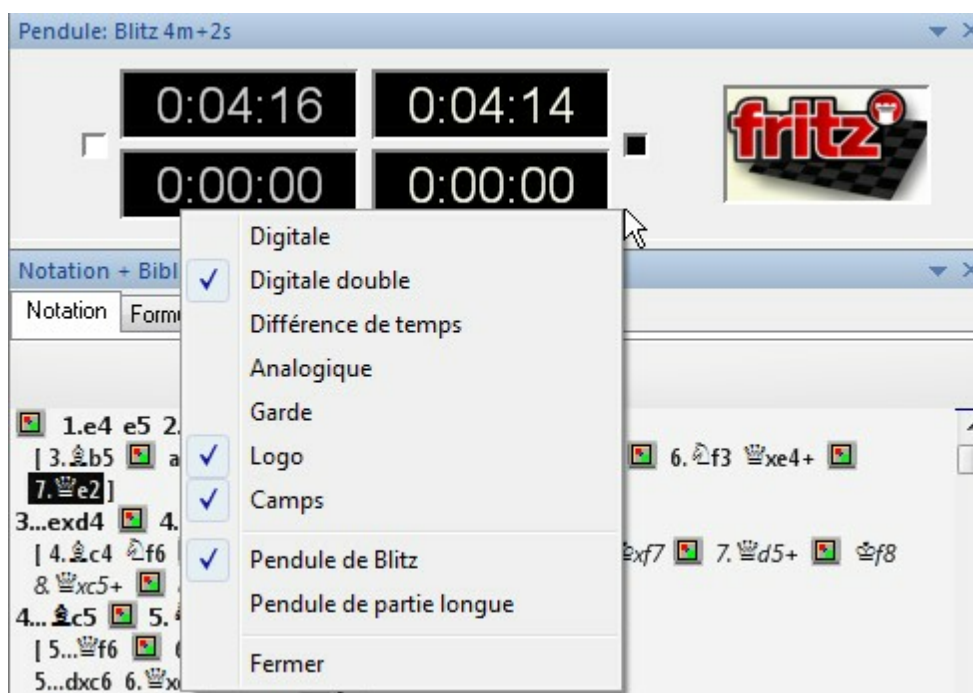
[Chess 960](#)

De plus, Fritz peut jouer avec une profondeur de calcul fixe ou un temps de réflexion défini par coup en utilisant *Accueil - Régler le niveau/Profondeur fixe* ou *Temps fixe*.



Si vous utilisez un des deux niveaux avec force de jeu intégrale, vous pouvez utiliser la fonction [Force optimisée](#) pour configurer le programme de façon optimale.

Blitz et temps de tournois peuvent être activés directement dans le menu contexte [Pendule](#).



1.8 Valeur des pièces

La valeur des pièces est élémentaire pour les échecs. Entre deux forts joueurs, le déséquilibre matériel d'un seul pion peut déjà décider de la partie. La valeur des pièces est exprimée en multiple de la valeur d'un pion, *unité de valeur de pion*:

Pièce	Unité de valeur de pion
-------	-------------------------

Pion	Un
Cavalier	Trois
Fou	Trois
Tour	Cinq
Dame	Neuf

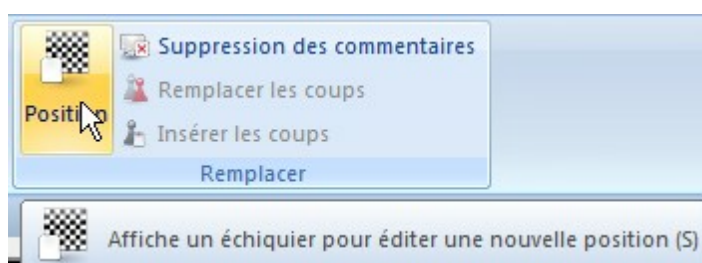
Dans un programme d'échecs les [évaluations de position](#) sont indiquées en unité de valeur de pion. Si le programme estime une position avec +0.2, cela signifie que les Blancs ont un avantage de 0.2 pions (ce qui est très peu).

1.9 Saisir une position

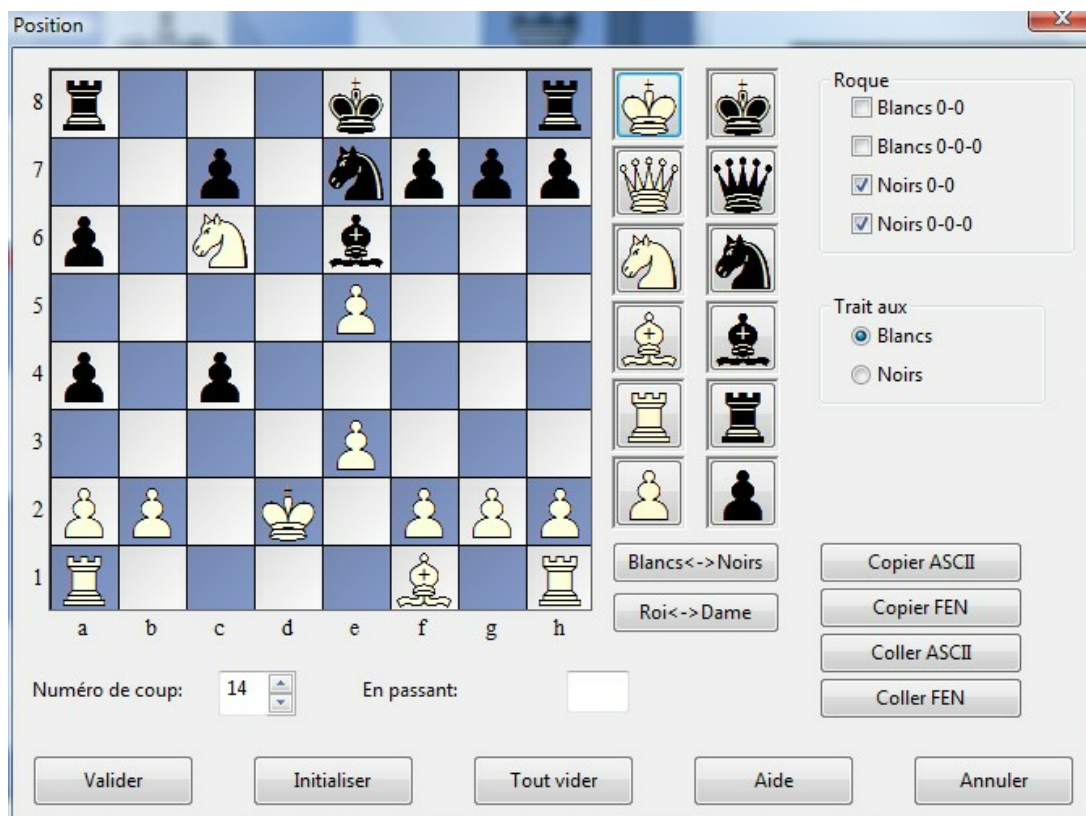
Comment saisir une position tactique, des finales ou des problèmes d'échecs ?

Avec la touche S vous appelez un menu pour saisir une position

Ou par le ruban *Insérer - Position*



Utilisez le menu *Insérer/Position* qui vous donne accès à une boîte de dialogue permettant de saisir n'importe quelle position.



Vous sélectionnez les pièces dans la palette à droite de la fenêtre par un clic. Si vous choisissez une pièce blanche, le bouton gauche de la souris place des pièces blanches, le bouton droit par contre place des pièces noires. Pour les pièces noires, c'est l'inverse.

Blancs 0-0, 0-0-0, Noirs 0-0, 0-0-0 : Indique si le roque est encore possible dans la position. Il est possible que le Roi ou la Tour aient déjà joué et aient supprimé ainsi le droit au roque.

Trait aux Blancs, aux Noirs : Vous permet d'indiquer qui a le trait dans la position saisie.

Copier, Coller ASCII, FEN : Pour les experts, la description d'une position peut être copiée vers le presse-papiers de Windows ou collée à partir de lui en divers formats.

Numéro de coup : Point de départ de la numérotation des coups dans la [notation de la partie](#).

En passant : La couleur qui n'a pas le trait vient juste d'avancer un pion de deux cases, permettant ainsi la prise "En Passant". Indiquez ici la rangée où le coup a été effectué.

Initialiser : Remet sur l'échiquier la position de début de partie.

Tout vider : Vous permet d'enlever toutes les pièces de l'échiquier.

Conseil: Les pièces peuvent être déplacées sur l'échiquier par un clic puis un glissement avec le bouton de la souris maintenu. Un clic unique sur une pièce avec la même pièce sélectionnée efface celle-ci.

Dans le dialogue sous la saisie de position, vous trouverez deux boutons :



Blancs <-> Noirs provoque un miroir vertical, tandis que **Roi <-> Dame** fait un miroir vertical de la position.

2 Commandes générales

2.1 Concept d'utilisation des rubans

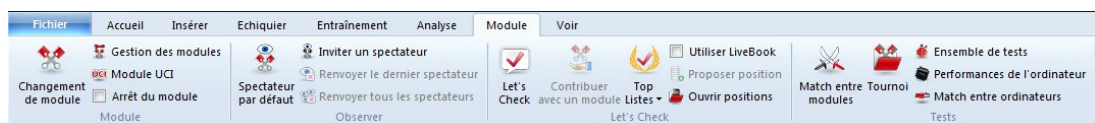
Fritz offre un tout nouveau design qui suit les directives de "Microsoft Fluent UI". Ces *Ribbons* ont été implantés en premier par Microsoft dans Office 2007. Le Ribbon (ang. "ruban", fr "barre multifonctions") est un concept d'utilisation graphique qui réunit les éléments de menus et la barre des icônes. Selon le contexte, il y a un nombre important d'icônes pour les diverses fonctions du programme selon la situation de travail en cours.



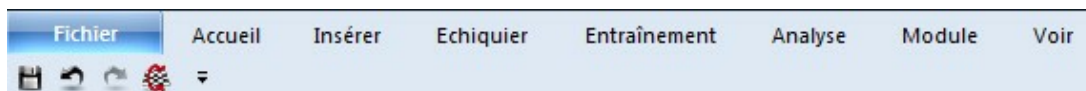
Finis le temps où il fallait fouiller dans la jungle des menus et sous-menus. En lieu et place il y a des icônes pour les diverses fonctions du programme dont on a besoin pour le travail en cours.

Dans la partie supérieure de la fenêtre du programme sont présents les éléments - comme dans les anciennes barres de menus - qui représentent des groupes de commandes, par ex. "Accueil", "Insérer" ou "Échiquier".

Un clic sur l'élément n'ouvre par une liste de menu mais affiche la barre de symboles qui contient les commandes correspondantes. A chaque "Menu" correspond ainsi un bandeau d'icônes.

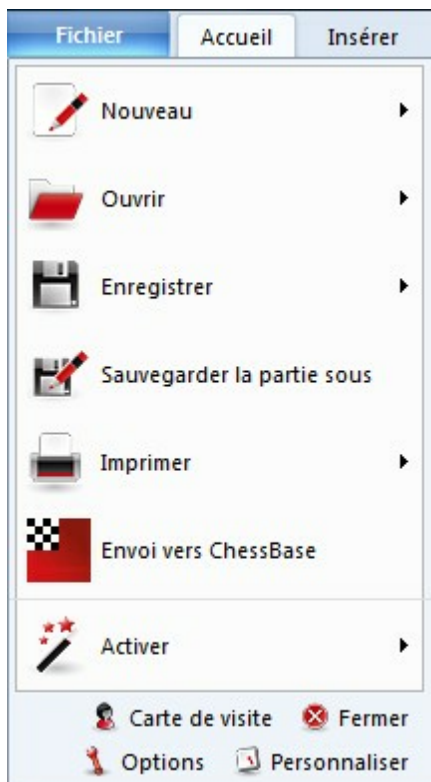


Le ruban occupe plus de place à l'écran dans la configuration standard que la combinaison classique menu - barre d'icônes. Les icônes sont regroupés par thème dans les rubans, la répartition dépend néanmoins de la résolution de l'écran ou de la taille de la fenêtre. Comme il y a plus de place pour des commandes supplémentaires dans les rubans l'utilisation des champs de dialogue est plus rare. On peut minimiser les rubans. Avec un clic droit à côté du ruban, on peut par "*Réduire le ruban*" gagner de la place à l'écran.



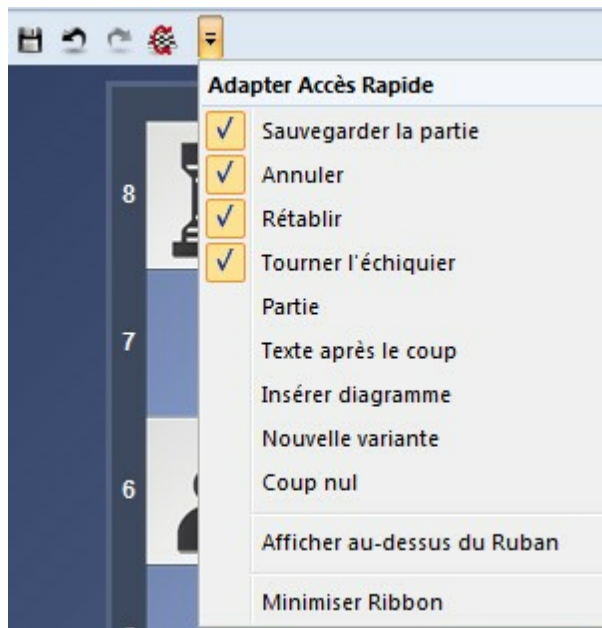
Dans ce cas on active les fonctions désirées par un clic sur un titre du menu.

Une fonction important dans ce concept est le *Menu Fichier*. Le Menu Fichier se trouve dans le coin supérieur gauche de la fenêtre du programme.



C'est ici que l'on peut faire les configurations importantes et démarrer les fonctions centrales du programme, par ex. le dialogue des options.

Une autre composante importante est la barre d'icônes avec laquelle on peut accéder directement aux fonctions souvent utilisées avec un seul clic de souris.



L'utilisateur peut décider si la barre d'icônes doit se trouver sous les rubans ou dans la barre titre du programme. Avec un clic droit l'option peut être affichée.

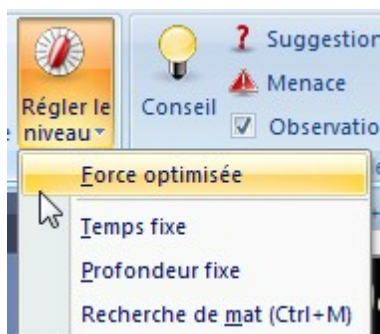
L'utilisateur peut personnaliser la barre d'icônes. Un clic droit dans une des icônes offre la fonction suivante:



"Ajouter à la barre d'outil Accès rapide" donne la possibilité à l'utilisateur de se créer un espace de travail individuel avec les fonctions les plus fréquemment utilisées.

Ce concept d'utilisation apporte beaucoup d'avantages dans le travail quotidien avec Fritz, on peut accéder plus rapidement aux fonctions, par ex. le choix de l'échiquier ou les propositions sur le serveur. Comme le classement des fonctions dépend de la fréquence d'utilisation, celle-ci est plus simple et plus fluide.

Lors du travail avec le programme, il faut faire attention si un élément est muni d'une petite flèche. La flèche signifie qu'il y a des fonctions complémentaires à disposition.



L'exemple montre l'élément avec les niveaux de jeu. Avec un clic sur la petite flèche le sous-menu des fonctions supplémentaires s'est ouvert.

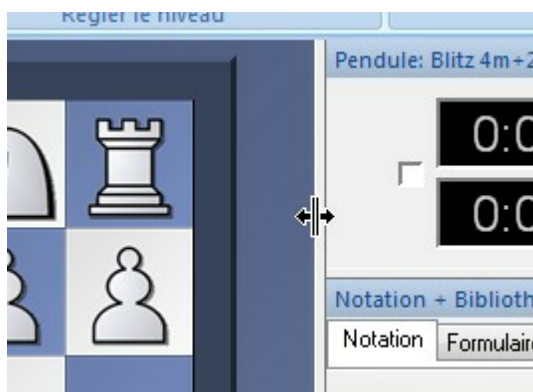
A l'aide des rubans l'utilisation du programme est grandement simplifiée. Il est sûr qu'il faut une certaine expérience avec la nouvelle façon de travailler si on a été habitué aux structures de menus. La nouvelle interface est plus claire et beaucoup de fonctions sont d'accès plus rapide.

2.2 Ordonner les fenêtres

Les fenêtres de Fritz peuvent être modifiées en taille et déplacées. Fritz travaille automatiquement avec des fenêtres adjacentes pour vous éviter le réajustement des fenêtres se chevauchant.

Modifier la taille

Amenez le curseur de la souris jusqu'à la bordure entre les fenêtres - la flèche se transforme en symbole de séparation.



Cliquez sur la bordure et glissez avec le bouton de la souris maintenu.

Réordonner les fenêtres

Le programme offre maintenant une nouvelle gestion des fenêtres avec un "placement" intuitif. Pour cela cliquez sur la barre de titre et glissez avec le bouton de la souris enfoncé la fenêtre sur l'écran. Dans notre exemple nous voulons positionner la fenêtre avec la pendule directement au-dessus de l'échiquier.



Sur l'écran du programme on trouve maintenant plusieurs boutons avec des flèches. Ces boutons de positionnement sont affichés chaque fois que nous voulons glisser et placer une fenêtre à l'écran. A l'aide de ces boutons, on peut maintenant choisir plus précisément le positionnement de la fenêtre à placer.

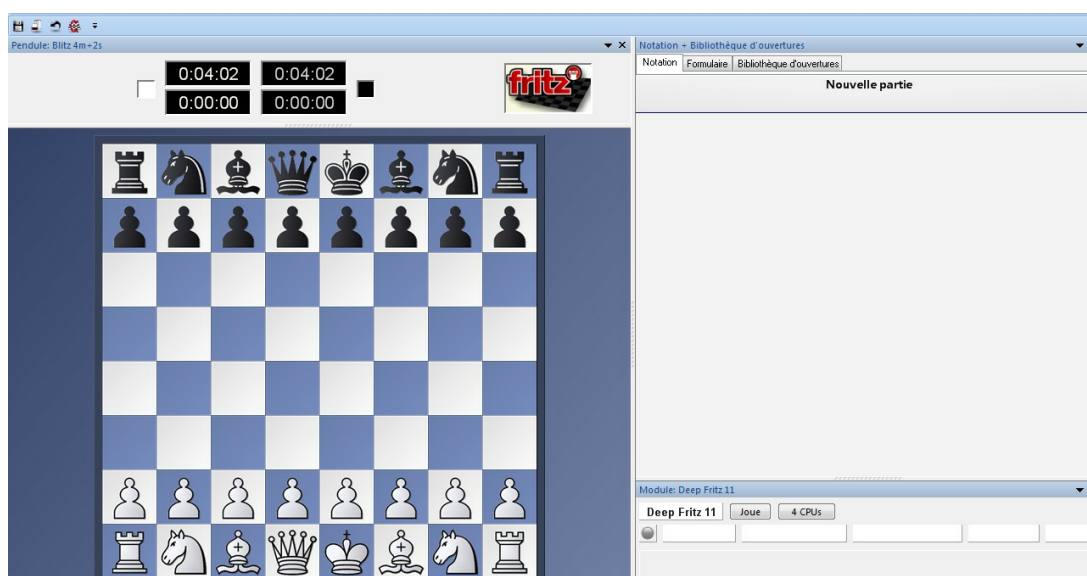
Pour le placement vous déplacez le curseur de la souris sur la surface marquée en couleur du bouton correspondant. Le futur positionnement de la fenêtre est indiqué précisément dans un aperçu.



Dans notre exemple pour le déplacement de la pendule nous choisissons la flèche supérieure. La fenêtre avec la pendule doit donc être placée juste au-dessus de l'échiquier. Avec le bouton de la souris enfoncé nous passons sur la surface marquée en bleu et lâchons le bouton de la souris.



Dans l'aperçu le programme nous indique maintenant la position exacte de la fenêtre à déplacer. Lâchez le bouton de la souris et le nouveau positionnement est mis en oeuvre selon le choix de l'utilisateur.



Le système du positionnement à l'aide des boutons à flèches est facile à comprendre si l'on se souvient que le placement peut être réalisé avec l'aperçu du bouton à flèches. Avec un peu d'expérience, le processus permet un placement plus rapide des fenêtres selon son choix.

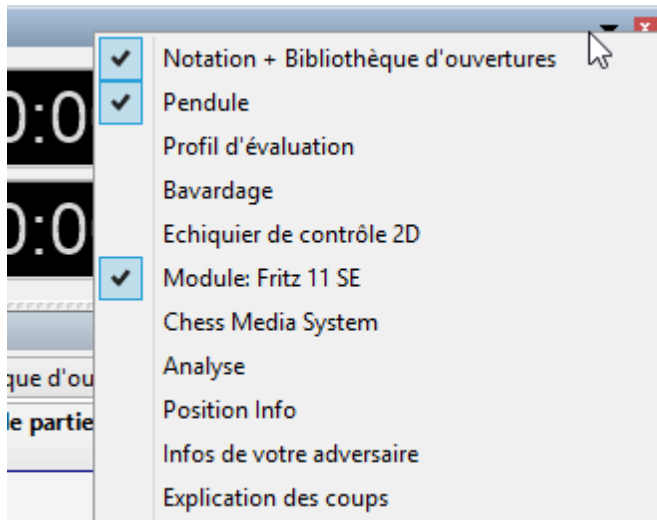
2.3 Fenêtres des éléments de commande

Le programme offre des éléments de commande supplémentaires pour les fenêtres importantes



Clic sur le symbole croix ferme la fenêtre.

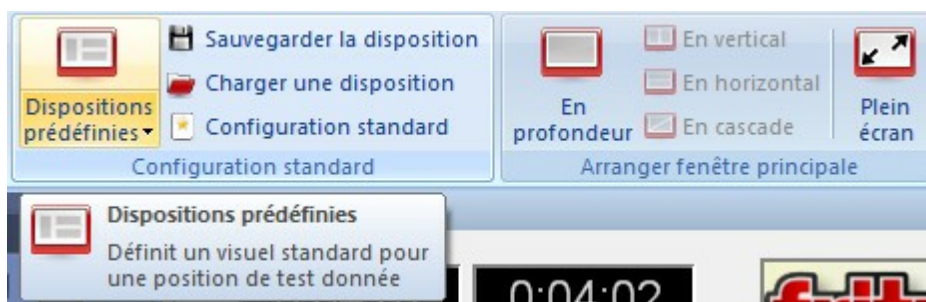
Par un clic sur le symbole flèche ouvre un menu contextuel.



Avec celui-ci on peut ouvrir ou fermer rapidement les fenêtres associées.

2.4 Dispositions prédéfinies

Sous *Voir - Dispositions prédéfinies* vous trouvez 8 dispositions de fenêtres pour certains usages courants :



Standard

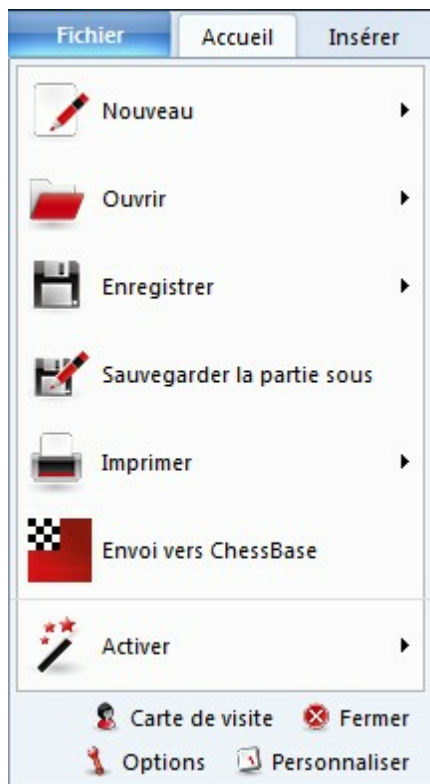
Configuration d'origine pour les couleurs et les fenêtres.

Grand échiquier	La fenêtre du programme est maximisée et la taille de l'échiquier optimisée.
Grande fenêtre de notation	La fenêtre du programme est maximisée et la notation est agrandie pour rejouer les parties.
Grand module	La fenêtre du module occupe la largeur totale de la fenêtre du programme.
Grande analyse	La fenêtre d'analyse occupe la moitié de la fenêtre du programme.
Échiquier seul	Toutes les fenêtres sont fermées. Est particulièrement efficace en mode plein écran.
Échiquier et pendule	La même chose que le précédent mais avec la pendule en plus.
Grande bibliothèque	Grand échiquier et grande fenêtre de bibliothèque pour l'étude des ouvertures.
Toutes les fenêtres	Avec la fenêtre des remarques et le profil d'évaluation. Ressemble au visuel de Fritz5.
Mini-Fritz	La fenêtre de programme avec le seul échiquier est fortement réduite et se place en haut de l'écran.

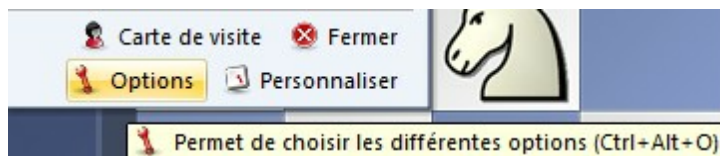
Conseil : Mémorisez les raccourcis clavier Ctrl-1,..., Ctrl-9 pour les dispositions prédéfinies.

2.5 Couleur et visuel des fenêtres

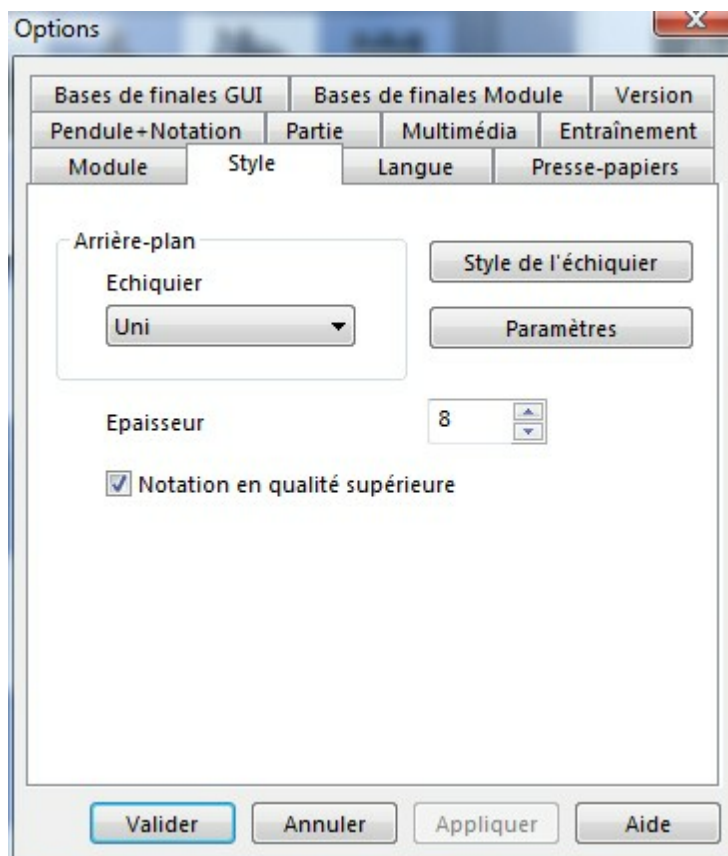
Sous [Menu Fichier](#) vous pouvez ouvrir le dialogue pour adapter l'affichage à votre convenance.



Ouvrez avec un clic sur l'élément *Options* le dialogue pour les configurations.



Options - Style



Arrière-plan - Fenêtre

L'arrière plan de toutes les fenêtres et de la barre de menus sont réglables. Choisissez "Uni" pour obtenir un style classique de Windows. "A choisir..." vous permet de choisir n'importe quelle image au format BMP pour le fond de la fenêtre.

Arrière-plan - Style de l'échiquier

Fixe l'arrière-plan de la fenêtre de l'échiquier.

Couleur des fenêtres

Force le fond et la couleur de la police définis par défaut dans Windows pour l'affichage des textes. Ceci permet aux utilisateurs mal-voyants un contraste de couleurs renforcé. Ce réglage n'est utilisable qu'après le redémarrage du programme.

Style de l'échiquier

Conduit au réglage de [l'aspect de l'échiquier](#). 2D

Paramètres échiquiers 3D

Charge le dialogue pour la [configuration de l'échiquier 3D](#)

Épaisseur

Les séparateurs délimitent les [surfaces des fenêtres](#). Par glissement des séparateurs vous changez la taille de la fenêtre. C'est l'épaisseur de ces séparateurs, et donc la facilité de modification des fenêtres, qui est réglable ici.

Conseil : Par un clic droit sur l'échiquier vous pouvez faire les réglages du [visuel de](#)

[l'échiquier](#).

2.6 Créer une disposition

Le programme offre un grand nombre d'options pour adapter l'interface aux goûts de l'utilisateur. Vous pouvez "installer" votre environnement de travail comportant divers dessins d'échiquier ou de pièces. Le programme respecte scrupuleusement les consignes de Microsoft pour la conception des interfaces utilisateur : *Windows Style Guides*. La technique vous est familière avec Windows-Explorer ou Outlook. Quand vous changez la taille d'une fenêtre, les autres fenêtres s'adaptent automatiquement à l'écran. Ainsi, les fenêtres qui se chevauchent et l'écran mal rangé font définitivement partie du passé et vous pouvez vous concentrer sur votre travail.

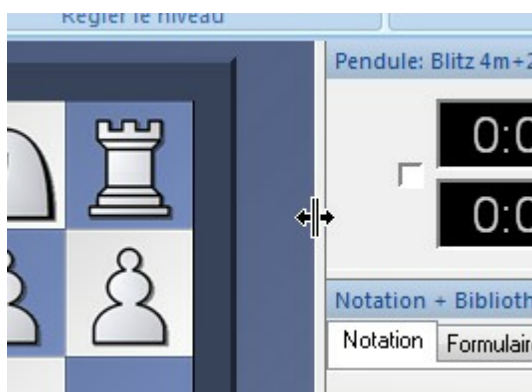


Remarque : Les fenêtres de *Notation*, *Module*, *Discussion*, *Pendule*, etc. peuvent être visibles. Vous trouvez les renseignements [ici...](#)

Technique 1

Dans le menu *Fenêtre/Fenêtres*, vous pouvez choisir quelle fenêtre doit être affichée. Par exemple, dans le programme, il y a un affichage pour les informations de calcul, la notation, l'échiquier, la bibliothèque d'ouvertures, etc... dans une fenêtre particulière. Les fenêtres peuvent être déplacées à l'écran et redimensionnées.

Entre les différentes surfaces de fenêtres, vous trouvez des *séparateurs*.



Si vous amenez le curseur sur un séparateur, il se transforme en symbole de séparation. Cliquez sur le séparateur et glissez avec le bouton de la souris enfoncé. Les avantages de l'adaptation automatique et de la répartition optimale de l'écran sont évidents.

Conseil : Vous pouvez changer l'épaisseur des séparateurs avec le menu Outils/Options/Style. Changez la valeur choisie du paramètre *Épaisseur*.

Technique 2

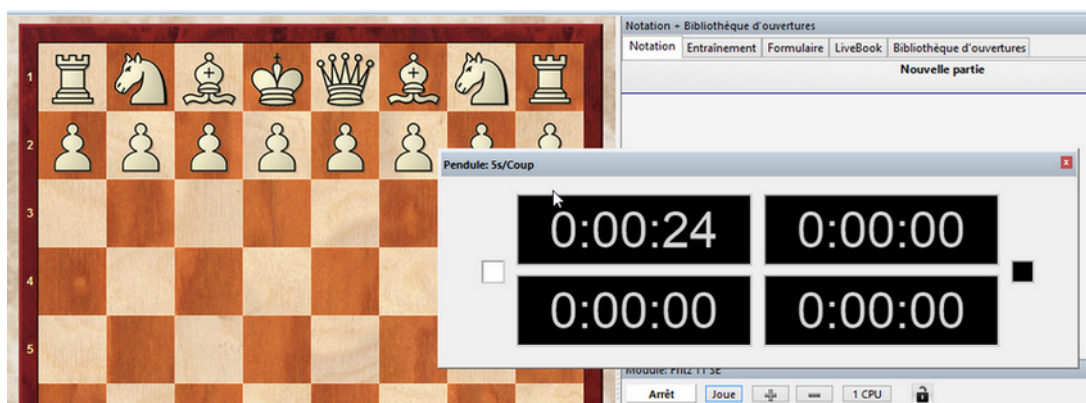
Une option peu mise en oeuvre par les utilisateurs est pourtant bien pratique. Vous pouvez faire glisser les fenêtres et les placer n'importe où sur l'écran ! Voir [ici...](#)

2.7 Déplacer une fenêtre

Les fenêtres *Notation*, *Module*, *Discussion*, *Pendule*, etc... peuvent être placées librement.

La fenêtre peut être saisie par sa barre de glissement et placée n'importe où sur l'écran.

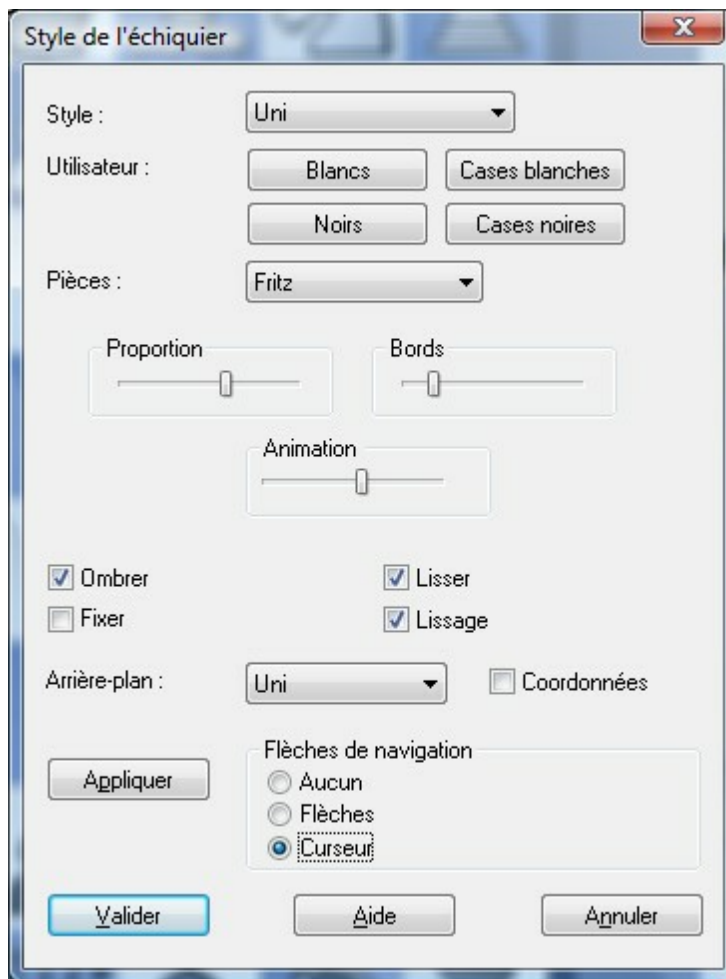
Par double-clic sur la barre de déplacement ou lors de la fermeture de la fenêtre, elle est replacée à sa position initiale.



Par exemple, si vous voulez avoir la pendule directement à côté de l'échiquier lors d'un Blitz, vous pouvez faire glisser directement sa fenêtre à côté de l'échiquier.

2.8 Modifier l'échiquier et les pièces

Le dialogue *Style de l'échiquier* vous permet de modifier les couleurs, les pièces, la largeur de la bordure et l'arrière-plan de l'échiquier 2D. Il est facilement accessible par le menu qui apparaît lors d'un clic droit sur l'échiquier.

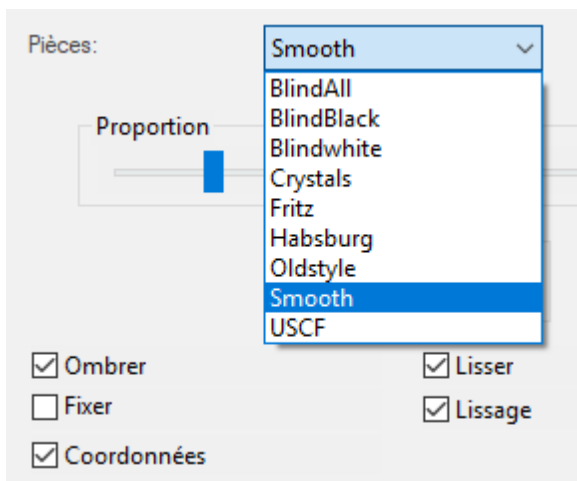


Les options suivantes sont disponibles:

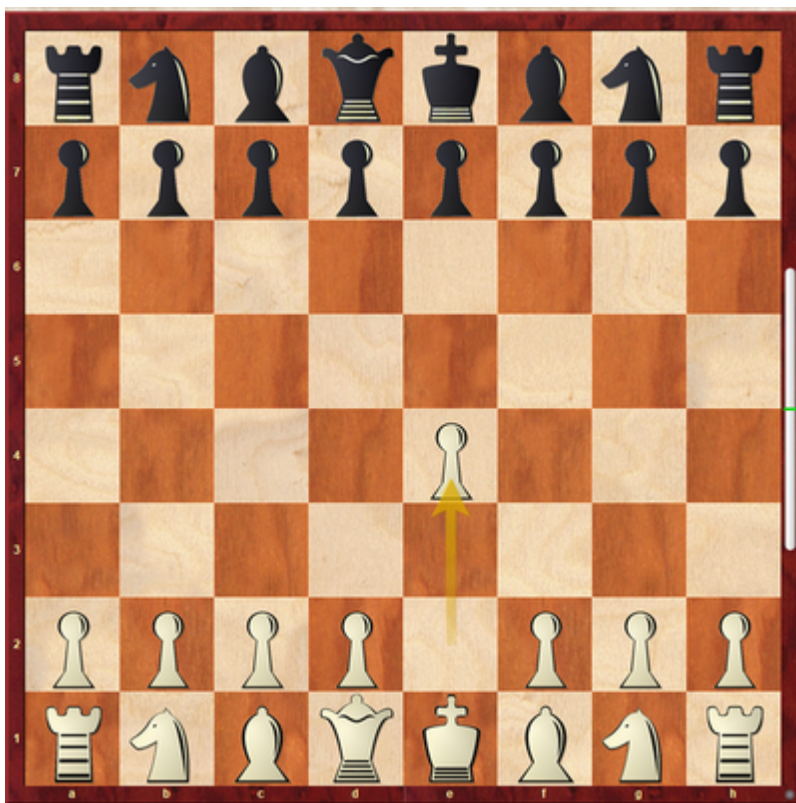
Style : Détermine le matériau du plateau et des pièces. Si vous voulez choisir votre propre texture, choisissez le style *A choisir*. Puis, chargez vos propres images, au format BMP, pour les cases blanches, noires et les bords.

Couleurs : Si vous voulez choisir vous-même des couleurs brutes, choisissez le style *Uni*. Puis, avec les boutons *Noirs*, *Blancs*, *Cases blanches* et *Cases noires* sélectionnez les couleurs désirées.

Pièces : Plusieurs jeux de pièces sont disponibles. *Fritz* est le jeu par défaut, *USCF* est un type de pièces courant dans les publications américaines. *Oldstyle* correspond à un vieux style que l'on peut trouver dans des livres d'échecs anciens. Les jeux *Blind* permettent de disputer des parties à l'aveugle.



Vous pouvez choisir un des jeux de pièces. Par ex. le tout nouveau **Smooth**.



Proportion : Définit la taille des pièces par rapport à celle des cases.

Bords : L'échiquier a un bord d'épaisseur variable.

Animation : Détermine la vitesse de glissement des pièces sur l'échiquier.

Ombre : Ajoute une légère ombre aux pièces et améliore ainsi leur esthétique d'affichage.

Lisser : Les pièces apparaissent légèrement arrondies pour rendre l'échiquier plus réel.

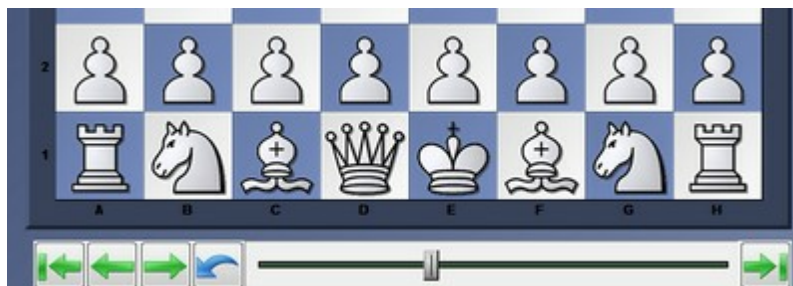
Fixer : Utilise les pièces des versions précédentes de Fritz et désactive styles et couleurs.

Arrière-plan : Choisit l'aspect et la couleur de l'arrière-plan de l'échiquier. Les modes *Uni* et *A choisir* peuvent également être utilisés ici.

Coordonnées : Entoure l'échiquier de coordonnées a-h, 1-8 sur lesquelles repose la notation des parties d'échecs.

Flèches de navigation : Affiche cinq flèches sous l'échiquier pour naviguer dans la partie avec la signification suivante de gauche à droite : Aller au début de la partie, Prendre un coup, Annuler le coup, Exécuter le coup, Aller à la fin de la partie.

Curseur de navigation : est une manière pratique de plus rapidement à une phase de la partie que par l'intermédiaire de la notation. Ceci est utile pour des parties longues et abondamment commentées.

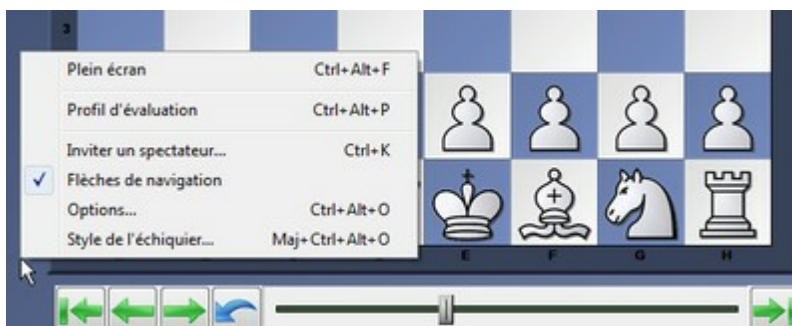


Le curseur est disponible par un clic droit sur l'échiquier sous *Style de l'échiquier* -> Curseur ou par un clic droit sous l'échiquier.

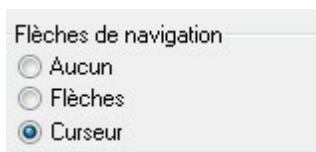
Par un clic sur le bouton *Appliquer* vous pouvez vérifier les réglages directement avant de les conserver.

2.9 Navigation fenêtre d'échiquier

Fritz possède des possibilités intuitives pour la navigation dans la [notation](#) des parties chargées dans la fenêtre d'échiquier. Vous pouvez ainsi naviguer rapidement et confortablement dans de longues notations et parvenir à plus vite à des phases de parties prédéterminées.

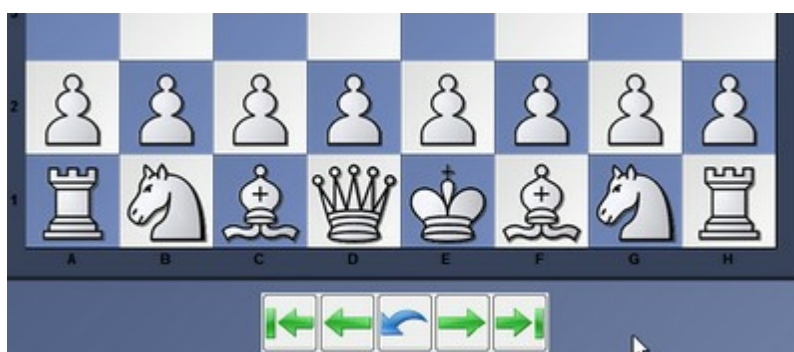


Les différentes options sont disponibles dans le dialogue du [style de l'échiquier](#). Ce dialogue peut être activé par un clic droit sur ou sous l'échiquier.



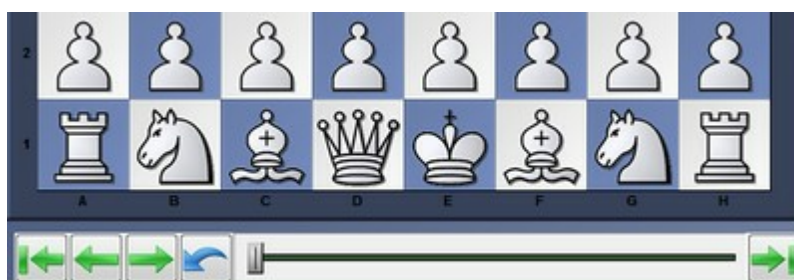
Les options suivantes sont disponibles:

Flèches : Vous activez une barre avec des flèches sous l'échiquier.



La signification des fonctions des différentes flèches est expliquée à l'aide du mouseover. Quand on passe avec le curseur de la souris au-dessus d'une touche la signification est affichée.

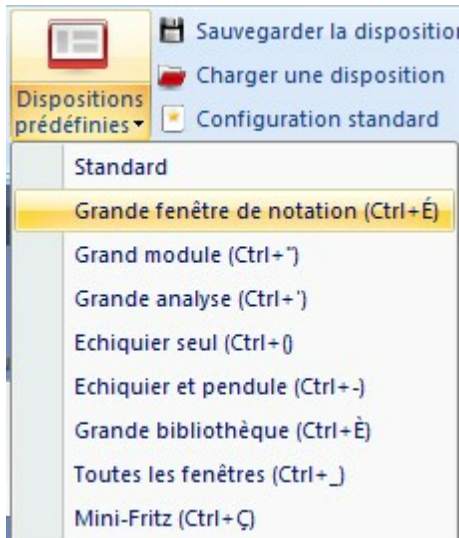
Curseur: Avec le curseur on peut naviguer très rapidement dans la notation de partie.



Avec le curseur on peut accéder plus rapidement à une phase de partie donnée avec un clic précis ou par le glissement du curseur. Ceci est utile pour de longues parties commentées.

2.10 Enregistrer et charger une disposition

Une *disposition* contient toutes les informations concernant l'agencement des fenêtres ainsi que le choix des motifs d'arrière-plan et des couleurs de l'échiquier ou des fenêtres.



Les paramètres des modes de jeu pour les parties y sont aussi enregistrés.

Le programme offre la possibilité de sauvegarder les dispositions personnelles et de les charger à la demande.

Avec le raccourci de clavier *Ctrl-Maj-S* vous pouvez ouvrir le dialogue pour la sauvegarde d'une disposition. Profitez de la possibilité d'enregistrer des dispositions pour vos utilisations personnelles.

Remarque : Les fichiers de disposition ont toujours une extension ***.CBLAY** sur le disque dur.

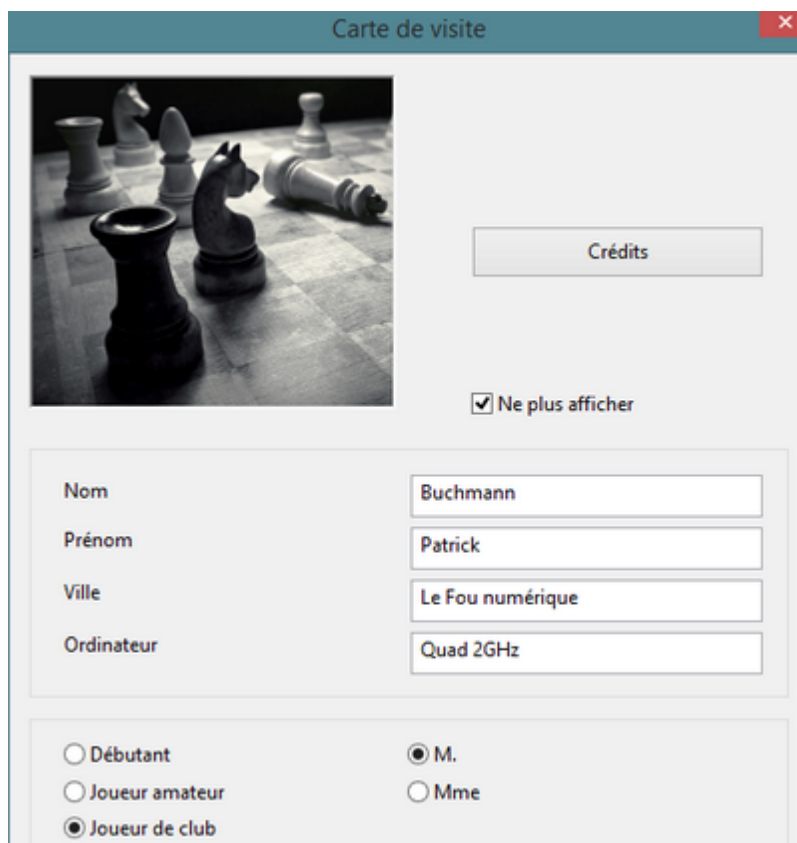
Conseil : Les dispositions prédéfinies recouvrent pratiquement tous les cas d'utilisation. Vous obtenez fréquemment plus rapidement ce que vous voulez en modifiant une disposition prédéfinie et en la sauvegardant.

- Clic droit sur l'échiquier appelle un dialogue [Style de l'Échiquier](#). Vous pouvez y choisir entre divers styles de pièces et d'échiquiers.
- Avec le menu *Affichage/Échiquier 3D réaliste* vous basculez vers une représentation en trois dimensions de l'échiquier.
- Dans la boîte de dialogue *Style de l'Échiquier* vous pouvez changer la proportion des pièces par rapport à l'échiquier.
- Si vous êtes débutant, vous pouvez avoir des difficultés avec la notation des coups. Dans la boîte de dialogue *Style de l'échiquier* activez *Coordonnées* pour obtenir l'affichage des chiffres et des lettres sur les bords de l'échiquier. Un coup est toujours indiqué par un programme d'échecs en utilisant ces coordonnées.

2.11 Carte de visite - Enregistrement

Au démarrage du programme, Fritz vous propose de saisir vos nom, prénom et ville de domicile ainsi que la désignation de l'ordinateur.

Vous pouvez aussi afficher cette information sous le *Menu général* par *Carte de Visite*.



Carte de visite

Crédits

Ne plus afficher

Nom: Buchmann

Prénom: Patrick

Ville: Le Fou numérique

Ordinateur: Quad 2GHz

Débutant M.

Joueur amateur Mme

Joueur de club

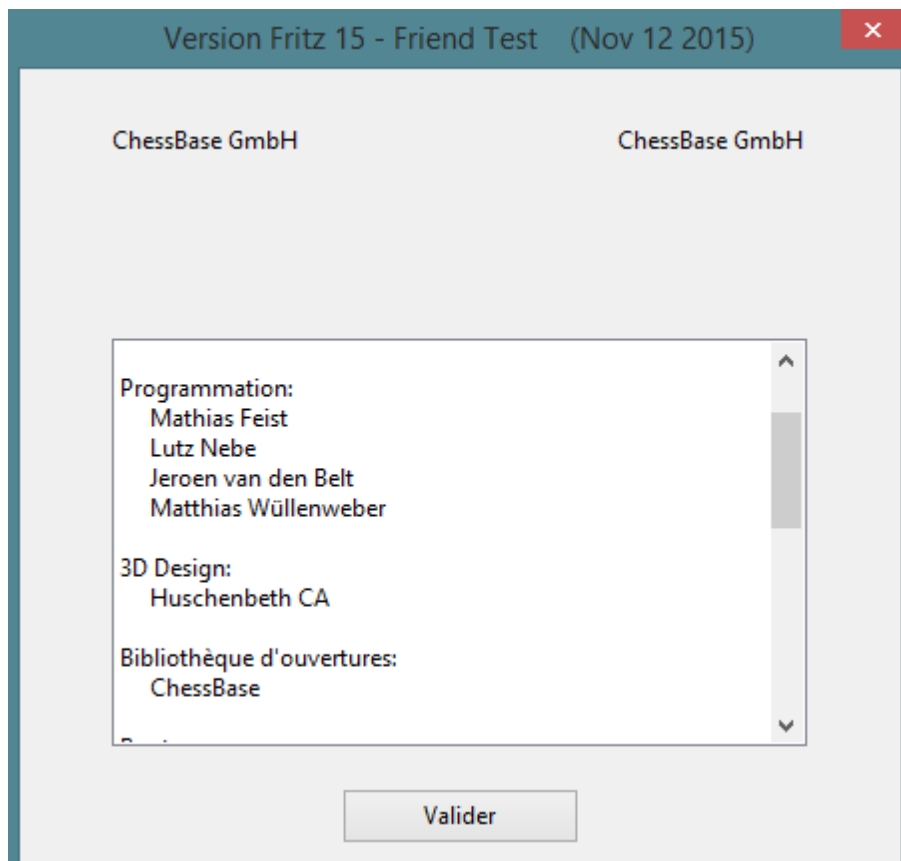
Ces données sont utilisées automatiquement lors de la sauvegarde de parties par exemple.

Joueur amateur : Détermine certains réglages comme le niveau Partie amicale, la notation complète des parties ou les coordonnées autour de l'échiquier.

Joueur de club : Règle le programme pour les besoins d'un joueur plus expérimenté.

Remarque : Vous pouvez changer les renseignements de la carte de visite à tout moment par le menu *Outils/Carte de visite*.

Un clic sur *Crédits* vous livre des informations sur les auteurs du programme.



2.12 Configurations

2.12.1 Configuration pendule et notation

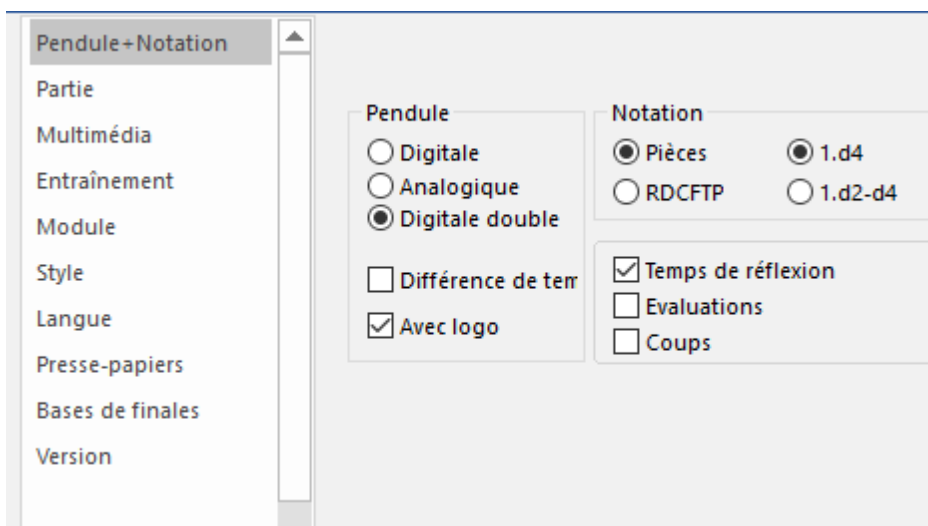
Ces réglages sont accessibles par le *Menu Fichier Outils/Options*, puis l'onglet *Pendule+Notation* de la boîte de dialogue.

Digitale / Analogique/ Double Digitale : Type de représentation de la [pendule](#).

Avec logo : Affiche le logo du [module](#) actif à droite dans la fenêtre de la pendule.

Temps de réflexion réglable dans le menu contexte de la pendule.

Clic droit dans la [pendule](#). Les temps de réflexion de tournoi et de Blitz sont accessibles directement depuis la pendule.



Pièces / RDCFTP : Détermine si on utilise les initiales des pièces dans la langue utilisée ("RDCFTP") ou les symboles internationaux, les "pièces".

1.d4 / 1.d2-d4 : Choisit entre notation longue ou abrégée. La notation longue indique toujours la case de départ et d'arrivée d'un coup. Plus compréhensible pour les débutants, elle prend néanmoins plus de place. Dans la notation abrégée, on omet la case de départ s'il n'y a pas de confusion possible. Voir [Notation d'une partie d'échecs](#).

Temps de réflexion : Le temps de réflexion utilisé est indiqué en secondes dans la notation à la suite de chaque coup.

Évaluations : A la suite de chaque coup dans la notation, [l'évaluation](#) du programme d'échecs et la profondeur de calcul atteinte sont indiquées. L'indication est affichée sous la forme x/y , où x est l'évaluation en valeur de pion et y la profondeur de calcul.

Coups calculés dans la notation

Le programme enregistre le coup attendu en lieu et place de celui effectivement joué dans la notation. Vous pouvez voir directement la différence d'évaluation.

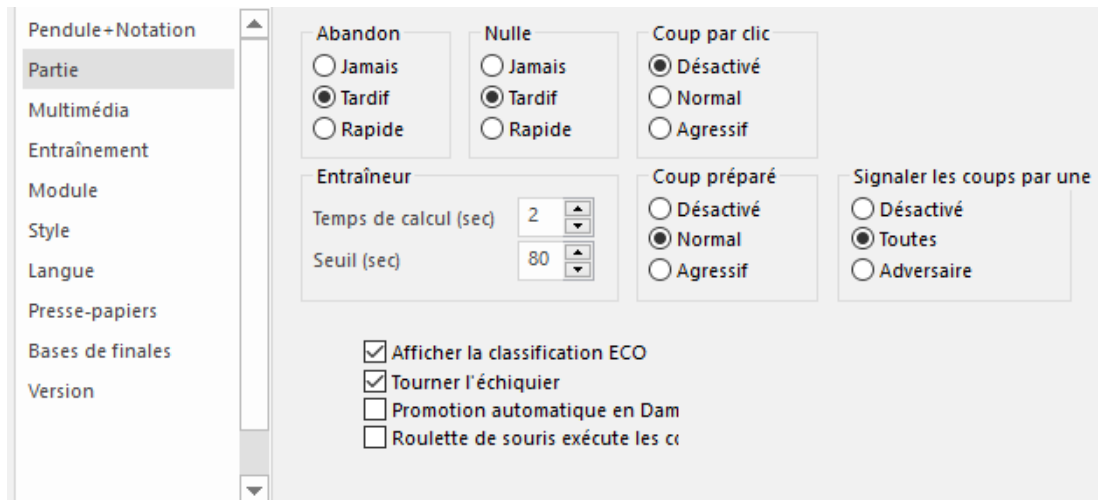
[Le formulaire de partie](#)

2.12.2 Configuration de la partie

Ces réglages sont accessibles par le *Menu Fichier Outils/Options*, puis l'onglet Partie de la boîte de dialogue.

Abandon : Abandon *tardif* signifie que le programme doit faire quatre fois de suite une [évaluation](#) plus mauvaise pour lui de 6,5 [en valeur de pion](#) avant d'abandonner. Pour un abandon *rapide* une évaluation trois fois de suite de 4,8 valeur de pion est suffisant.

Le programme n'abandonne pas s'il voit un mat forcé.



Coup par clic : Par exemple, vous jouez en Blitz contre Fritz avec une position gagnante en finale mais vous manquez de temps. Ici la possibilité de jouer le coup par un simple clic peut être utile.

- *Normal* : Si vous cliquez sur une case qui ne peut être atteinte que par une seule pièce, le coup est joué. Si plusieurs pièces peuvent accéder à la case, le coup n'est joué que lorsque vous choisissez la bonne pièce par un deuxième clic. Si vous cliquez sur la case g1 ou g8 et si le roque est légal, celui-ci est exécuté.
- *Aggressif* : Cette fois, la pièce qui a effectué les deux derniers coups a la priorité. Ainsi vous pouvez "cliquer" rapidement une longue série d'échecs en finale. De plus, si une pièce cliquée peut effectuer plusieurs coups possibles, mais que l'un prend la dernière pièce adverse à avoir bougé, c'est la prise qui est effectuée (ce qui correspond à la reprise lors d'échanges).

Conseil: Pendant que le programme calcule un coup, la pièce peut être saisie et déposée sur la case d'arrivée. Pour des coups évidents, cela économise un temps précieux pendant les parties de Blitz.

Entraîneur

Temps de calcul : Si par le menu Aide vous sollicitez un [conseil](#) ou une [suggestion](#), l'entraîneur doit calculer rapidement. Plus le temps de calcul est long, meilleure est la suggestion de coup.

Seuil : Si dans une partie (à l'exception des parties sérieuses et des parties amicales), vous commettez une faute, l'entraîneur se manifeste pour vous proposer une aide ou la reprise du coup. Vous réglez la gravité de la faute en [valeur de pion](#) qui provoque l'intervention de l'entraîneur.

Afficher la classification ECO : Indique la [classification ECO](#) et le nom de la variante dans la barre d'infos.

Tourner l'échiquier : Fritz veut aussi jouer de temps en temps avec les Blancs. Si cette option est activée, le programme attend de savoir avec quelle couleur vous jouez.

Exemple 1 : La position initiale est sur l'échiquier et vous appuyez sur la touche Espace. Fritz en conclut qu'il joue avec les Blancs et tourne automatiquement l'échiquier. Si vous effectuez un coup avec les Blancs, le programme joue avec les

Noirs et ne tourne pas l'échiquier.

Exemple 2 : Vous démarrez une nouvelle partie et les Noirs sont "à l'envers" sur l'échiquier car vous désirez jouer avec les Blancs. Dès que vous entrez un coup Blanc, l'échiquier est tourné automatiquement

Conseil : *Ctrl-F* tourne toujours l'échiquier.

Signaler les coups par une flèche : Chaque coup de l'ordinateur est marqué sur l'échiquier par une flèche jaune.

Promotion automatique en Dame : Tout pion qui arrive sur la dernière ligne du camp opposé est automatiquement promu en Dame.

Coup préparé : Cette fonction est disponible dans le jeu classique contre un module d'échecs et sur le serveur de jeu.

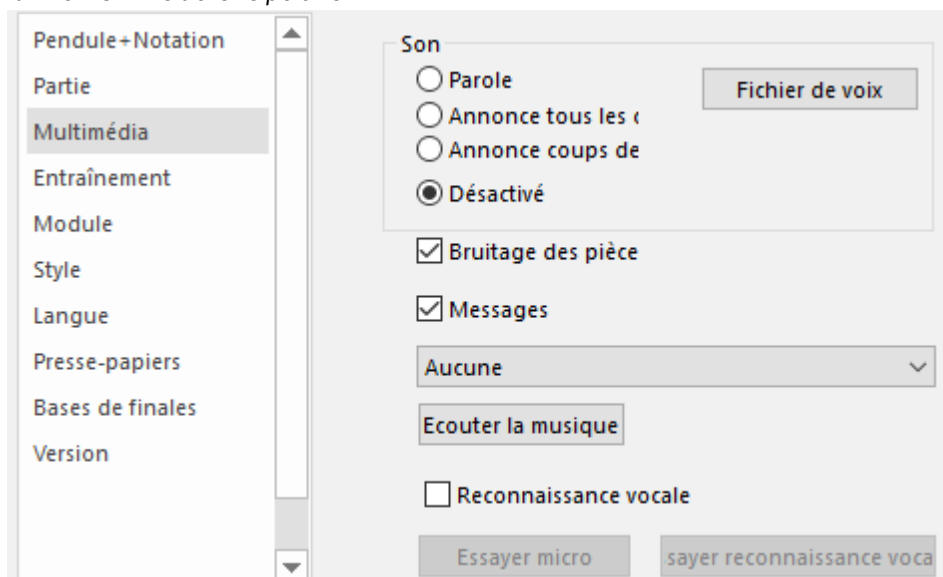
Pendant que l'adversaire a le trait, on peut saisir le coup suivant prévu. Ceci est particulièrement intéressant pour des réponses évidentes et économise de précieuses secondes dans les parties de Blitz ou de Bullet. Le coup est indiqué par une flèche verte sur l'échiquier. Il peut être intéressant, en finale, de saisir plusieurs coups de suite, par exemple dans une marche en avant du type e3-e4-e5-e6-e7-e8. Ces coups sont traités automatiquement dès que l'adversaire a joué.

Conseil : Un clic droit dans l'échiquier efface une liste de coups préparés !

- *Normal* : Avec ce réglage le premier coup de la liste est joué. Si ce coup n'est pas légal, la liste est effacée et il est nécessaire de ressaisir un coup.
- *Agressif* : Dans ce mode, le premier coup est également joué. Si ce coup n'est pas légal, seul ce coup est effacé mais le coup suivant de la liste sera exécuté.

2.12.3 Configuration multimédia

Menu Fichier - Outils-Options.



Nouveau dans le programme des bruitages de pièces alternatifs. Si sous *Options/Multimédia* vous avez activé le bruitage de pièces, le programme joue des sons différents pour les bruits de prise ou de mouvement de pièces. Les fichiers sons sont sous *\Programme\ChessBase\Sounds*.

Parole

Le programme s'exprime par l'intermédiaire de la voix du célèbre cabaretier Matthias Deutschmann. Il faut que le DVD soit dans lecteur et l'option activée ici.

Énoncé des coups

Si l'option est active, le programme annonce chaque coup. Ceci est par exemple utile si vous jouez avec un échiquier externe DGT.

Bruitage des pièces

La prise et le déplacement des pièces sont accompagnés de bruitages réalistes.

Son 3D

Si vous disposez du système de son adapté et de plusieurs enceintes, le programme permet le rendu sonore 3D. Vous activez cette option par *Outils - Options - Multimédia* en cochant l'élément "3D Sound".

Fichier de voix

Si vous avez copié les fichiers de voix [TALK.CHT sur le disque dur](#) , vous pouvez indiquer leur emplacement au programme.

Messages

Sur demande, le programme affiche les commentaires dans la barre d'infos. Ceux-ci ne sont pas identiques à ceux parlés qui sont plus impertinents. Si la barre d'infos n'est pas visible avec des résolutions d'écran, vous pouvez afficher les messages dans une fenêtre spécifique par le menu Fenêtre/Fenêtres/Conversation.

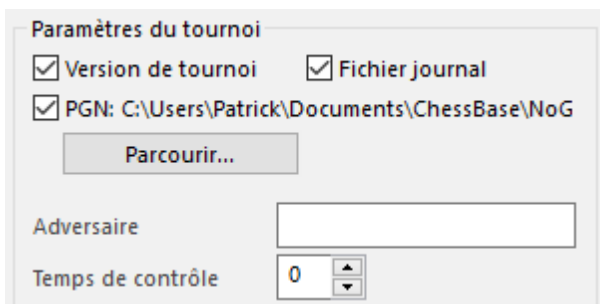
Écouter la musique

Le programme connaît deux sortes de musiques. Les "intro" sont de courtes séquences exécutées comme bienvenue lors du démarrage du programme et lors du gain de parties sérieuses. Mais vous pouvez aussi avoir une musique de fond permanente. Le programme utilise comme musique de fond uniquement des compositions diverses de Johann Sebastian Bach que vous pouvez choisir dans la liste déroulante.

2.12.4 Configuration de la version

Menu Fichier - Options - Version

Selon le module d'échecs, des fonctions différentes de l'interface sont utilisées.



Vous pouvez utiliser par exemple Fritz 9 ou Shredder 9 avec l'interface du programme.

Version de Tournoi : Après le coup du programme, le fond de l'écran devient rouge. Dans une partie contre un humain, on ne devrait pas jouer avec les effets sonores, car cela représente une gêne pour l'adversaire et ce mode est mieux adapté. Cette option est prévue pour l'utilisation en tournoi et n'a guère de sens pour l'utilisateur normal.

Fichier journal : Un protocole de la partie est créé avec les calculs du programme.

PGN : Par l'activation de cette fonction, une notation avec évaluation est générée par le programme au format PGN. Avec le bouton "Parcourir" vous pouvez choisir le chemin du fichier PGN.

Adversaire enregistre le nom de l'adversaire.

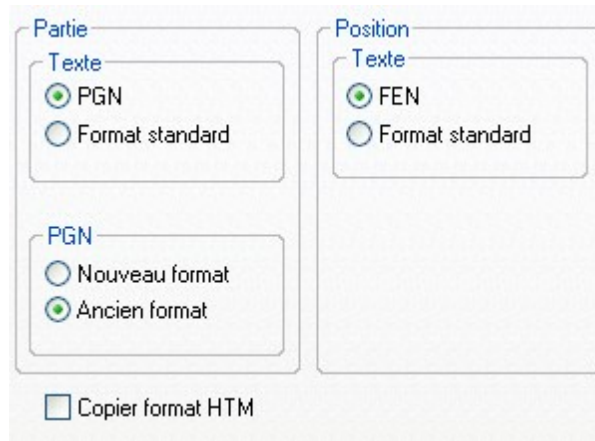
Temps de contrôle : Quand le programme est manipulé par un humain en tournoi, un certain temps est toujours perdu dans cette manipulation. Pour que la pendule externe corresponde à celle de l'ordinateur, vous pouvez déterminer un temps de manipulation pour l'opérateur.

2.12.5 Configuration du Presse-papiers

Menu Fichier - Options - Presse-papiers

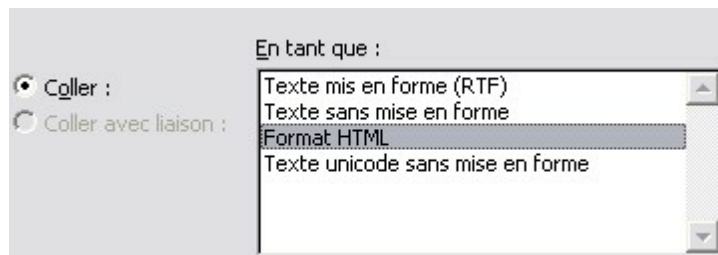
Dans ce dialogue, vous pouvez fixer dans quel format texte les parties ou positions sont copiées dans le presse-papiers Windows lors de l'utilisation du menu *Édition/Copier* pour les insérer dans un éditeur de texte.

- **Partie/Texte** - Copie la notation au [format PGN](#) ou au format standard.
- **Position/Texte** - Copie la notation au choix au [format FEN](#) ou dans l'ancien format.
- **PGN** - Le standard PGN a été récemment élargi. Vous fixez ici si l'exportation du format PGN se fait dans l'ancien format plus lisible ou selon la nouvelle norme..



Dans le dialogue l'option *Copier au format HTML*. Ainsi vous copiez la notation de la partie au format HTML dans le Presse-papiers. Vous pouvez éditer ce format avec un programme adapté, par ex. un éditeur HTML.

Avec le dialogue standard *Éditer - Collage spécial*, qui est disponible dans pratiquement toutes les applications Windows, le format HTML est proposé.

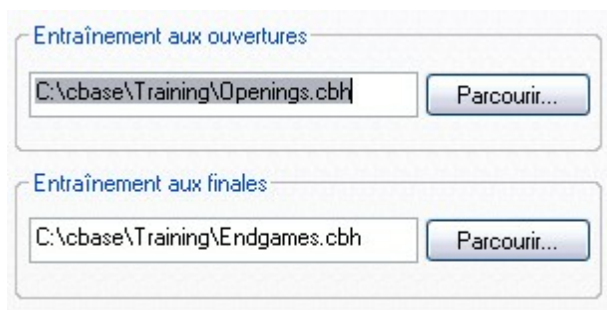


2.12.6 Configuration entraînement

Menu Fichier - Options -Entraînement

Vous pouvez utiliser vos [propres bases de données](#) pour l'entraînement aux [ouvertures](#) et aux [finales](#).

Elles peuvent être enregistrées dans n'importe quel dossier.



Un clic sur le bouton "*Parcourir*" ouvre le sélecteur de fichiers de Windows pour aller

les chercher où vous voulez.

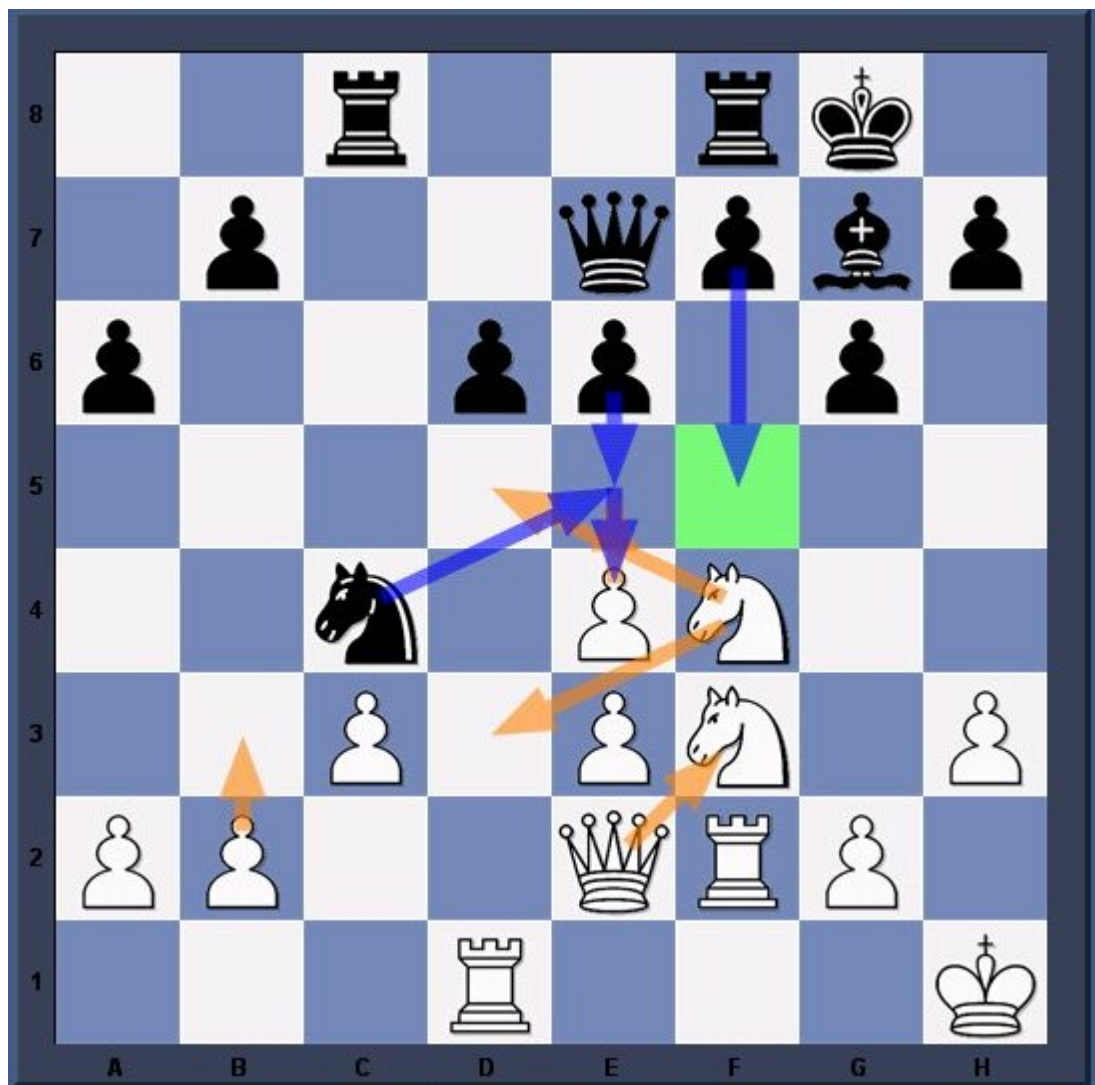
2.12.7 Configuration du module

Menu Fichier Options Montrer les plans

Durant l'analyse de parties, le module Fritz actuel offre de nombreuses informations de détail affichées dans la fenêtre du module pour l'évaluation, la profondeur de calcul, variante en cours, etc.

L'échiquier des variantes propose l'affichage de la variante principale en cours que l'on peut faire jouer directement dans cet échiquier des variantes.

L'option „Montrer les plans” va un pas plus loin et affiche non seulement les motifs tactiques mais aussi les plans possibles pour les deux côtés durant l'analyse infinie (ALT-F2) avec des marquages graphiques sur l'échiquier.

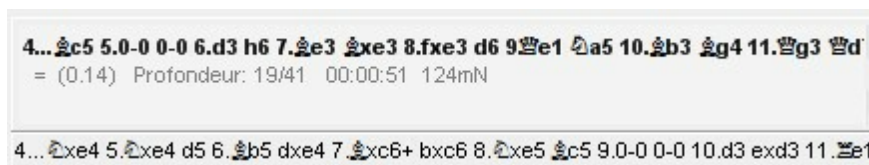


L'exemple montre l'affichage possible de la fonction "Montrer les plans".

Les flèches oranges indiquent les plans prévus pour les Blancs, les flèches bleues ceux des Noirs.

Les cases possibles de destination sont marquées en vert, si une case joue un rôle particulièrement important dans les cas calculés. Dans l'exemple ci-dessus, la case f5 a une importance particulière et le coup f7-f5 est indiqué comme le plan principale des Noirs.

Remarque: L'animation des plans calculés fonctionne uniquement avec le module Fritz et n est pas utilisée pour le moment par les autres modules.



Dans l'exemple le module Fritz calcule la réponse 20...Tcd8 après 20.Cd3. La variante principale est cependant 20...Fh6. L'avantage de cet affichage est qu'il est mis à jour même si la variante principale reste inchangée dans une longue recherche.

2.12.8 Trouver et tester les messages vocaux

Si vous souhaitez que le programme parle, le DVD du programme doit être présent dans le lecteur.

Si vous préférez ne pas entendre ses commentaires (parfois complètement irrespectueux) cochez "Silence !" accessible par le bouton "Fichier de voix" de l'onglet "Multimédia" de la boîte de dialogue ouverte par le menu *Menu Fichier - Options*. Ainsi le DVD n'est plus nécessaire. Vous pouvez refaire parler le programme en décochant cette option de la même manière.

[Copier les fichiers voix sur le disque dur.](#)

2.12.9 Copier les fichiers vocaux sur le disque dur

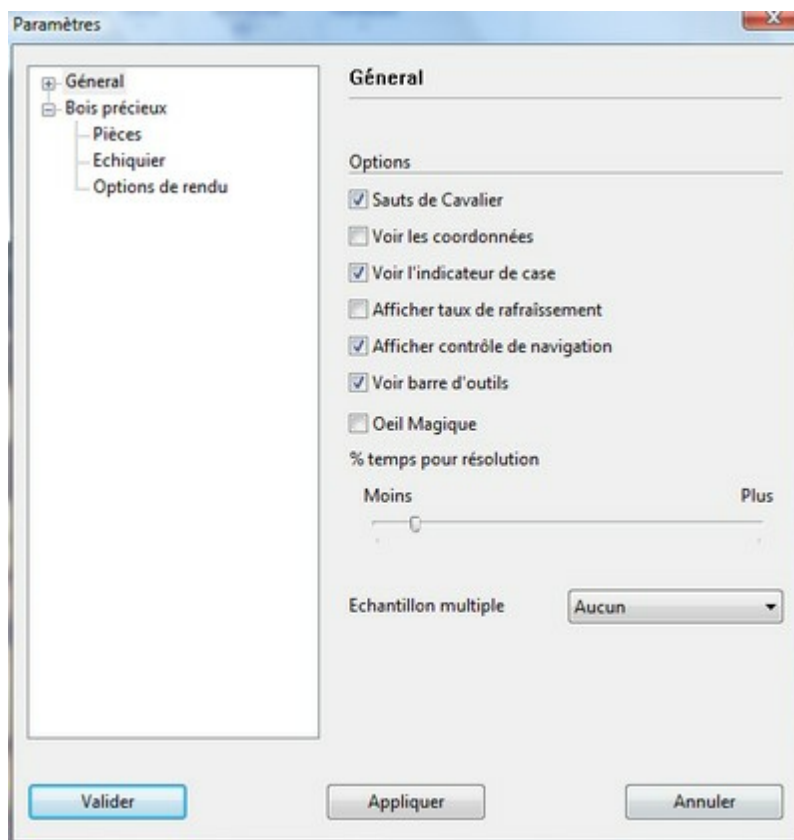
Les fichiers de conversation du cabaretier sont utilisés directement à partir du DVD. Si la place est suffisante sur le disque dur, pour une réaction plus rapide et pour éviter d'insérer le DVD, vous pouvez procéder comme suit :

- Créez un dossier sur le disque dur, par exemple "TALK" .
- Copiez-y à partir du DVD du programme les dossiers complets "ECO" et "TALK".
- Copiez aussi les fichiers "TALK.CHT" et "ECOSND.CHT" dans le nouveau dossier.
- Enlevez la protection en écriture de ces deux fichiers, en les sélectionnant dans l'Explorateur et en ouvrant par clic droit le dialogue "Propriétés" (les fichiers copiés à partir d'un DVD sont toujours protégés en écriture grâce à Microsoft !).
- Sélectionnez le menu *Outils/Options* puis l'onglet *Multimédia* de la boîte et cliquez sur "Fichier de voix". Puis indiquez à Fritz le nouvel emplacement des fichiers TALK.

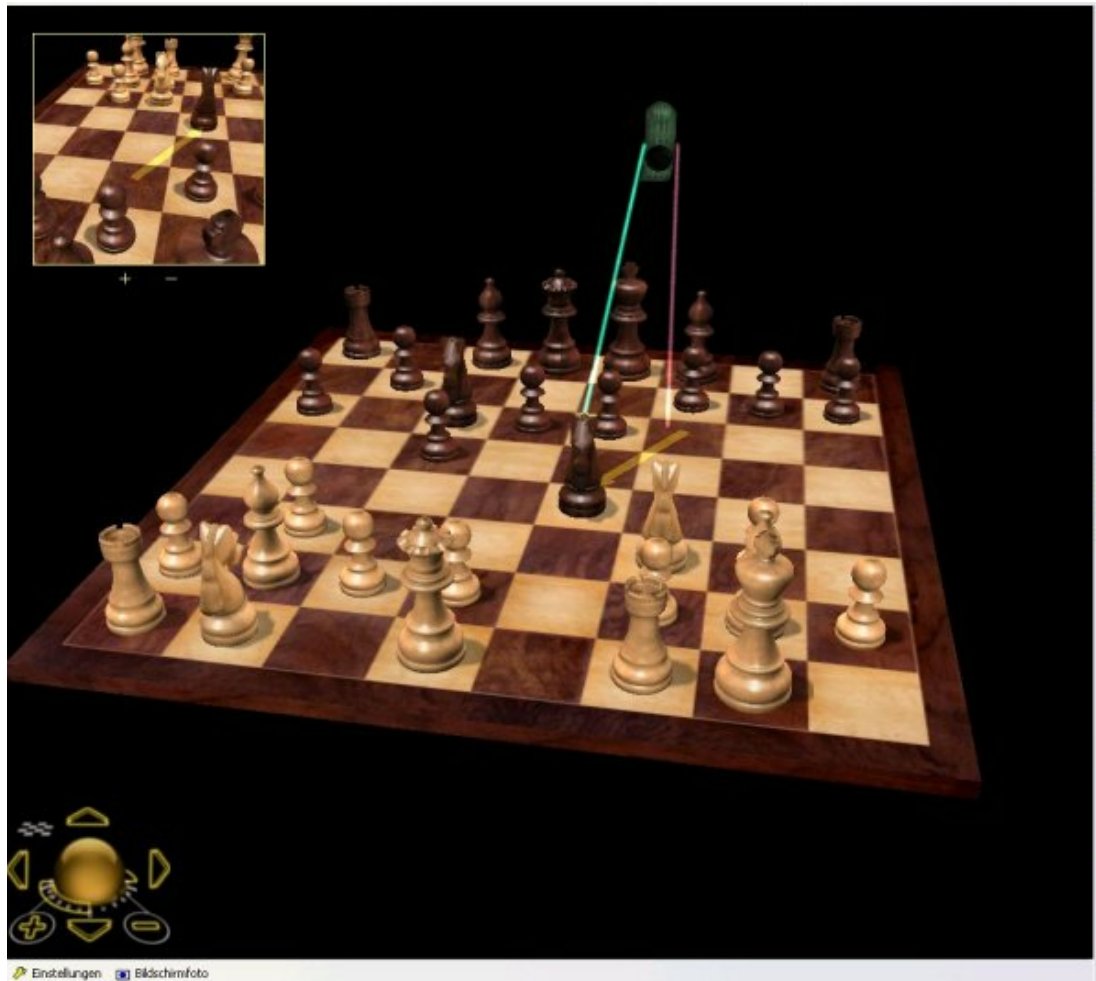
Un mode d'emploi complet se trouve [ici](#).

2.12.10 L'Oeil magique

Pour chaque [affichage 3D](#) il existe à présent "l'œil magique". Cette fonction peut être activée ou arrêtée dans le dialogue de configuration des affichages 3D. Le bouton correspondant se trouve dans la configuration sous "Général".



L'œil montre et visualise le processus de calcul du programme. L'affichage se fait par l'intermédiaire de deux faisceaux laser et montre visuellement les calculs du module d'échecs.



D'autre part on voit en haut à gauche l'échiquier du point de vue de l'œil, c à d du point de vue du module. La couleur de l'œil dépend de l'évaluation de la position. En bleu est indiquée une évaluation neutre équilibrée. Le rouge indique toujours une évaluation de position positive, un rayon laser vert est utilisé pour une évaluation négative du programme. Les rayons laser montrent les trois premiers demi-coups de la variante principale calculée par le module.



Si l'on clique sur la petite image la représentation est agrandie au fur et à mesure. Avec le bouton *Plus/Moins* on peut zoomer l'image.

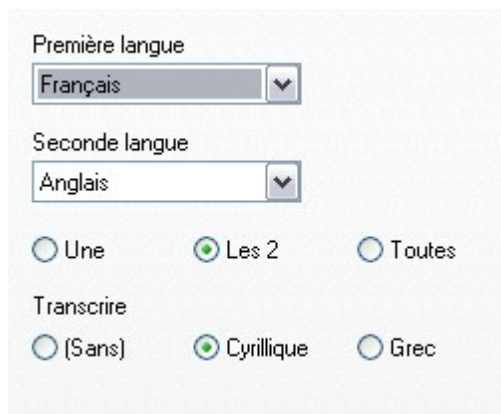
2.12.11 Sélection de la langue

Menu Fichier - Options - Langue

Par le choix fait ici, vous sélectionnez non seulement la langue des informations et des textes d'aide, mais aussi celle des commentaires texte dans les parties. Les commentaires texte apparaissent dans la [Notation](#) courante.

ChessBase autorise une saisie parallèle des [commentaires texte](#) dans diverses langues.

Les commentaires texte dans les parties apparaissent dans la langue principale. On peut également choisir une deuxième langue - si disponible.



Une, Les deux, Toutes : Définit, lorsque des commentaires texte sont disponibles en plusieurs langues, s'ils sont affichés dans le premier choix, les deux ou toutes les langues.

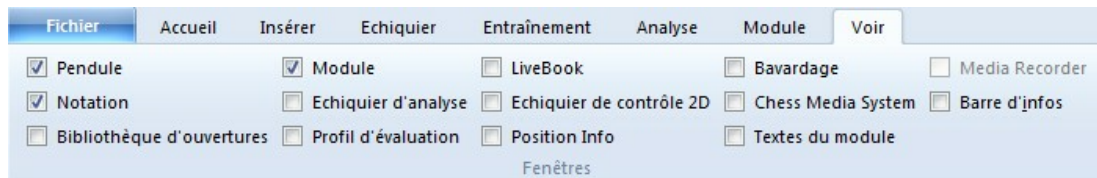
Si la partie ne contient *aucun* commentaire dans les langues sélectionnées, ceux dans les autres langues sont toujours affichés pour que vous ne passiez pas à côté de quelque

chose.

2.13 Fenêtres

2.13.1 Fenêtres

Menu - Voir



Le programme dispose des fenêtres suivantes :

[Fenêtre du module](#)

Affiche le nom et les informations de calcul du module principal avec les variantes et éventuellement l'échiquier de l'analyse

[Notation](#)

La notation de la partie avec les commentaires

[Profil d'évaluation](#)

Représentation graphique de l'évaluation de la position

[Pendule](#)

Pendules d'échecs avec logo optionnel

[Discussion](#)

Pour les messages et les informations écrits

[Explications des coups](#)

Liste commentée de tous les coups

[Bibliothèque d'ouvertures](#)

Affiche le contenu de la bibliothèque d'ouvertures y compris les statistiques

[Échiquier d'analyse](#)

Active l'échiquier d'analyse sur lequel vous pouvez essayer des variantes.

Échiquier contrôle 2D

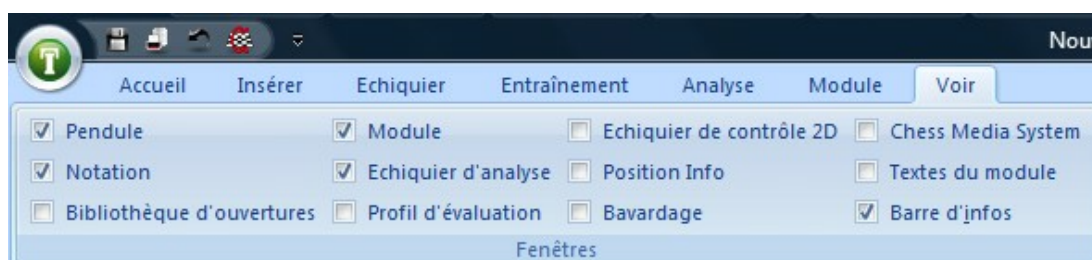
Ajoute un petit échiquier

supplémentaire pour le contrôle de position.

Informations du module

Dans cette fenêtre - si disponible - les sorties et les informations fournies par le module sont affichées. Cette possibilité est surtout intéressante pour les auteurs de modules.

Les fenêtres peuvent être ouvertes ou fermées par le menu *Voir*.



L'échiquier est toujours affiché, il peut à la rigueur être couvert par d'autres fenêtres.



2.13.2 Fenêtre de la notation

Dans la fenêtre de notation est affichée la [notation de la partie](#) avec les commentaires inclus. Un clic droit sur la notation ouvre un menu permettant de rajouter ou supprimer un commentaire texte ou graphique. De plus avec ce menu, l'insertion de diagrammes pour l'impression ou le bilan matériel en pied-de-page est réalisable.

1.e4 La plus ancienne partie connue après la réforme du jeu des échecs date de 1485, jouée entre Francisco De CALTEVI et Narcisco VIGNOLES, cette partie qu'on trouve dans "the golden Treasury of chess", New-York de F.J WELLMUTH est assez faible. Rien d'étonnant, les échecs modernes venaient seulement de naître. Mais le même ouvrage contient une partie que le génial POLERIO joua en 1580. Nous y voyons au 06ème coup, ce sacrifice qu'EUWE, entre autres commentateurs attribua à GRECO.
Le "Fegatello" aurait donc été pratiqué 20 ans avant sa naissance présumée. e5 2. ♖f3 ♘c6 3. ♗c4 ♖f6 4. ♗g5 d5 5. exd5 ♘xd5 Nous ne mettons pas de point d'interrogation usuel à ce coup car les analyses n'en donnent pas de réfutation pratique.

Un simple clic sur un coup dans la notation l'exécute sur l'échiquier.

Notation Entraînement Formulaire LiveBook Bibliothèque d'ouvertures

 **Vachier Lagrave, Maxime** 2731 - **Aronian, Levon** 2765 ½-½ 

D38 Sinquefield Cup 3rd Saint Louis (2) 24.08.2015

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗f3 d5 4.♗c3 ♘b4 5.♙g5 h6 6.♙xf6 ♗xf6 7.♖a4+ ♗c6 8.e3 0-0 9.♙e2 dxc4 10.0-0 ♙d7 11.♙xc4 ♙xc3 12.bxc3 ♖fd8 13.♙e2 ♙e8 14.♖a3 ♖e7 15.♖b2 b6 16.♗d2 ♗a5 17.♗b3 ♗xb3 18.axb3 a5 19.b4 axb4 20.♖xb4 ♗f8 21.♙f3 ♖xb4 22.cxb4 ♙xa1 23.♙xa1 ♗e7 24.♗f1 ♗d6 25.♗e2 ♙b5+ 26.♗d2 e5 27.dxe5+ ♗xe5+ 28.♗c3 ♖d3+ 29.♗c2 ♖d8 30.♗c3 ♖d3+

Le programme a accès à l'Encyclopédie des Joueurs sur notre serveur si une connexion Internet est établie. Si disponibles une photo des joueurs est affichée au-dessus de la notation.

Notation dans le style d'un formulaire de partie

Dans la fenêtre de notation se trouve un onglet "Formulaire".

Notation + Bibliothèque d'ouvertures

Notation Formulaire LiveBook Bibliothèque d'ouvertures

Il vous permet de bascule vers l'affichage d'un formulaire de partie classique.

Notation + Bibliothèque d'ouvertures

Notation Formulaire LiveBook Bibliothèque d'ouvertures

Von der Goltz,F Von Heydebrand und der L.Tassilo

Tournoi *Berlin m6*

Ronde _____ Date *06.10.1837* Résultat *1-0*

ECO *C30: Gambit du Roi*

1	<i>e4</i>	<i>e5</i>	21	<i>Fd5</i>	<i>Tab8</i>
2	<i>f4</i>	<i>Fc5</i>	22	<i>d4</i>	<i>b4</i>
3	<i>Cf3</i>	<i>d6</i>	23	<i>dxe5</i>	<i>bxc3</i>
4	<i>Fc4</i>	<i>Fg4</i>	24	<i>b3</i>	<i>Db5</i>
5	<i>fxe5</i>	<i>dxe5</i>	25	<i>Df7</i>	<i>The8</i>
6	<i>Fxf7+</i>	<i>Rf8</i>	26	<i>exf6</i>	<i>De2</i>
7	<i>If1</i>	<i>Cf6</i>	27	<i>Cd2</i>	<i>cxd2+</i>
8	<i>Fc4</i>	<i>De7</i>	28	<i>Rc2</i>	<i>Cc6</i>
9	<i>c3</i>	<i>Cc6</i>	29	<i>Fxc6</i>	<i>Rxc6</i>
10	<i>h3</i>	<i>Fxf3</i>	30	<i>Dd5+</i>	<i>Rb5</i>

Sont indiqués les coups et le temps de réflexion mais aucune évaluation, ni commentaire ou variante. En relisant la partie un choix de variantes est néanmoins affiché.

Les commentaires texte peuvent être normalement saisis et édités. L'affichage des commentaires texte n'est possible que dans l'onglet "Notation".

Pour les notations longues, le nombre de pages est indiqué en fin de page. 1/2 signifie que la notation est partagée sur deux formulaires. Sur l'illustration, vous rejouez les coups de la première page.

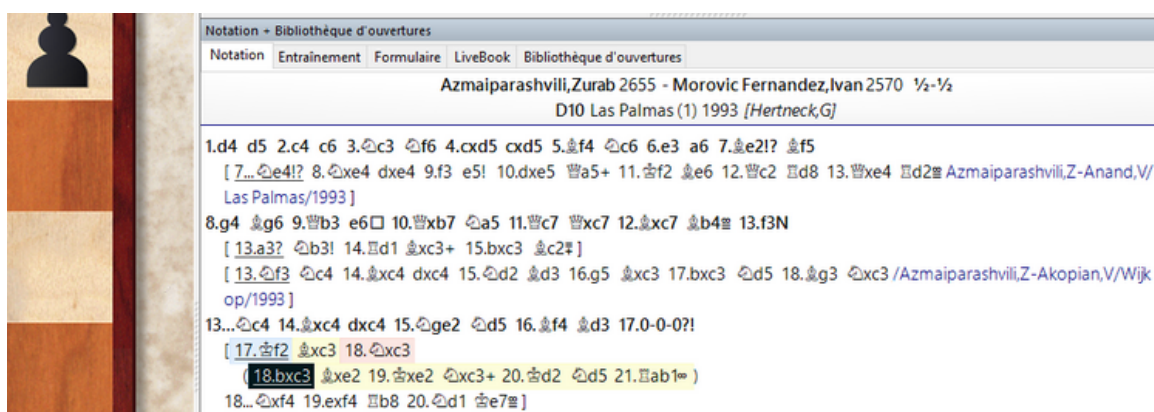
A l'aide des symboles << et >> en bas de page, vous pouvez passer d'une page à l'autre du formulaire. Vous pouvez [imprimer le formulaire de partie](#).

Clic droit dans la fenêtre de partie bascule vers l'[explication de position](#).

2.13.3 Notation avec marquage en couleur

Des parties commentées avec beaucoup de variantes, par ex. analyses d'ouverture, sont mieux structurées et plus lisibles.

Le programme permet une meilleure orientation dans des arbres de variantes profondément imbriquées, ceci à l'aide de couleur.



On reconnaît à l'intérieur de la notation les coups alternatifs sur le même niveau hiérarchique car ils sont dans la même couleur. La variante en cours est mise en évidence.

2.13.4 Corriger notation

Le programme se prête très bien à la [saisie de notations de parties et leur sauvegarde](#). Ceci est une utilisation fréquente pour la sauvegarde de ses parties ou pour un organisateur de tournoi qui veut documenter des parties d'un tournoi.

Un problème récurrent lors de la saisie de parties depuis un formulaire manuscrit est que tout à coup un coup est illégal car un coup précédent a été mal saisi par ex. pour une notation difficilement déchiffrable.

Fritz16 a un outil pour corriger ces fautes de saisie. La fonction correspondante se trouve dans le mode de saisie sous "**Résoudre ambiguïté**".



Vous pouvez éditer chaque coup dans ce dialogue, le programme vérifie la légalité des coups suivants. L'utilisateur peut saisir ou supprimer des coups directement sur l'échiquier affiché.

Entrer coups sur l'échiquier ou dans la notation

Coups illégaux seront surlignés en rouge

Initialiser

Insérer 2 coups

Reprendre 2 coups

Coup	Blancs	Noirs
1	d4	d5
2	c4	c6
3	Cc3	Cf6
4	cxd5	cxd5
5	Ff4	Cc6
6	e3	a6
7	Fe2	Ff5
8	g4	Fg6
9	Db3	e6
10	Dxb7	Ca5
11	Dc7	Ca5
12	Fxc7	Cb4
13	f3	Dc8
14	Fxc4	Ce7
15	Cge2	Tc8
16	Ff4	Ca7
17	0-0-0	Fb4
18		Fe7
19		Cxd4
20		Cd7
21		Ta7
		h6
		Fc2
		Ca5

Vous voyez de suite si une correction d'un coup mal saisi répare le reste de la [notation](#). Les coups illégaux sont **signalés en rouge**. Pour chaque position les coups légaux sont affichés dans une liste déroulante, le tri dans la liste est effectué selon la probabilité tactique.

Entrer coups sur l'échiquier ou dans la notation

Coups illégaux seront surlignés en rouge

Initialiser

Insérer 2 coups

Reprendre 2 coups



Coup	Blancs	Noirs
1	d4	d5
2	c4	c6
3	Cc3	Cf6
4	cxd5	cxd5
5	Ff4	Cc6
6	e3	a6
7	Fe2	Ff5
8	g4	Fg6
9	Db3	e6
10	Dxb7	
11	Dc7	Dxc7
12	Fxc7	Fb4
13	f3	Cc4
14	Fxc4	dx4
15	Cge2	Cd5
16	Ff4	Fd3
17	0-0-0	Cxc3
18		
19		

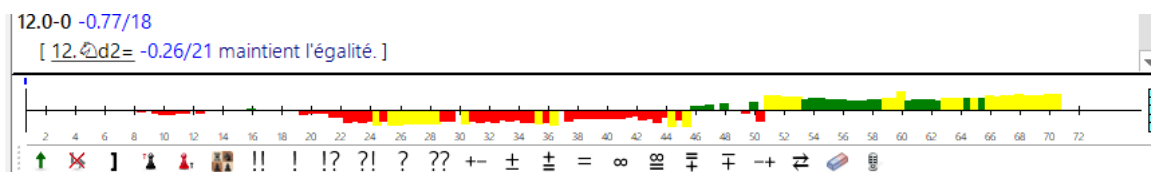
De plus il est possible également d'insérer ou de retirer une paire de coups.

2.13.5 Éléments de commentaires

En plus des formats de commentaires classiques, variantes ou texte, le programme possède également les éléments de commentaires suivants.

Profil d'évaluation

Une aide utile pendant le visionnage est le *profil d'évaluation* intégré dans la partie et généré par l'analyse. Le profil d'évaluation indique graphiquement l'évaluation de position par un module durant la partie. A l'aide du profil d'évaluation sous la notation on peut lors de la lecture voir à quel moment la partie a "basculé".



Si on clique sur un endroit dans le profil d'évaluation, la position correspondante est chargée dans la fenêtre d'échiquier. Avec très peu de clics pendant la lecture on peut atteindre directement les coups litigieux et aller à la phase critique de la partie.

Commentaires graphiques

Dans la notation vous trouvez souvent des marques de couleur.

15.a3!± ♖d5 16. ♘e3
 [16. ♘xd5 ♘xd5 17.a4 ♖f6#]
 [les Blancs devraient jouer 16. ♖c2+ ♘g6 17. ♘xh6]
 16... ♗f6 17. ♖d2 ♜e8 18. ♞d1 ♘d5
 [les Noirs devraient essayer 18... ♘b3=]
 19. ♗e5



Quelle est la signification de ce rond de couleur ? A l'aide de ce symbole les commentaires graphiques, qui sont insérés par l'analyse tactique, sont signalés dans la notation.

Ainsi le programme fournit des renseignements sur les possibles manoeuvres ou la répartition des forces sur l'échiquier.



Un clic sur ce symbole affiche directement les commentaires graphiques.

Diagramme – Questions d'entraînement

Le programme insère des diagrammes aux moments critiques dans la [notation](#).

Les Noirs doivent éviter e5. 12...e5 1.72/23

[12...h6± 0.80/24 doit être mieux. 13.♙f4 ♘h5]

[12...h6 13.♙e3±]



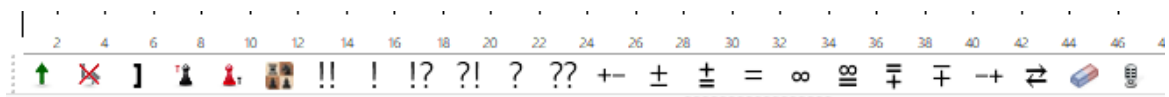
Veillez entrer le coup des Blancs

[Solution](#)

Ainsi vous êtes animé à trouver la meilleure suite lors de la lecture de la partie. Si vous n'arrivez pas à trouver un clic sur "**Solution**" vous aidera.

2.13.6 Outils dans la notation

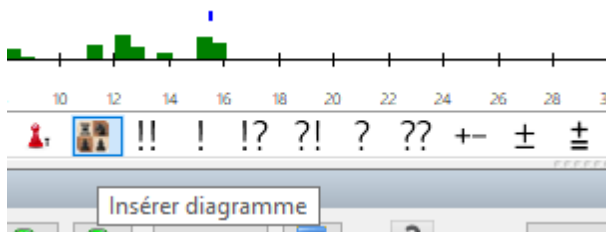
Le programme dispose dans la fenêtre de notation d'une barre d'outils qui a été introduite en premier dans ChessBase 14.



Cette barre d'outils au bas de la notation offre toutes les fonctions importantes pour l'édition/commentaires des parties.

On peut rapidement éditer les commentaires ou modifier la structure de la partie de la notation.

Avec *Mouseover* (maintien du curseur de la souris au-dessus d'un symbole) la signification de chaque bouton est affiché dans une bulle!



Tous les commentaires texte sont enregistrés dans la langue que l'on a utilisée en dernier dans le dialogue des commentaires texte.

Le programme vérifie si un texte est présent, ensuite l'élément "*Toutes*" est vérifié sur la présence d'un texte. Puis toutes les langues sont vérifiées sur la présence d'un texte. S'il n'y a pas de texte, la langue de commentaire définie est utilisée.

Dialogue de variante

La saisie de coups par rapport aux versions précédentes est nettement simplifiée. Le dialogue de variante est affiché moins souvent, lors de la saisie d'un coup alternatif dans la notation une variante est directement créée - sans dialogue de variante.

Pour le dernier coup, le dialogue de variante est systématiquement affiché, l'expérience montrant qu'il s'agit souvent de corriger une erreur de saisie.

2.13.7 Bilan matériel

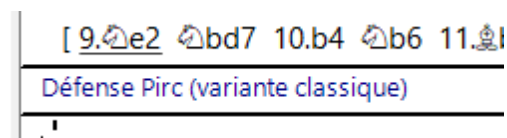
Sous la fenêtre de notation se trouve l'affichage du *bilan matériel*.

Dans la barre avec les petites figurines on voit de suite quelle est la répartition du matériel pour les deux côtés.

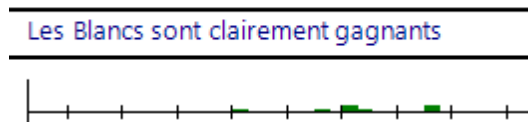


Remarque: Important pour la compréhension de cet affichage: ce ne sont pas les pièces capturées qui sont affichées mais la différence de matériel.

Clic sur le premier coup de la notation le nom de l'ouverture est affichée dans le même cadre.



De plus dans cette fenêtre on peut afficher une évaluation de position immédiate sans qu'un module tourne en arrière plan. Pour cela cliquez sur une pièce du côté au trait sur l'échiquier.



Une évaluation par le programme est affichée sous forme de texte, par ex. "Les Blancs sont clairement gagnants", etc.

2.13.8 Imprimer formulaire de partie

Menu Fichier - Imprimer - Imprimer formulaire de partie

Dans la [fenêtre de notation](#) vous avez la possibilité d'afficher sous l'onglet Formulaire un formulaire de parties comme dans les tournois.

2.13.9 Fenêtre de la bibliothèque

Les colonnes dans la fenêtre de la bibliothèque d'ouvertures ont la signification suivante, de gauche à droite :

Coups : ils sont indiqués en différentes couleurs selon l'influence des statistiques. En vert, ils peuvent toujours être joués, en rouge, ils ne le sont jamais, tandis qu'en bleu, ils peuvent l'être si certains critères sont remplis.

	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
HS-Masterbook 4.0	1782218	53.2	2647	2668			
1.e4	758728	53.9	2629	2655	0	30.1	31.4
1.d4	621396	53.6	2638	2661	0	27.7	28.9
1.c4	237509	51.7	2674	2683	0	19.3	20.1
1.Cf3	225483	52.2	2665	2680	0	18.9	19.7
1.g3	28040	51.3	2748	2760	0	1.6	0
1.b3	16176	50.6	2822	2839	0	1.0	0
1.Cc3	15062	50.1	2850	2861	0	1.0	0

1-0: 268618 = 35%	N = 758728 (779145)
1/2: 279977 = 37%	2629-2655 (165084)
0-1: 210133 = 28%	2628-2603 (165572)

Nombre de parties (Colonne N) : Dans l'en-tête, est indiqué le nombre total de parties pour lesquelles la position de l'échiquier a été atteinte . A droite d'un coup apparaît le nombre de fois où il a été joué.

Résultat d'un coup (Colonne %) : Est affiché le pourcentage de victoires lorsque le coup a été joué. Si le nombre de parties tombe sous un certain seuil, le résultat est affiché en gris, car il est moins significatif du point de vue statistique.

Moyenne Elo (Colonne Av) : Indique la moyenne des Elo des joueurs qui ont utilisé le coup. Si le nombre de joueurs est petit, la moyenne est affichée en gris car non significative.

Performance Elo (Colonne Perf) : Ce nombre correspond à l'Elo qu'aurait atteint un joueur dans un tournoi fictif où il aurait utilisé ce coup dans toutes les parties.

Pondération du coup (Colonne Fritz) : Cette valeur est comprise entre -125 et +125. Elle influence la probabilité de jeu du coup. Le programme change ces valeurs d'après son "expérience" des variantes d'ouvertures, ce qui est appelé "l'apprentissage de la bibliothèque d'ouvertures". De plus ces valeurs sont réglables par l'utilisateur au clavier par SVY et AVY ou à la souris en cliquant sur les champs "<" et ">" à droite à côté des valeurs. Une pondération positive augmente la

probabilité de jeu. Un coup avec une pondération +125 sera toujours joué, un coup avec -125 jamais.

Probabilité de coup (Colonne Prob(%)) : Avec deux valeurs. A gauche, la probabilité statistique basée sur la fréquence du coup et le résultat obtenu. Le coup est sélectionné sur cette valeur si aucune pondération n'a été obtenue par apprentissage ou par travaux d'amélioration sur la bibliothèque. A droite la valeur définitive après prise en compte de la pondération. L'option *Force d'apprentissage* accessible à partir du menu *Outils/Options* de la bibliothèque permet de déterminer l'influence de la pondération sur la probabilité finale de jeu des coups.

Dans la fenêtre de la bibliothèque d'ouvertures vous pouvez vous déplacer à l'aide des flèches. *Flèche haut-bas* permet de passer d'un coup à l'autre. *Flèche droite* (ou clic de souris) exécute le coup, flèche gauche le reprend.

Un clic avec le bouton droit de la souris sur un coup ouvre un menu pour commenter le coup à l'aide de symboles. L'option *Tournoi* accessible à partir du menu *Outils/Options* de la bibliothèque interdit le choix du coup si la bibliothèque d'ouvertures est en mode tournoi (cas par défaut). Un coup bloqué de cette façon est affiché en rouge.

Si le programme a modifié une pondération à cause d'une partie jouée par lui, une étoile ("*") le signale. Les pondérations peuvent également être mises à la main soit directement au clavier avec *Ctrl-haut/Ctrl-bas* par pas de 5. *Alt haut/bas* insère une valeur de +125 ou -125. Un coup avec une pondération de +125 est toujours joué sauf si le coup est noté comme "Ne pas jouer en tournoi" par un clic droit. Un coup avec une pondération -125 n'est jamais joué. Si la fenêtre de bibliothèque est trop étroite en raison de la résolution d'écran, la colonne *Prob* est omise.

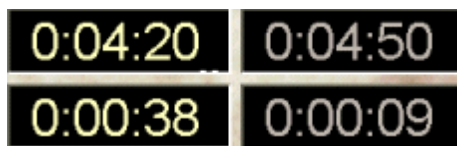
2.13.10 Pendule d'échecs

La pendule d'échecs indique le temps de réflexion consommé par chaque joueur. Le cadran de gauche appartient aux Blancs, le droit aux Noirs.

Le programme utilise deux types de pendules, *Digitale* et *Analogique*, on peut choisir l'une des deux par clic droit dans la fenêtre de la pendule.

Dans la fenêtre de la pendule, on peut afficher le logo du [module](#) actif (Clic droit dans la fenêtre).

Pour plus d'informations, la pendule au double affichage digital. *Clic droit Pendule -> Double digital*



La pendule supérieure indique le temps cumulé, l'inférieure le temps utilisé pour le coup.

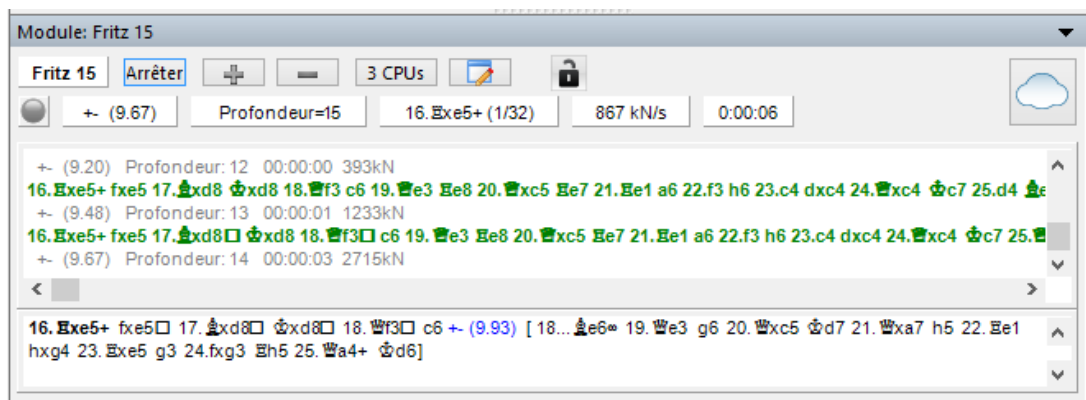
La pendule de gauche appartient aux Blancs, la droite aux Noirs.

Remarque : S'il reste moins de 10 secondes de temps de réflexion jusqu'au prochain contrôle de temps, la pendule affiche automatiquement les 1/10èmes de secondes. Après le contrôle de temps, elle revient automatiquement à l'affichage habituel.

Conseil : Les temps de réflexion sont paramétrables dans le menu clic droit de la pendule. [Les temps de réflexion de tournoi et de Blitz](#) sont accessibles directement depuis la pendule.

2.13.11 Fenêtre du module

La fenêtre du module donne des informations sur les calculs du [module d'échecs](#).



Ligne supérieure de gauche à droite :

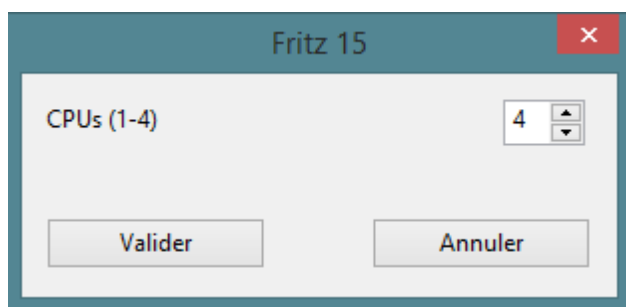
Nom du module - coup en cours de calcul - bouton pour stopper le calcul - nombre des variantes calculées simultanément en plus (+)/en moins (-)

Deuxième ligne de gauche à droite :

Indication avantage - évaluation de la position - profondeur de calcul - temps consommé - nombre de positions calculées par seconde (en milliers).

Dans la fenêtre du module, l'utilisateur trouve une information supplémentaire sur le *nombre de processeurs utilisés*. Cette information est surtout intéressante pour les systèmes multi-processeurs et les modules qui peuvent utiliser plus d'un processeur.

Par un clic sur le bouton CPU on peut choisir le nombre de processeur.



Clic droit dans la fenêtre des variantes (mode Analyse)

Module : Choisit le [module](#).

Meilleur coup suivant : Disponible uniquement avec le module Fritz. Dans le mode variante unique, le module est forcé d'ignorer le meilleur coup et de calculer une alternative.

Copier l'analyse : Copie les variantes dans le presse-papiers Windows.

Copier dans la notation : Copie les variantes dans les commentaires de la partie.

Faire défiler la ligne principale : Chaque fois qu'une nouvelle variante principale est trouvée, le défilement est activé.

Informations de calcul supplémentaires : Affiche sous la variante l'évaluation de la position, la profondeur de calcul et le nombre de noeuds examinés.

Afficher la meilleure variante : Le défilement ne continue que quand le premier coup de la variante principale est modifié.

Échiquier de variantes : Ajoute un échiquier à droite des variantes sur lequel la meilleure variante du moment peut être jouée.

Choix de la police : Permet de changer la police utilisée pour afficher les variantes.

Propriétés : Donne accès aux paramètres du module pour modifications.

Fermer : Ferme la fenêtre.

Clics droits utiles

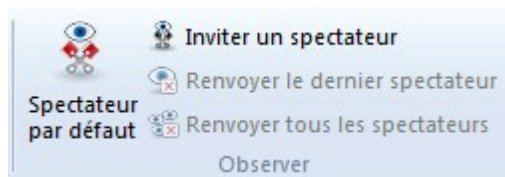
· **Clic droit nom du module** -> Démarre le dialogue pour le chargement des [modules d'échecs](#).

· **Clic droit sur le nombre de noeuds** -> Sélectionne pendant le calcul l'affichage des positions évaluées par seconde ou le nombre total de toutes les positions évaluées.

2.13.12 Spectateurs

Les spectateurs sont des modules supplémentaires dans leur fenêtre propre qui calculent pour jouer la position de l'échiquier.

Des spectateurs supplémentaires sont activés par le menu *Module/Inviter un spectateur*.

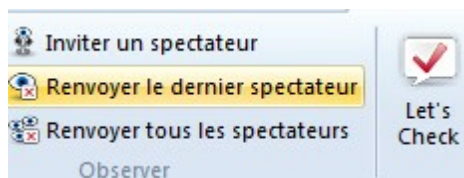


Le spectateur ne fonctionne pas lorsque le module principal calcule pour ne pas lui prendre de ressources processeur et calcule quand l'adversaire humain a le trait. Ainsi vous pouvez essayer de battre Fritz avec les conseils d'un spectateur. En mode analyse, les spectateurs fonctionnent toujours conjointement.

En tout, six fenêtres spectateurs sont possibles. Les différents modules se partagent néanmoins les ressources processeur disponibles et le système réagit plutôt mollement avec beaucoup de spectateurs.

Les spectateurs ne peuvent pas être combinés avec la fenêtre [Explications des coups](#).

Un spectateur est fermé par le menu accédé par un clic droit dans sa fenêtre ou par les menus *Module/Renvoyer le dernier spectateur* pour enlever juste le dernier invité ou *Module/Renvoyer tous les spectateurs* pour les enlever tous.



Davantage d'[informations](#) ici.

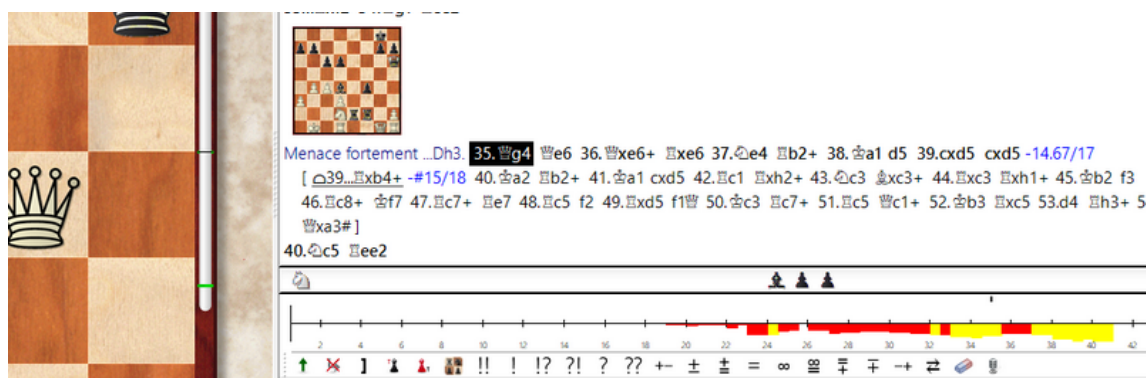
2.13.13 Profil d'évaluation

Voir - Profil d'évaluation

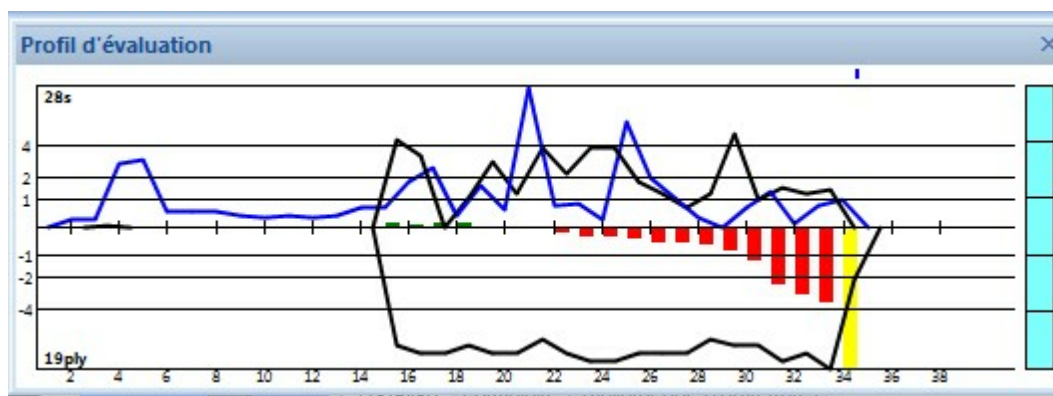
Une aide utile lors de la lecture d'une partie est le profil d'évaluation généré par l'analyse tactique.

Le profil d'évaluation montre l'évaluation de la position par le module tout au long de la partie. A l'aide du profil d'évaluation sous la notation on peut voir de suite à quel moment la partie a "basculé".

Le profil d'évaluation est généré par [l'analyse tactique](#) et sauvegardé avec la partie.



Le profil d'évaluation affiche un diagramme sur l'évolution des [évaluations par le programme](#) et la consommation du temps de réflexion au cours de la partie.



Sur l'axe des abscisses sont portés les coups de la partie, sur l'axe des ordonnées

l'évaluation (en [1/100 de pions](#)), voir le temps utilisé.

Ligne bleue: temps de réflexion utilisé par les Blancs.

Ligne noire: temps de réflexion utilisé par les Noirs.

Évaluation verte: l'utilisateur est mieux.

Évaluation rouge: programme est mieux.

Évaluation jaune: évaluation en dehors de l'échelle (par ex. annonce de mat).

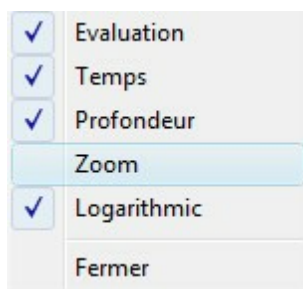
Évaluation dirigée vers le bas: les Noirs sont mieux.

Évaluation dirigée vers le haut: les Blancs sont mieux.

Histogramme (turquoise): montre l'évaluation en 1/100 de pion dans une représentation visuelle.

Ligne bleue (en bas): Profondeur de calcul du programme.

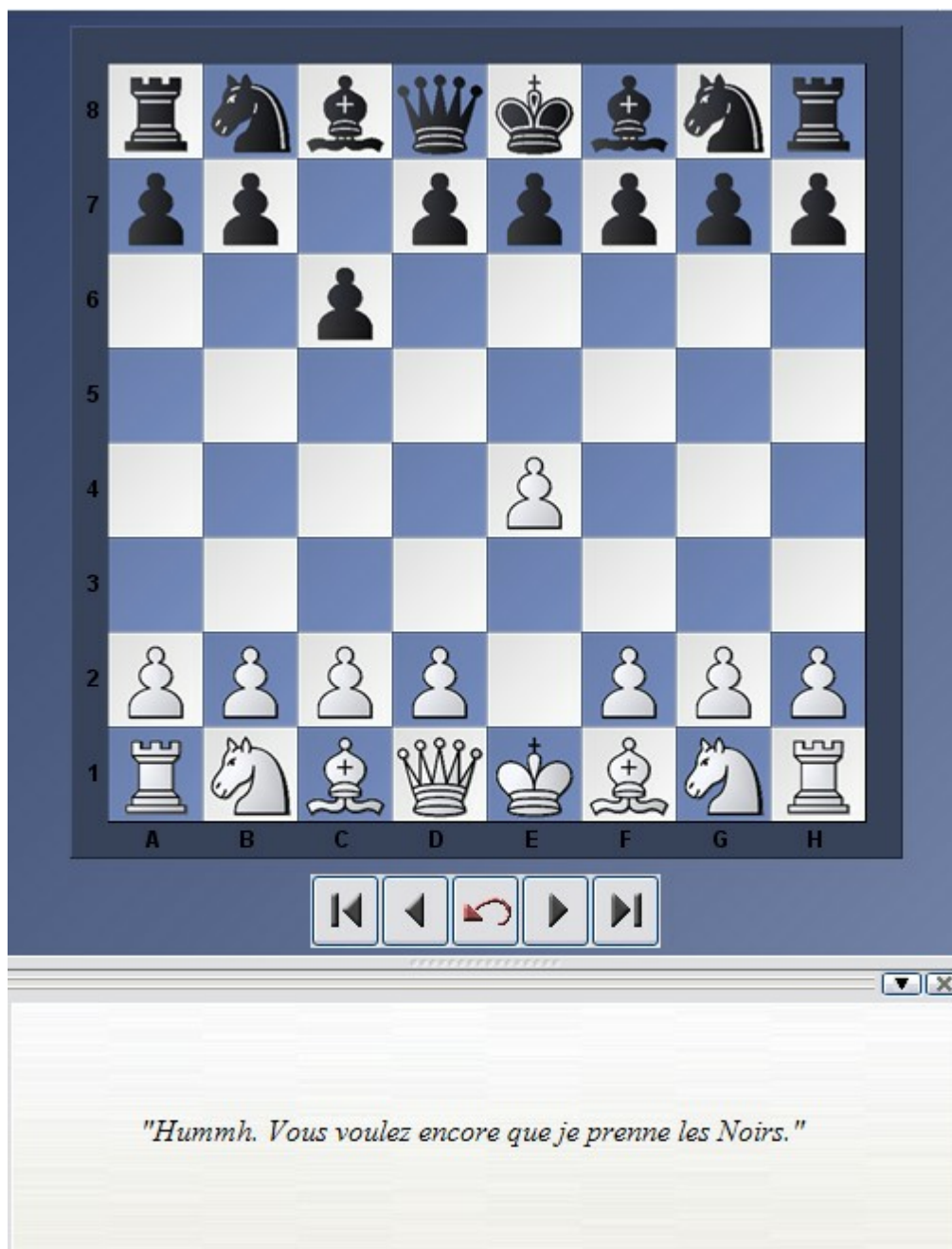
Par un clic droit dans le profil d'évaluation on peut activer les diverses options d'affichage.



Si on observe une partie dans la salle des machines qu'un côté a gagné lentement : l'affichage n'est pas linéaire ainsi les petites valeurs restent visibles. L'idée: la différence entre +5,0 et +7,0 est sans importance, celle entre +0,2 et +0,4 l'est.

2.13.14 Fenêtre de discussion

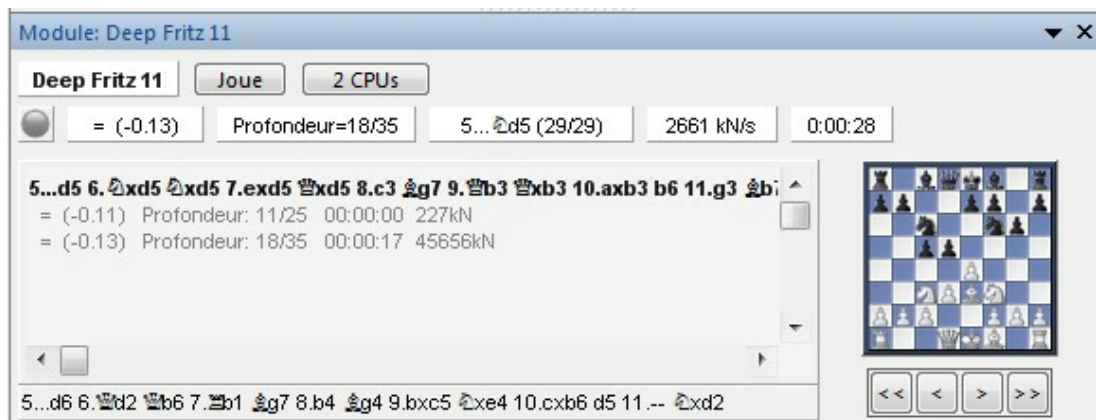
Le programme commente constamment la partie avec des remarques écrites. Celles-ci sont affichées dans la barre d'informations et sont activées par le menu *Menu Fichier - Options - Multimédia*. Si la barre d'informations est trop petite, vous pouvez activer une fenêtre de conversation par le menu *Voir - Bavardage*.



Les remarques écrites ne sont pas identiques à celles prononcées par Matthias Deutschmann mais proviennent de la rédaction de ChessBase.

2.13.15 Échiquier des variantes

Par un clic droit dans la [fenêtre du module](#) vous ouvrez un menu contextuel à partir duquel vous pouvez activer l'échiquier de variantes.



Sur le petit échiquier complémentaire dans la fenêtre du module, la variante principale en cours de calcul est affichée visuellement. Ceci représente une aide précieuse pour mieux suivre le processus de calcul du module.

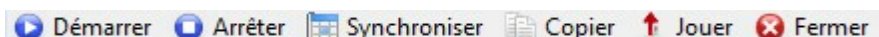
Avec les quatre flèches sous l'échiquier vous pouvez vous déplacer dans la partie.

2.13.16 Échiquier d'analyse

L'échiquier d'analyse est une aide utile pendant les parties que vous pouvez appeler par le menu *Voir - Échiquier d'analyse* ou par le raccourci clavier *Ctrl+Alt+A*. Vous pouvez utiliser cet échiquier pour l'analyse.



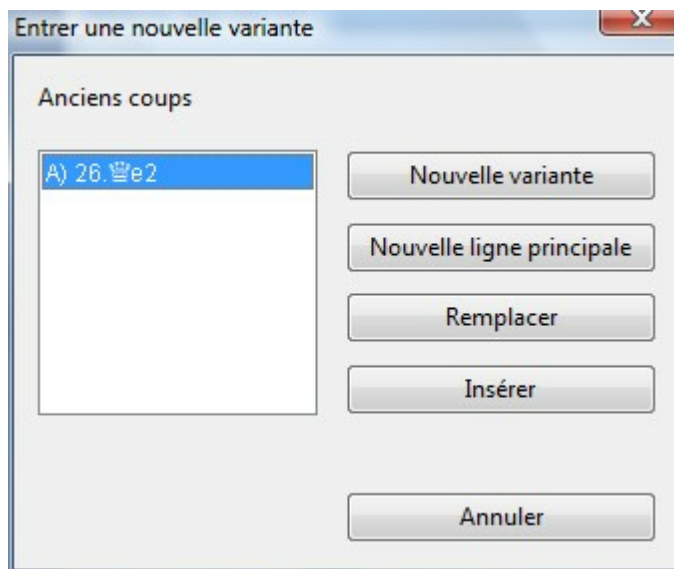
Pour faire simple, considérez l'échiquier d'analyse comme une sorte d'échiquier de poche. Supposons que vous assistiez à un tournoi de GM et essayiez de suivre ce qui se passe sur les échiquiers. Que faire pour compenser les défaillances des capacités de calcul ? Eh bien, vous appelez votre échiquier de poche ou mieux votre Pocket Fritz à l'aide, pour suivre les variantes critiques. Ceci est naturellement aussi possible sans problème sur un PC, mais de temps à autre vous désirez avoir la possibilité de comparer directement la position finale d'une variante avec la position réelle sur l'échiquier principal sans avancer ni reculer dans la notation. A l'aide de l'échiquier d'analyse, ceci est parfaitement possible. Après avoir appelé l'échiquier d'analyse, vous constatez que la position en cours est représentée en plus petit par rapport à l'échiquier principal et que quelques boutons de fonction sont accessibles en dessous de l'échiquier d'analyse.



Il est important pour mieux comprendre la fonction de savoir que vous pouvez jouer des coups sur l'échiquier d'analyse sans que la position sur l'échiquier principal soit

influencée. Si dans notre exemple, vous analysez une variante sur votre échiquier de poche, le déroulement sur l'échiquier principal, soit la partie imaginaire des GM, n'est pas modifié.

Dans le cas de variantes profondes ou pour des essais successifs, il arriverait souvent avec la "méthode classique" d'avoir des problèmes pour retrouver la position initiale. Avec l'échiquier d'analyse digital, cette forme d'analyse est nettement plus simple, la comparaison directe entre la position initiale et celle de l'analyse est possible d'un seul coup d'œil. On peut jouer les coups comme sur un échiquier de poche. Essayez, après avoir chargé une partie quelconque dans la fenêtre d'échiquier. Activez la fenêtre d'analyse par Ctrl+Alt+A. Si vous essayez un coup alternatif sur "l'échiquier de poche", la boîte de dialogue "Entrer une nouvelle variante" apparaît.



Il est temps d'expliquer la signification des cinq options de cette fenêtre.

- **Nouvelle variante** : C'est cette option que vous utiliserez le plus souvent. Elle démarre une nouvelle variante sur l'échiquier d'analyse avec le coup saisi.
- **Nouvelle ligne principale** : Le coup joué sur l'échiquier d'analyse est repris comme variante principale, tandis que la notation actuelle devient une variante.
- **Remplacer** : Le coup en cours est remplacé par le coup joué sur l'échiquier d'analyse et tous les coups suivants sont effacés.
- **Insérer** : Cette option fonctionne comme "Remplacer" à la différence que les coups légaux qui suivent ne sont ni effacés ni coupés.
- **Annuler** : La saisie du coup est annulée.

On peut saisir autant de variantes et d'analyses que l'on veut sur l'échiquier d'analyse. Quand vous fermez l'échiquier d'analyse, vous constatez que les variantes ne sont pas reprises dans la notation de la partie principale. Vous aurez envie de reprendre à l'occasion les variantes dans la notation principale. C'est bien sûr réalisable, voyons d'abord les boutons de fonctions sous l'échiquier d'analyse:

- **Démarrer** : A l'aide de ce bouton, l'échiquier d'analyse est activé et la position en cours sur l'échiquier principal est reportée sur "l'échiquier de poche".

- **Arrêter** : Vous effacez ainsi le contenu de l'échiquier d'analyse et retournez à l'échiquier principal avec la notation d'origine. Tous les coups saisis dans l'échiquier d'analyse ne sont plus affichés dans la notation. Si vous recliquez sur *Démarrer la notation d'analyse* est à nouveau affichée. Il est à noter qu'après le chargement d'une nouvelle partie et le retour à la partie d'origine les coups des variantes sont perdus même si vous appuyez à nouveau sur *Démarrer*.
- **? Synchroniser** : Avec cette fonction, vous synchronisez automatiquement la position sur l'échiquier principal et celui d'analyse. Par exemple, si vous avez saisi une longue variante et voulez retourner rapidement à la notation principale, un clic sur ce bouton suffit. La position en cours sur l'échiquier principal est copiée sur l'échiquier de poche et le coup dans la variante principale est affiché surligné.
- **= Copier** : Si vous avez chargé une partie commentée, vous pouvez à l'aide de cette commande copier toute la notation principale y compris les analyses dans celle de la fenêtre d'analyse, avant d'avoir saisi un coup sur l'échiquier d'analyse. Vous le constatez car la fenêtre de notation principale est remplacée par celle de l'analyse. Toutes les variantes et tous les commentaires de la partie principale sont repris.
- **! Jouer** : Vous activez ainsi le processus de calcul du dernier module actif. En haut, dans la fenêtre du module, se trouve un petit bouton Joue. Si vous cliquez dessus, le coup préféré du module est exécuté. Ainsi, le soutien sans limite par un module d'échecs est aussi disponible pour le travail avec l'échiquier de poche.
- **X Fermer** : Cette fonction est facile à comprendre. L'échiquier d'analyse, ou notre échiquier de poche, est tout simplement rangé.

N'oubliez pas de sauvegarder ou remplacer explicitement les nouvelles analyses ou variantes obtenues dans l'échiquier d'analyse dans la base de données avant de charger une nouvelle partie. Sinon, les analyses temporaires sont perdues.

Conseil : Sur le serveur d'échecs, l'échiquier d'analyse est également très utile. Vous pouvez l'utiliser comme échiquier de poche si vous êtes spectateur d'une partie entre deux très forts joueurs par exemple.

2.14 Saisie des coups

2.14.1 Notation d'une partie d'échecs

— Au plan international, une partie d'échecs est notée par l'indication des coordonnées des coups.

Dans la *notation descriptive*, on nomme d'abord la pièce, puis les cases de départ et d'arrivée. Les coups sont notés par paires, un coup pour les Blancs, un coup pour les Noirs, chacun d'eux étant parfois appelé demi-coup.

"1.Cg1-f3 Cg8-f6" signifie : Les Blancs déplacent leur Cavalier de g1 à f3. Les Noirs répondent en déplaçant leur Cavalier de g8 en f6.

Pour les coups de pions, l'initiale de la pièce est omise, par exemple "2.d2-d4".

Les prises sont indiquées par un "x" : "3.Cf3xd4".

Dans la *notation abrégée*, on omet la case de départ s'il ne peut y avoir confusion. S'il y a risque de confusion (deux Cavaliers ou deux Tours pouvant atteindre la même case) la case de départ est mentionnée en abrégé : "Cbd2" signifie que le cavalier sur la colonne b va sur d2.

C'est par le menu *Outils - Options - Notation* que vous pouvez choisir entre la notation abrégée ou la notation descriptive. Vous pouvez aussi utiliser la notation

"figurine". Dans cette notation les initiales des pièces sont remplacées par une figurine. Pour les pions le symbole n'est pas utilisé.

2.14.2 Saisie de coup échiquier 2D

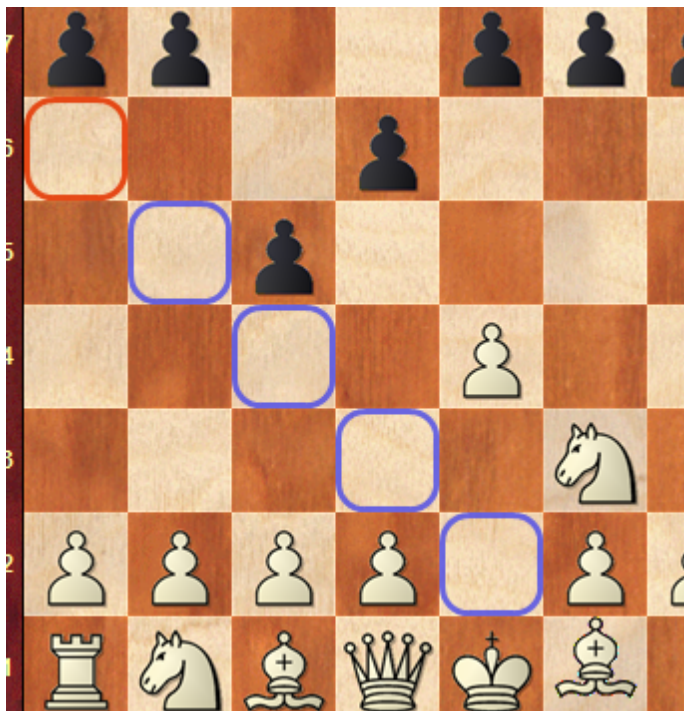
Lors de la saisie de coup sur l'échiquier 2D il y a une petite marque sur la case de départ et les cases d'arrivée potentielles sont également marquées.



La case de départ est indiquée par un petit rond. Les cases d'arrivée sont également surlignées en couleur.

A l'usage vous comprendrez rapidement la logique du système.

La copie d'écran ci-dessous montre un exemple d'une partie de Blitz contre le programme.



Les cases sûres sont marquées en bleu, les cases critiques en rouge.

2.14.3 Saisie de coup par simple clic

Vous jouez en Blitz contre le programme une finale gagnante, mais le temps s'écoule. La possibilité de saisie de coup par simple clic constitue alors une aide bien utile en vous faisant gagner de précieuses secondes :

- Si vous cliquez sur une case et qu'une seule pièce peut y accéder, le coup est considéré comme saisi. Si plusieurs pièces visent la case d'arrivée, rien ne se passe avant que vous ne sélectionniez une pièce par un deuxième clic sauf si une des pièces candidates a joué lors des deux derniers coups. Dans ce cas, le coup est également exécuté (par exemple une série d'échecs perpétuels en finale).
- Si vous cliquez sur une pièce et que celle-ci ne peut faire qu'un seul coup légal, le coup est considéré comme saisi. Si la pièce cliquée a plusieurs coups possibles mais que l'un de ceux-ci prend la dernière pièce jouée par l'adversaire, le coup est exécuté (reprise lors d'un échange). Sinon un deuxième clic est nécessaire sur la case d'arrivée.

Si vous cliquez sur la case g1 ou g8 et que le petit roque est légal, celui-ci est exécuté.

Plus d'[information!](#)

2.14.4 Saisie de coups au clavier

Beaucoup d'utilisateurs préfère saisir les coups au clavier.

Il est à noter que la technique de saisie a été modifiée par rapport à celle de la version précédente. Pour la saisie de la notation il suffit d'entrer les coordonnées des

coups.

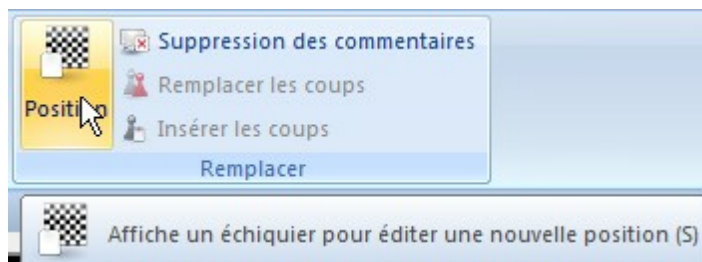
Conseil: La saisie au clavier peut être source d'erreurs. Lors d'une erreur de saisie on peut l'annuler avec la touche "**SUPPR**".

2.14.5 Saisie d'une position

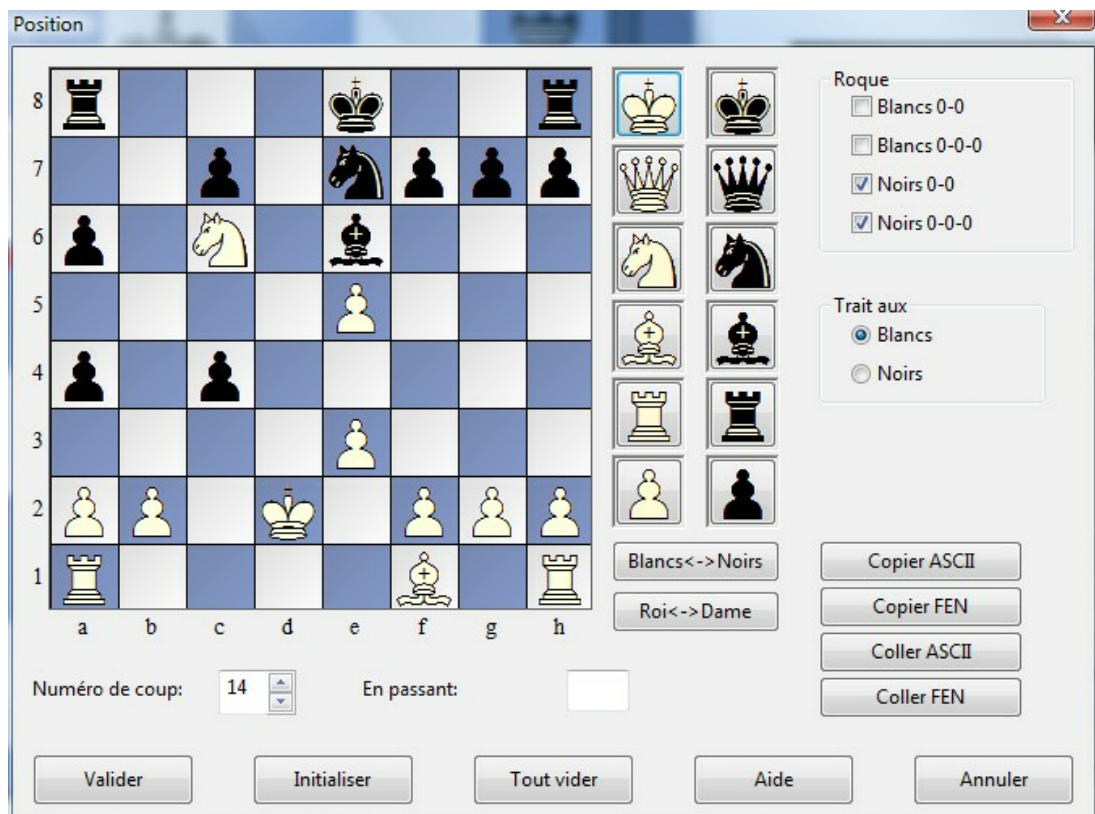
Comment saisir une position tactique, des finales ou des problèmes d'échecs ?

Avec la touche S vous appelez un menu pour saisir une position

Ou par le ruban *Insérer - Position*



Utilisez le menu *Insérer/Position* qui vous donne accès à une boîte de dialogue permettant de saisir n'importe quelle position.



Vous sélectionnez les pièces dans la palette à droite de la fenêtre par un clic. Si vous choisissez une pièce blanche, le bouton gauche de la souris place des pièces blanches, le bouton droit par contre place des pièces noires. Pour les pièces noires, c'est l'inverse.

Blancs 0-0, 0-0-0, Noirs 0-0, 0-0-0 : Indique si le roque est encore possible dans la position. Il est possible que le Roi ou la Tour aient déjà joué et aient supprimé ainsi le droit au roque.

Trait aux Blancs, aux Noirs : Vous permet d'indiquer qui a le trait dans la position saisie.

Copier, Coller ASCII, FEN : Pour les experts, la description d'une position peut être copiée vers le presse-papiers de Windows ou collée à partir de lui en divers formats.

Numéro de coup : Point de départ de la numérotation des coups dans la [notation de la partie](#).

En passant : La couleur qui n'a pas le trait vient juste d'avancer un pion de deux cases, permettant ainsi la prise "En Passant". Indiquez ici la rangée où le coup a été effectué.

Initialiser : Remet sur l'échiquier la position de début de partie.

Tout vider : Vous permet d'enlever toutes les pièces de l'échiquier.

Conseil: Les pièces peuvent être déplacées sur l'échiquier par un clic puis un glissement avec le bouton de la souris maintenu. Un clic unique sur une pièce avec la même pièce sélectionnée efface celle-ci.

Dans le dialogue sous la saisie de position, vous trouverez deux boutons :

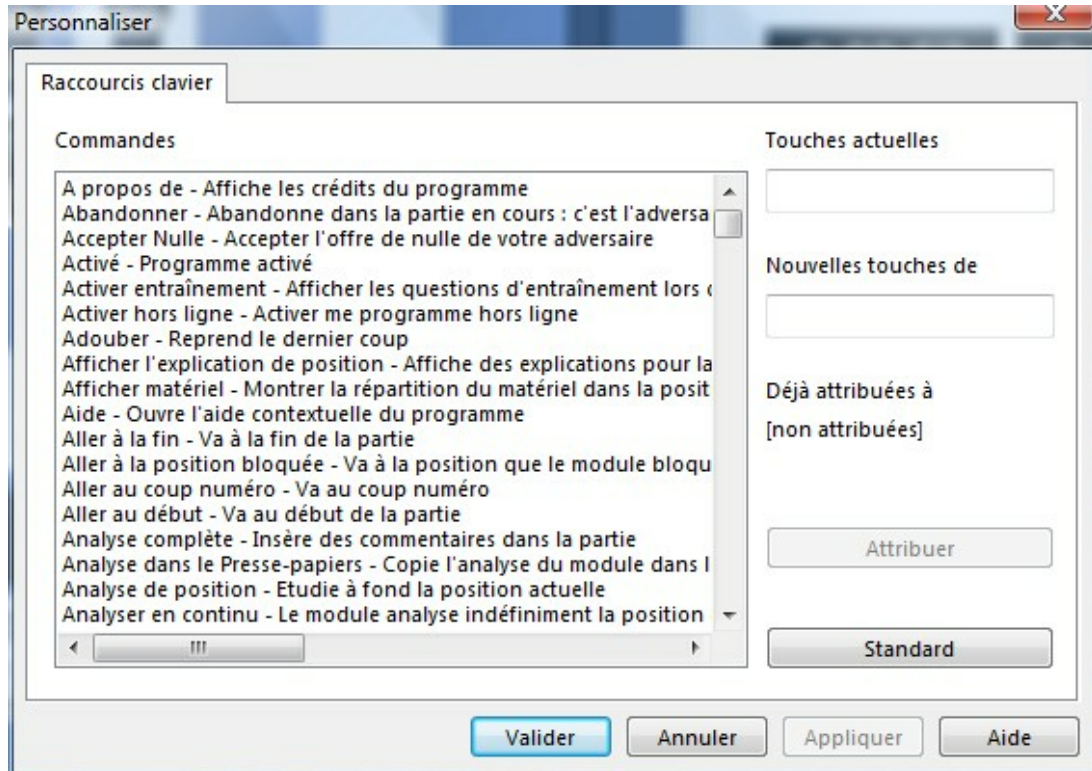


Blancs <-> Noirs provoque un miroir vertical, tandis que **Roi <-> Dame** fait un miroir vertical de la position.

2.15 Clavier

2.15.1 Adapter les raccourcis clavier

Avec le *Menu Fichier - Personnaliser* vous avez la possibilité de modifier les [raccourcis clavier](#) existants ou d'en ajouter de nouveaux..



La liste *Commandes* contient la liste de toutes les fonctions du programme auxquelles vous pouvez attribuer une combinaison de touches.

Dans le champ de saisie vous avez les possibilités suivantes :

- Cliquez dans la liste "*Commandes*" sur la fonction pour laquelle vous voulez attribuer un raccourci clavier.
- Si pour une commande un raccourci clavier existe déjà, il est affiché dans "*Touches actuelles*". Dans le champ "*Nouvelles touches de raccourci*" vous pouvez modifier la définition et attribuer un nouveau raccourci. Si la nouvelle combinaison est déjà utilisée pour une autre fonction, elle est indiquée sous "*Déjà attribuées à*".
- Par un clic sur le bouton *Attribuer* le nouveau raccourci défini est attribué à la fonction sélectionnée.

Remarque : Les attributions nouvelles ou modifiées sont reprises et affichées dans la fenêtre [raccourcis clavier](#).

2.15.2 Raccourcis clavier

Beaucoup de fonctions peuvent être appelées rapidement et facilement à l'aide de "raccourcis clavier".

Par exemple, la combinaison de touches *Ctrl - N* permet de démarrer une *Nouvelle partie*.

Le menu *Affichage - Raccourcis clavier* vous permet de voir la liste complète des combinaisons de touches clavier autorisées et à quelles fonctions elles sont liées.

Remarque : Dans Fritz vous pouvez définir ou modifier par le menu *Outils/ Personnaliser vos propres [combinaisons de touches](#)*, appelées aussi "raccourcis".

2.15.3 Saisie des coups au clavier

Beaucoup d'utilisateurs préfère saisir les coups au clavier.

Il est à noter que la technique de saisie a été modifiée par rapport à celle de la version précédente. Pour la saisie de la notation il suffit d'entrer les coordonnées des coups.

Conseil: La saisie au clavier peut être source d'erreurs. Lors d'une erreur de saisie on peut l'annuler avec la touche "**SUPPR**".

2.15.4 Fonctions au clavier

Certaines fonctions du programme ne sont accessibles que par le clavier :

Quadratiser la fenêtre d'échiquier	F9
Effacer les cases/flèches en couleur sur l'échiquier	CTRL-ALT-Y
Mettre un point d'exclamation (bon coup)	!
Copier une partie et une position dans le Presse-papiers	CTRL-C
Effacer les Hashtables	CTRL-Maj-Alt-H
Changer les paramètres du module	CTRL-Maj-P
Effacer tous les commentaires d'une partie	CTRL-Maj-Y
Stopper le module actif	Esc
Changer entre arbre et notation	Tab
Aller au coup N	CTRL-G

Remarque : Vous pouvez voir la [configuration](#) actuelle des combinaisons de touches ou les [modifier](#) ultérieurement.

2.15.5 Raccourcis clavier pour la saisie des commentaires

Pour la saisie des commentaires et des en-têtes de parties, vous pouvez utiliser des raccourcis clavier spéciaux aussi bien pour saisir des figures que des [symboles de commentaire](#). Si cela ne fonctionne pas, c'est que les polices TrueType "Figurine..." n'ont pas été correctement installées.

Ctrl-K	Roi
Ctrl-Q	Dame
Ctrl-N	Cavalier
Ctrl-B	Fou
Ctrl-R	Tour
Ctrl-P	Pion
Ctrl-A	Attaque
Ctrl-I	Initiative
Ctrl-Maj-C	Contre-jeu
Ctrl-Alt-I	Idée
Ctrl-S	Espace
Ctrl-Z	Zeitnot
Ctrl-Alt-D	Développement
Ctrl-L	ligne
Maj-Ctrl-D	Diagonale
Ctrl-Alt-Z	Zugzwang
Ctrl-Alt-C	Centre
Ctrl-Maj-W	Point faible
Ctrl-O	Seul coup
Ctrl-W	avec
Ctrl-Alt-W	sans
Ctrl-Alt-Q	Aile Dame
Ctrl-Alt-K	Aile Roi
Ctrl-E	Finale
Ctrl-Alt-P	Paire de Fous
Ctrl-Alt-O	Fous de couleurs opposées
Ctrl-Alt-E	Fous de même couleur
Ctrl-M	Avec compensation pour le matériel
Ctrl-1	Les Blancs ont un net avantage
Ctrl-2	Les Blancs ont un petit avantage
Ctrl-3	Pas clair
Ctrl-4	Les Noirs ont un petit avantage
Ctrl-5	Les Noirs ont un net avantage
Ctrl-Alt-B	mieux est
Ctrl-Alt-R	Nulle
Ctrl-Maj-P	Pion passé

2.16 Utilisation de la souris

2.16.1 Clic droit

L'utilisation du clic droit a été intégré plus intensément dans Fritz16.

Vous pouvez non seulement utiliser le clic droit pour les menus contexte, par ex. *clic droit sur l'échiquier - Style de l'échiquier*.

Car dans l'[Analyse assistée](#) le clic droit a également des fonctions importantes.

Chargez une partie et appuyez sur la roulette dans une position de milieu de jeu. Cet exemple est issu de la célèbre partie **Paulsen Morphy 1857**. Morphy sacrifie la Dame par 17 ...Dxf3.



Si l'on appuie sur la roulette dans cette position l'[Analyse assistée](#) marque la pièce que l'on devrait jouer, d'un léger cercle vert.

Ainsi on peut utiliser la roulette lors de la lecture d'une partie pour obtenir un avis sur la meilleure suite possible.

2.16.2 Roulette

Lecture de parties

La roulette peut être utilisée pour lire rapidement une partie. Pour que cela fonctionne l'option doit être activée .

Menu Fichier - Options - Partie.

L'option "Roulette de souris exécute les coups" amène la solution..

Proposition de coup

Si l'on appuie sur la roulette dans une position l'[Analyse assistée](#) marque la pièce que l'on devrait jouer, d'un léger cercle vert.

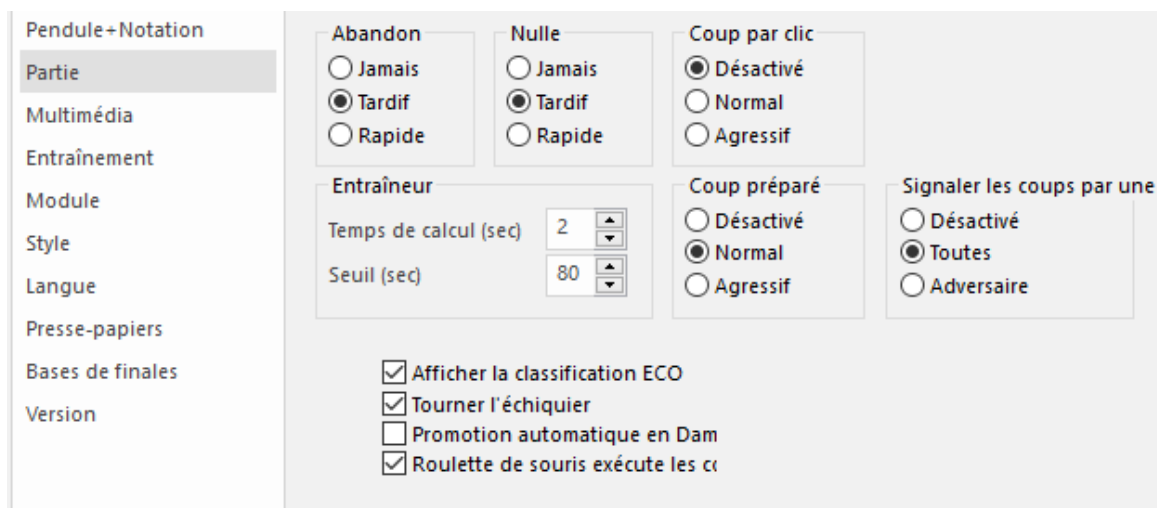


2.16.3 Roulette ne fonctionne pas

La fonction de défilement avec la roulette ne fonctionne pas pour la lecture de parties! Est-ce à cause de la souris ou faut-il mettre à jour le programme ?

La fonction de roulette de la souris est prise en compte par le programme. Vous devez néanmoins activer la fonction.

Ceci se fait par **Fichier - Options - Partie**.

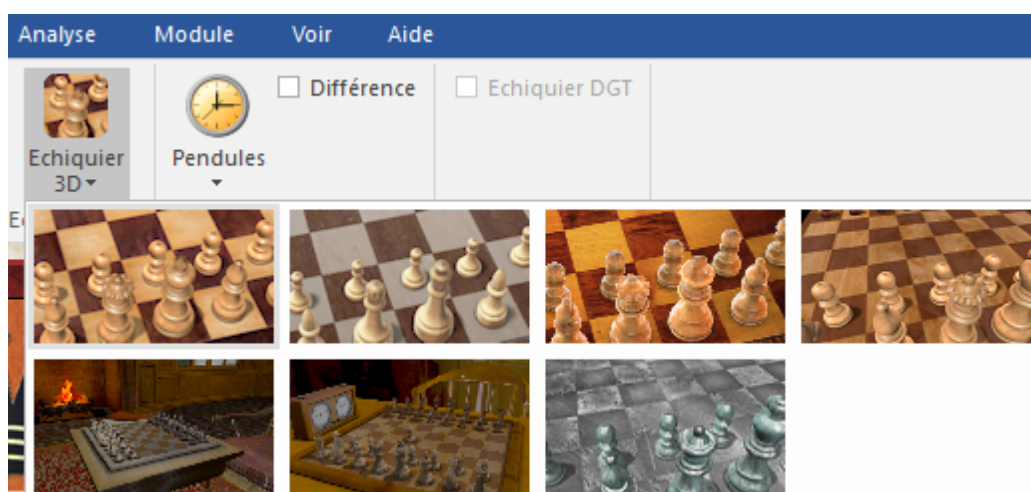


Vous y trouvez l'élément "**Roulette de souris exécute les coups**". Ensuite la fonction de lecture via la roulette est active.

2.17 Échiquier 3D réaliste

2.17.1 Échiquier 3D réaliste

Menu *Échiquier* - *Échiquier 3D* ou raccourci clavier: *Ctrl+Alt+3*



Cette représentation est très proche de la réalité, mais nécessite beaucoup de ressources de la carte graphique.



Si vous désirez utiliser souvent cette représentation, il est conseillé d'utiliser une carte graphique avec des fonctions spéciales 3D.

2.17.2 Navigation échiquier 3D réaliste

Pour la navigation des représentations 3D une barre de navigation intuitive est disponible dans la fenêtre.



La taille de l'échiquier est modifiée avec les boutons + et -. La perspective et la position de la représentation 3D dans la fenêtre sont adaptées avec les quatre flèches.

La rotation de la représentation 3D est faite avec la boule. Le fonctionnement est similaire à un trackball. Maintenez la boule avec le bouton gauche de la souris enfoncée. A chaque mouvement la rotation de la représentation 3D est mise en oeuvre.

Un clic sur l'icône d'échiquier entre les flèches gauche et haut centre la représentation de l'échiquier. La représentation 3D est positionnée exactement au milieu de la fenêtre et adaptée à la taille de la fenêtre.

Navigation avec le clavier

Le réglage de l'affichage 3D est également possible au clavier. Avec les touches *point (droite)* et *virgule (gauche)*, l'échiquier est tourné.

Les autres touches de navigation sont:

- i : zoom plus
- o : zoom moins
- z: point de vue plus bas
- v: point de vue plus haut
- 9: point de vue vers la gauche
- 0: point de vue vers la droite

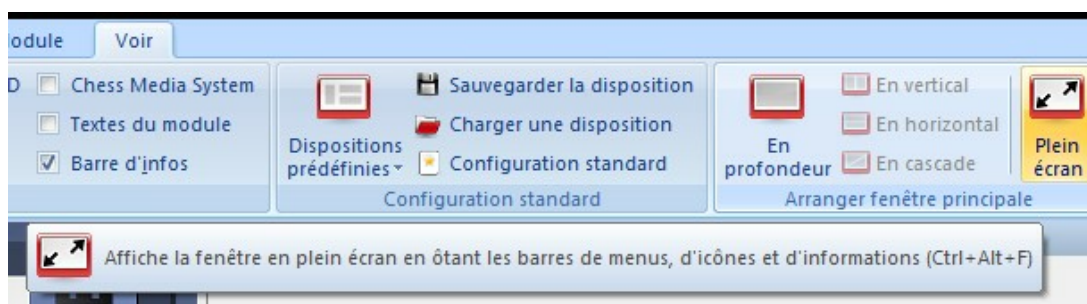
CTRL+bouton droit de la souris fixe le point de vue
CTRL+roulette de la souris zoome l'échiquier 3D

Conseil: Appuyez sur la touche F6 avant la rotation de l'échiquier 3D. Dans ce cas vous pouvez revenir à la position initiale avec la touche F7.

Avec un clic droit sur l'échiquier ou un clic gauche sur le bord de l'échiquier, vous pouvez positionner l'échiquier dans la fenêtre à l'aide du curseur de la souris. Avec *CTRL - clic droit* vous fixez le point de vue.

2.17.3 Plein écran 3D

Sous *Voir - Plein écran* on bascule vers une représentation où seul l'échiquier 3D est affichée à l'écran.

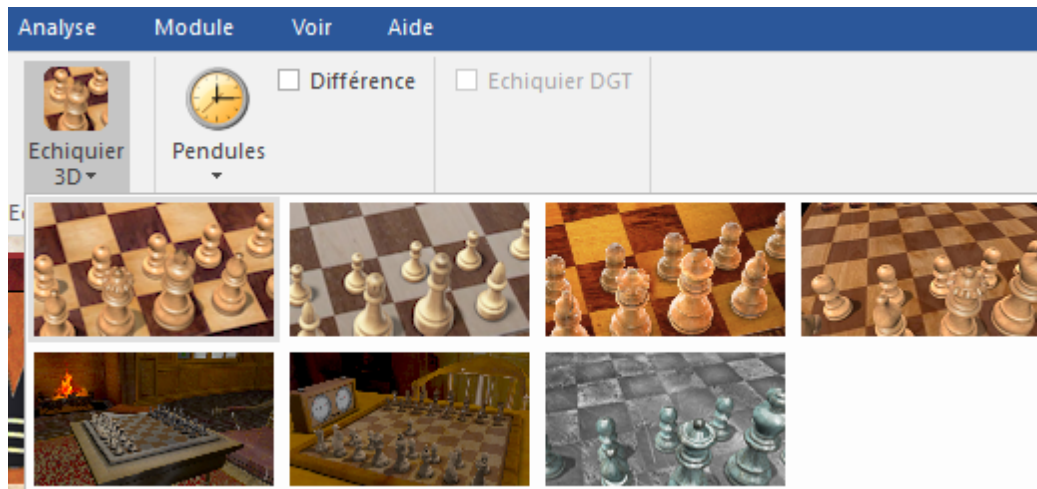


La représentation est assez réaliste et on n'a même plus la tentation de jeter un coup d'oeil sur la fenêtre du module pour avoir une indication du programme.

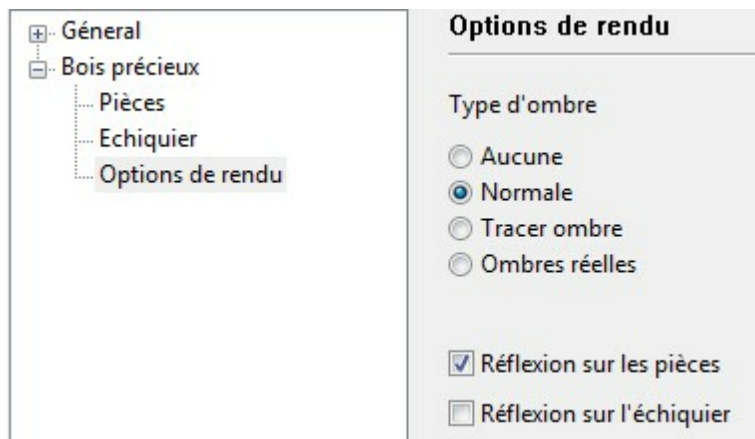
Avec la touche *Echap* on revient à l'affichage avec les menus et la fenêtre du

programme.

2.17.4 Régler échiquier 3D



Un clic sur *Échiquier 3D* permet de sélectionner le type de représentation. Sous les représentations 3D se trouve un bouton Réglages. Avec ce bouton vous démarrez le dialogue Paramètres dans lequel on peut fixer les représentations 3D.



L'utilisation de la fenêtre de dialogue est comparable à l'Explorateur Windows. Dans la partie gauche de la fenêtre se trouvent les contenus structurés. Un signe + dans un élément signifie que des sous-éléments sont disponibles.

Cliquez sur un symbole + pour voir apparaître les options supplémentaires. Un clic sur le symbole - ferme la hiérarchie.

Clic sur un élément montre dans la partie droite de la fenêtre les options et contenus correspondants.

Veuillez noter que selon la représentation 3D, des options différentes peuvent être proposées.

Sous Échiquiers classiques vous trouverez divers matériaux, par ex. Bois, Marbre, etc. Échiquiers symboliques offre un choix de figurines symboliques au visuel 3D. Sous Autres échiquiers sont proposées des représentations 3D avec des motifs spéciaux, par ex. des motifs égyptiens. Les partenaires animés comme le Turc ou le robot féminin Mia se trouvent sous Caractères.

[Paramètres généraux 3D](#)

[Choisir échiquier 3D](#)

[Configurer échiquier 3D](#)

[Paramètres de rendu](#)

[Physique 3D](#)

[Figurines 3D](#)

[Photo d'écran](#)

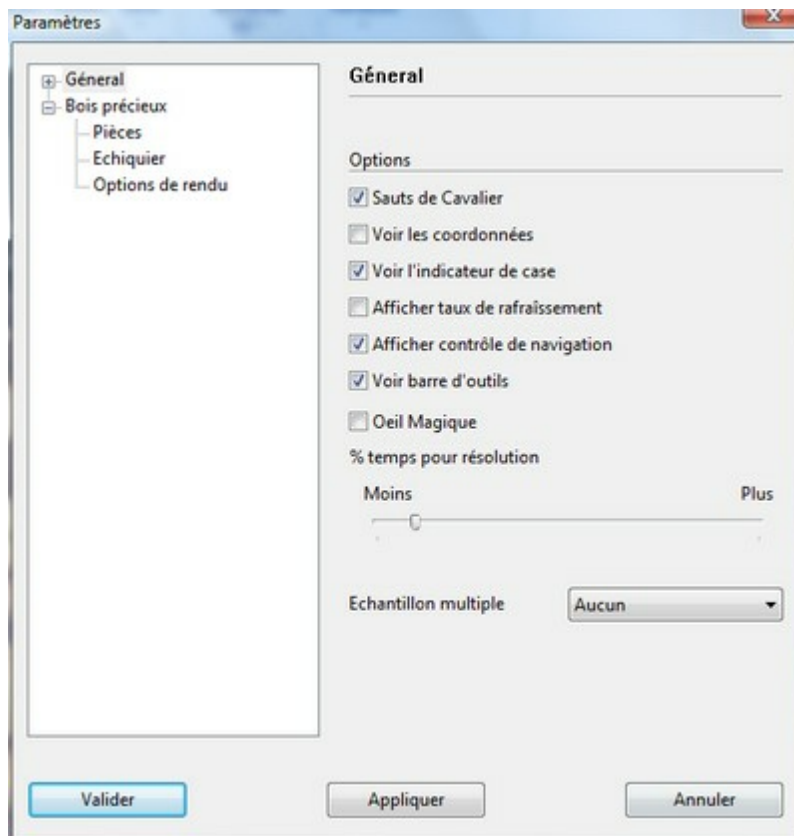
[Support 3D](#)

Veillez prendre note que certains paramètres peuvent exiger beaucoup de ressources du matériel graphique de l'ordinateur.

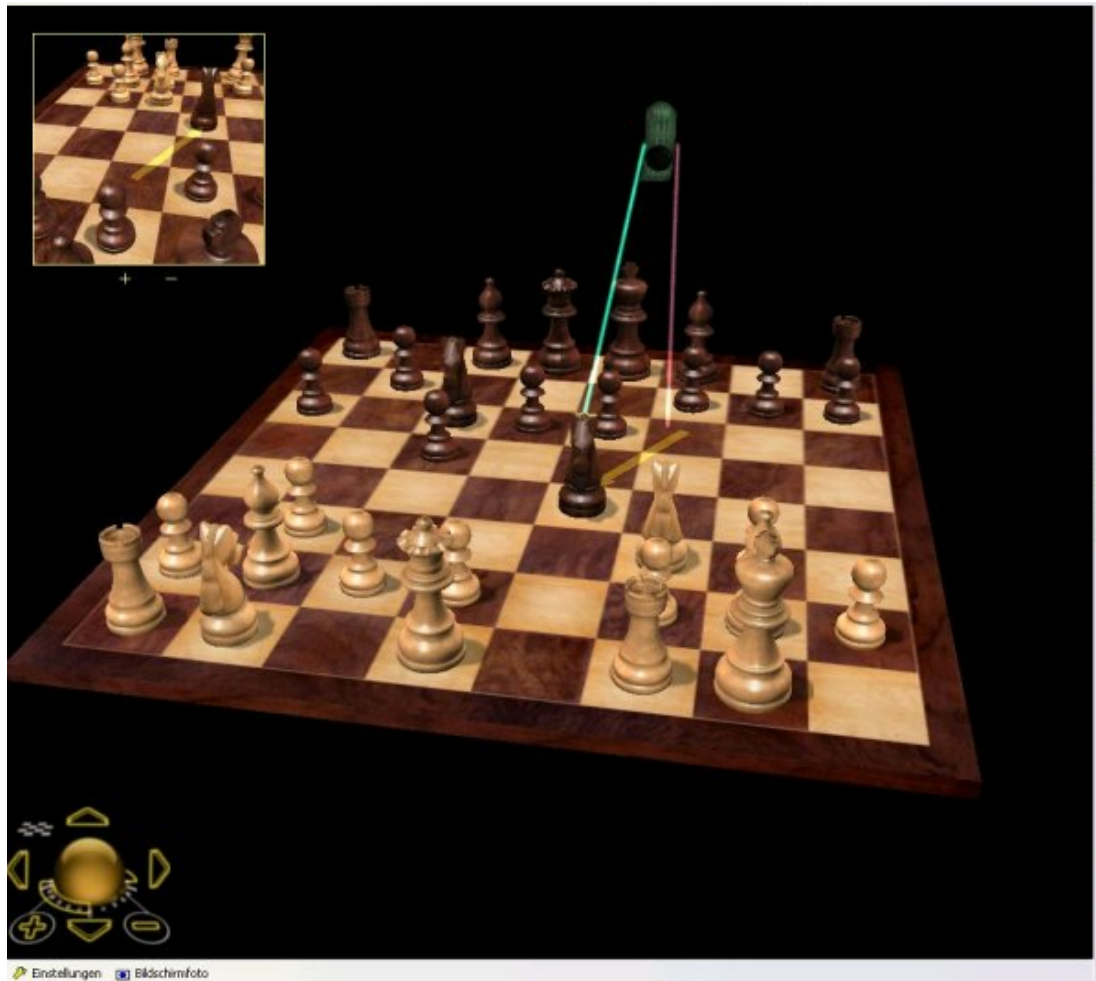
Dans le paragraphe *Général* vous pouvez fixer des paramètres communs à toutes les représentations 3D. De plus des informations spécifiques de votre système sont affichées que vous pouvez transmettre en cas de problèmes) notre [support technique](#).

2.17.5 L'Oeil magique

Pour chaque [affichage 3D](#) il existe à présent "l'œil magique". Cette fonction peut être activée ou arrêter dans le dialogue de configuration des affichages 3D. Le bouton correspondant se trouve dans la configuration sous "*Général*".



L'œil montre et visualise le processus de calcul du programme. L'affichage se fait par l'intermédiaire de deux faisceaux laser et montre visuellement les calculs du module d'échecs.



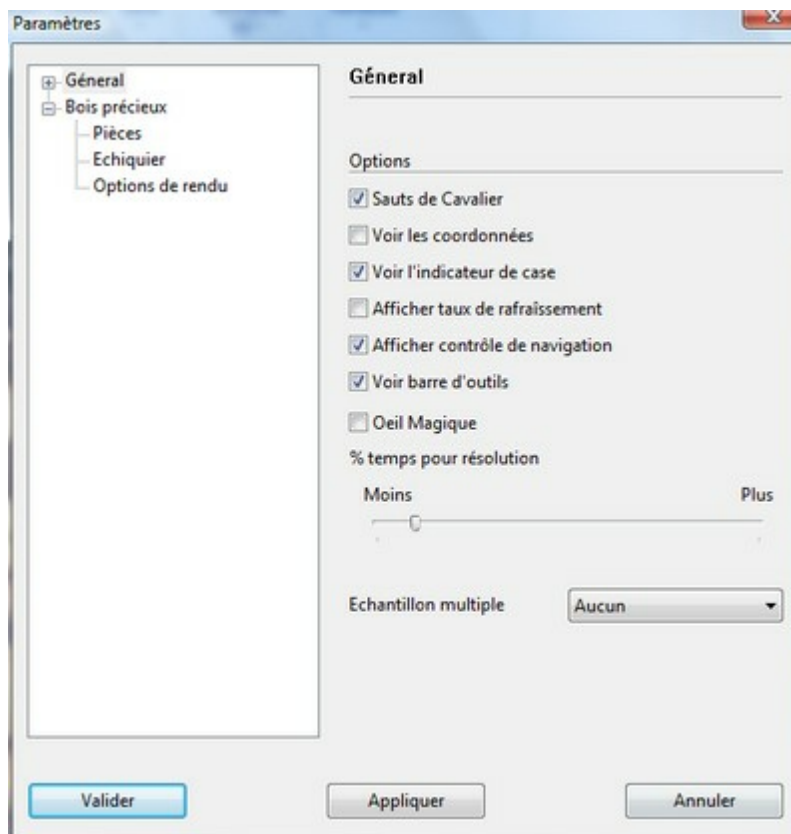
D'autre part on voit en haut à gauche l'échiquier du point de vue de l'œil, c à d du point de vue du module. La couleur de l'œil dépend de l'évaluation de la position. En bleu est indiquée une évaluation neutre équilibrée. Le rouge indique toujours une évaluation de position positive, un rayon laser vert est utilisé pour une évaluation négative du programme. Les rayons laser montrent les trois premiers demi-coups de la variante principale calculée par le module.



Si l'on clique sur la petite image la représentation est agrandie au fur et à mesure. Avec le bouton *Plus/Moins* on peut zoomer l'image.

2.17.6 Configurations générales 3D

Cliquez sur l'élément *Général* pour ouvrir le dialogue des paramètres communs à toutes les représentations 3D. Vous pouvez faire les réglages suivants en cochant la case correspondantes:



Sauts de Cavalier influence le mouvement du Cavalier quand on fait soi-même un coup avec cette pièce.

Voir coordonnées affiche les coordonnées autour de l'échiquier.

Voir l'indicateur de case si vous passez avec le curseur de la souris au-dessus d'une pièce celle est marquée par un cercle bleu sur sa case. Cette option permet de voir d'un coup d'oeil quelle pièce peut être déplacée. Vous pouvez désactiver cette option dans le dialogue.

Afficher les taux de rafraîchissement affiche des informations techniques pour la représentation 3D de l'échiquier au bord supérieur gauche de l'écran (taux de rafraîchissement de l'affichage, mémoire disponible).

Afficher contrôle de navigation bascule vers l'affichage de la barre de navigation. Ceci est intéressant si vous voulez manoeuvrer la représentation 3 D au clavier.

Voir barre d'outils affiche les boutons *Réglage* et Copie d'écran.

% temps pour résolution la représentation 3D exige des ressources du CPU. Avec le curseur on fixe la part du CPU pour le rendu de la représentation.

Remarque: Si le module 3D est fixée à une valeur importante, ces ressources ne sont plus disponibles pour le module d'échecs. Ceci entraîne une minoration des performances du module d'échecs. Si le module d'échecs doit avoir une force de jeu importante pendant la représentation 3D, réduisez la valeur du temps de résolution. Si vous utilisez un système multi-processeurs la charge du module 3D est dirigé sur un CPU. Les ressources des autres CPU sont disponibles exclusivement pour le module d'échecs.

Échantillon multiple influence la représentation 3D et détermine la fréquence du lissage d'affichage. Une valeur importante offre un meilleur lissage de la représentation.

2.17.7 Choisir échiquier 3D

Échiquier -Échiquier3D



Double clic sur un aperçu de représentation. Après l'initialisation de la carte graphique, la représentation choisie est chargée.

Si vous voulez utiliser *le Turc* cliquez sur le symbole + sous Caractères pour rendre visible les représentations disponibles. Marquez l'élément *Turc* et confirmez par OK.



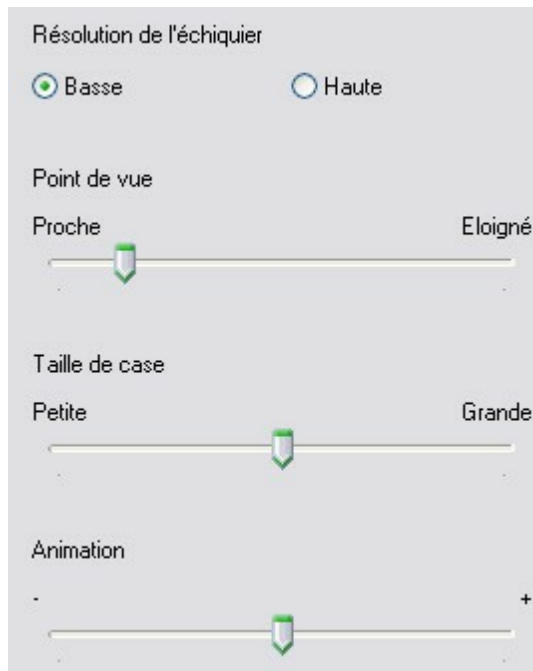
Cette procédure est valable pour toutes les représentations 3D disponibles.

2.17.8 Configurer échiquier 3D

Selon la représentation 3D diverses options de configuration sont possibles.

Les options suivantes sont disponibles dans la majorité des représentations 3D:

Échiquier



- ▶ **Résolution de l'échiquier** influence la résolution et ainsi la qualité de la représentation.
- ▶ **Point de vue** détermine la perspective de la représentation. Avec le curseur et le bouton Appliquer vous pouvez tester le résultat.
- ▶ **Taille de case** fixe la taille des cases sur l'échiquier.
- ▶ **Animation** fixe la vitesse de déplacement des pièces.

2.17.9 Configuration du rendu

Type d'ombre fixe le rendu des ombres des pièces. Cette option est très gourmande en ressources.

Réflexion sur les pièces fixe la réflexion de la lumière sur les pièces.

Réflexion sur l'échiquier simule une surface de l'échiquier brillante avec réflexion sur l'échiquier des pièces.



2.17.10 Physique 3D



Afficher Active les options disponibles dans le dialogue

Roi tombe en cas de défaite lors d'une partie perdue le Roi est posé à plat sur l'échiquier

Forces influant sur le Roi détermine les influences sur la pièce du Roi. Avec la touche F8 vous pouvez contrôler les influences dans la représentation 3D.

Force physique détermine le mouvement de l'animation. Dans le cas de réglages extrêmes, les pièces peuvent tomber facilement

Friction statique simule un lissage différent du matériau de l'échiquier avec l'influence concomitante sur l'animation des mouvements

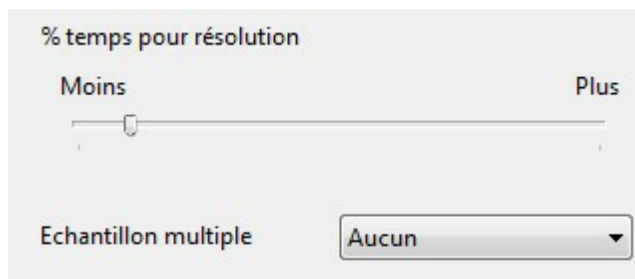
2.17.11 Pièces 3D

Les options de réglage des pièces ne sont pas disponibles dans toutes les représentations 3D.

Selon la représentation 3D, vous pouvez modifier la couleur et la résolution des pièces.

2.17.12 Adapter temps de calcul

L'affichage 3D demande beaucoup de ressources à l'ordinateur. Pour un affichage fluide de cette représentation une carte graphique performante est nécessaire. Elle demande également des ressources de la part du CPU. On peut influencer sur la performance de la représentation graphique dans *Fritz* dans le dialogue *Réglages - Général*.



A l'aide du curseur on peut fixer dans quel mesure le processeur doit être mis à contribution pour le rendu de la représentation. Si le module 3D est fixé sur une grande valeur, les ressources pour le module d'échecs sont limitées. Ceci entraîne une performance moins importante pour le module d'échecs. Si le module d'échecs doit avoir une force de jeu importante dans l'affichage 3D, une valeur plus petite doit être indiquée pour le rendu. Exemple : Si vous placez le curseur sur moins, un temps plus important de calcul est mis à contribution pour la représentation de l'animation. A l'inverse sur plus, il y a plus de ressources pour le processeur.

Quand on ouvre le dialogue qui gère l'affichage de la fréquence de rafraîchissement de l'image, on voit au bord supérieur gauche de l'écran à quelle fréquence la représentation graphique est renouvelée.

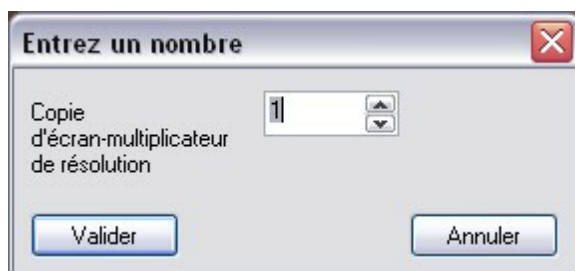
Si vous utilisez un système multiprocesseur, la charge du module 3D est affectée à un processeur. Les ressources des autres processeurs sont disponibles pour le module d'échecs.

Selon l'équipement graphique, le temps d'initialisation et de chargement du Turc peut être différé. On peut accélérer le temps de chargement en choisissant une représentation 3D simple avant de fermer le programme. Ce réglage est sauvegardé. Au démarrage suivant du Turc le chargement sera plus rapide.

2.17.13 Copie d'écran

Sous la représentation 3D se trouve le bouton *Copie d'écran*.

Vous pouvez produire une image à partir de la représentation 3D actuelle.



La résolution de l'image de la copie d'écran peut être fixée par la saisie d'un nombre dans le dialogue disponible après l'activation.

2.17.14 Support 3D

Les échiquier 3D réaliste exigent beaucoup de ressources de votre carte graphique. Vous devriez, si possible, utiliser une carte récente avec fonctions 3D.

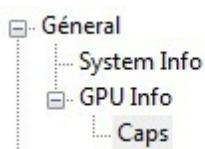
En cas de problèmes, vérifiez d'abord si vous utilisez le driver le plus récent pour votre carte graphique et que les fonctions 3D éventuellement disponibles sont bien activées.

Clic droit sur le bureau de *Windows - Propriétés* ouvre le menu de réglage de votre carte graphique.

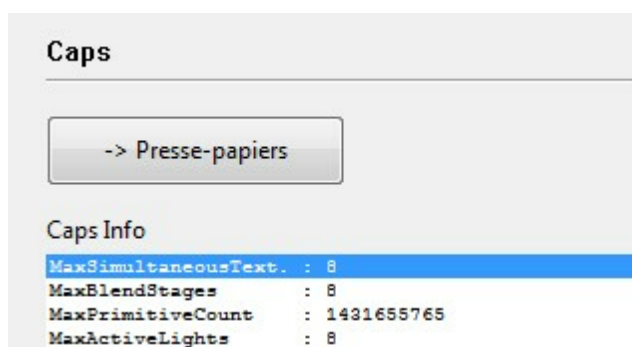
En cas de problème avec la représentation 3D, vous pouvez et devriez envoyer les informations système importantes au service support. Le programme vous aide pour réunir ces informations.

Procédez comme suit:

Cliquez sur le bouton Réglages sous la représentation 3D et choisissez *Général GPU Info*.



Si vous marquez *GPU Info* et *Caps* dans la partie gauche de la fenêtre, les information technique correspondantes sont affichées dans la partie droite



Avec le bouton *Presse-papiers* vous copier ces informations texte dans le Presse-papiers de Windows.

Vous pouvez insérer ces informations dans n'importe quelle application, par ex. votre logiciel de messagerie, avec la combinaison de touches *CTRL-V*.

Envoyez votre courriel avec les informations à info@chessbase.com

2.17.15 Présenter parties - 3D

Visionner des parties avec l'échiquier 3D.

Le visionnage automatique de plusieurs parties d'une base de données fonctionne avec toutes les représentations 3D, entre autres aussi avec *le Turc* et le robot *Mia*. Lors de l'utilisation de la représentation 3D, le dialogue de démonstration offre un complément:



Caméra (3D) automatique Pendant la démonstration automatique de des parties, la perspective de l'échiquier, le point de vue de l'observateur, est continuellement modifiée.

Vitesse de caméra fixe la vitesse des changements du point de vue par rapport à l'échiquier.

2.17.16 Le Turc

Le Turc est une reproduction de la première "machine d'échecs" de l'inventeur *Wolfgang von Kempelen* qui a présenté cet ordinateur d'échecs pour la première fois en 1770 à l'impératrice d'Autriche *Maria Theresia*. Dans les années suivantes l'inventeur a présenté son Turc dans toute l'Europe et provoqua l'ébahissement avec son invention. La machine était composé d'un échiquier en forme de cube derrière lequel se tenait un mannequin de taille humaine qui ressemblait à un Turc.



Lors des représentations de la machine, von Kempelen ouvrait les portes pour montrer au public qu'il n'y avait que des rouages dans l'intérieur de la machine. En réalité un fort joueur d'échecs se cachait à l'intérieur qui jouait la partie sur son propre échiquier. A l'aide d'aimants, le joueur caché pouvait savoir où se trouvaient les pièces et lesquelles étaient prises. Le bras du Turc était manié par un levier. Cette oeuvre d'art technique a été détruite dans un incendie en 1854.

Le *Nixdorf Museum* à Paderborn a reconstruit la première machine d'échecs pour le 200ème anniversaire de la naissance de Wolfgang von Kempelen. Les utilisateurs de Fritz ont à présent aussi l'opportunité de jouer contre une version animée du redoutable Turc.

2.17.17 Mia

Cette animation est basée sur un robot d'échecs futuriste.



Dans le [dialogue de réglage 3D](#) sous l'échiquier, on peut paramétrer toutes les particularités comme pour les autres représentations 3D.

Remarque: Les caractères animés sont chargés par l'intermédiaire du dialogue de réglage pour les échiquiers 3D sous le paragraphe *Caractères*.

3 Référence

3.1 Aides pendant la partie

3.1.1 Aides pendant la partie

Durant la partie vous pouvez recevoir les aides suivantes.

<input checked="" type="checkbox"/> Conseils dynamiques	<input checked="" type="checkbox"/> Espionnage
<input type="checkbox"/> Conseils d'ouvertures	<input type="checkbox"/> Explication des coups
<input type="checkbox"/> Cases menacées	<input type="checkbox"/> Montrer les plans
Astuces	

[Conseil](#)

Une mise sur la voie

Suggestion	Une proposition de coup
Menace	La menace immédiate
Explication des coups	Une liste commentée de tous les coups possibles
Observer	Ouverture automatique d'une fenêtre prévenant des fautes tactiques lorsqu'elles sont détectées
Coup attendu	Montre quel est le coup attendu par le programme
Explication de position	Donne une explication texte pour la position en cours
Let's Check	Accès aux analyses sur le serveur
Analyse assistée	Affichage graphique sur l'échiquier pour la qualité d'un coup
Roulette souris	Proposition de coup via roulette de souris

3.1.2 Entraîneur

L'entraîneur suit votre partie par dessus votre épaule et vous offre trois formes d'aide pendant son déroulement :

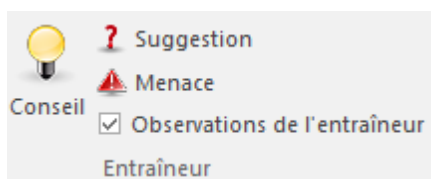


1. Vous pouvez à tout moment demander un [conseil](#). Le plus souvent ce n'est pas une proposition de coup mais plutôt un conseil général. Le temps de calcul d'un conseil est fixé dans la [configuration de la partie](#).
2. L'entraîneur peut également faire une suggestion ce qui revient à donner une [proposition de coup](#) concret.
3. Si vous faites un mauvais coup, qui conduit par exemple à la perte immédiate d'une figure sans compensation, l'entraîneur se manifeste et vous propose de reprendre le coup.

[Suggestion de l'entraîneur...](#)

3.1.3 Remarque pour l'entraîneur de Fritz

Fritz n'est pas seulement un très fort programme d'échecs. Le programme offre beaucoup de fonctions qui vous aident à améliorer votre jeu.



Dans le fond cela fonctionne comme dans une partie avec un camarade qui joue nettement mieux que vous. Dans les parties il rendra attentif aux erreurs et aux améliorations possibles. Ce rôle est assuré par l'[entraîneur](#) dans le programme.

Pourquoi l'entraîneur ne donne pas de conseil alors qu'il a été activé ? L'entraîneur n'est disponible que lorsque aucun [niveau de jeu](#) avec force de jeu réduite n'est activé. Dans des parties sérieuses le programme ne donne pas de conseil non plus.

3.1.4 Conseil

Fritz n'est pas seulement un très fort programme d'échecs. Le programme offre aussi beaucoup de fonctions pour vous aider à améliorer votre jeu



Vous pouvez interroger l'entraîneur sur la menace immédiate, par le menu *Accueil - Entraîneur - Menace*, et si vous n'avez plus aucune idée sur ce que vous devez faire, cliquez sur le menu *Suggestion* pour recevoir une proposition de coup.

La qualité du conseil et de la suggestion dépend de la profondeur de calcul utilisée. Celle-ci peut être fixée grâce au menu *Options* puis à l'onglet *Partie*.

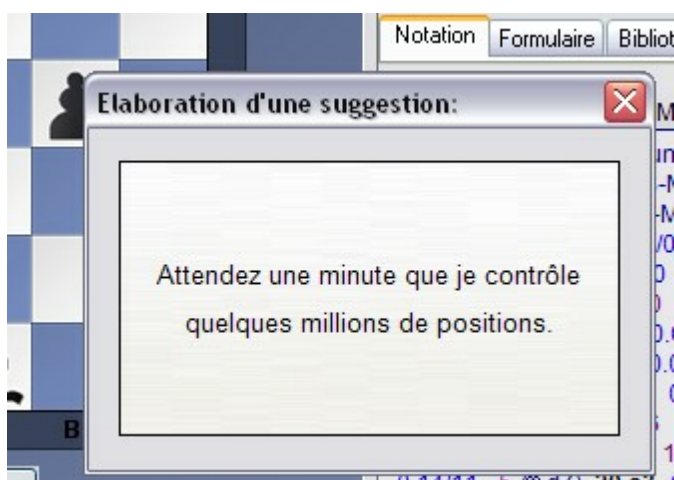
Si dans n'importe quelle position on appuie sur la roulette de la souris, l'[Analyse assistée](#) marque la pièce que l'on devrait jouer, avec un léger cercle vert. On peut ainsi utiliser la [roulette](#) lors de la lecture de partie pour recevoir un conseil sur la meilleure suite possible.

3.1.5 Proposition de coup

Accueil - Suggestion.



Après calcul, l'entraîneur donne une proposition de coup concrète sur l'échiquier qu'il signale au moyen d'une flèche verte.

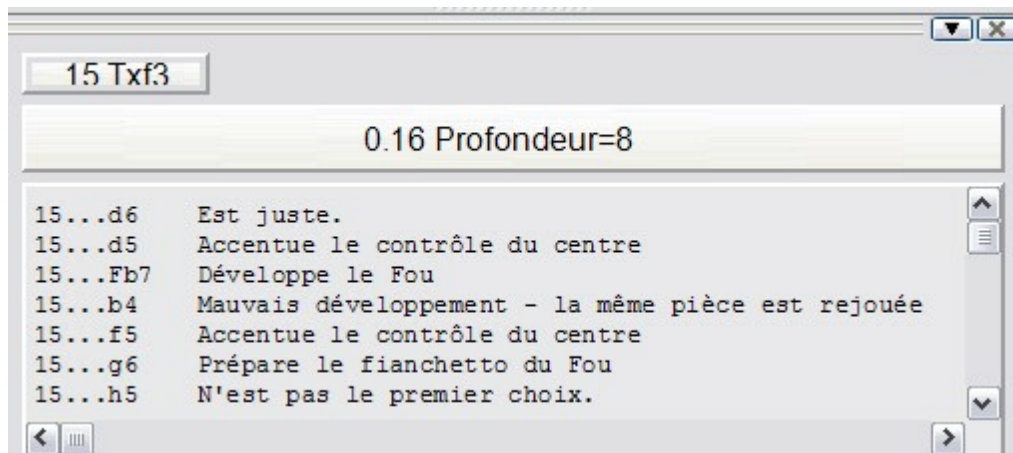


La qualité de la suggestion dépend du temps de calcul utilisé qui peut être [fixé](#) par le menu *Options* puis l'onglet *Partie*.

3.1.6 Expliquer chaque coup

Cette fonction est disponible par le menu *Accueil - Explication des coups*. Le programme ouvre une fenêtre qui affiche tous les coups légaux dans la position en cours. Pour chaque coup, il y a un petit commentaire. Les commentaires sont surtout de nature tactique - y a-t-il des menaces, des reprises possibles, etc., mais le programme donne aussi des conseils stratégiques.

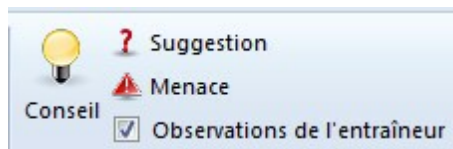
Les coups sont triés par force. Le meilleur coup est en tête de liste, le coup le plus mauvais clôture la liste.



Un simple clic sur un coup le marque sur l'échiquier, un double clic le fait jouer.

3.1.7 Montrer la menace

Accueil - Menace.



Après calcul, l'entraîneur montre sur l'échiquier par une flèche rouge la menace immédiate dans la position courante. Elle représente ce que l'adversaire ferait si le joueur ne se défendait pas.



Avec un clic droit dans la fenêtre d'analyse, vous choisissez l'option *Menace* dans le menu popup. Vous pouvez aussi utiliser le raccourci clavier *Maj-T* ou simplement "x".

La mise en évidence de la variante en couleur brune est une aide évidente pour une meilleure compréhension de la partie.

On rate souvent la raison pour laquelle un Grand-Maître a joué un certain coup. Si vous êtes confronté à des coups incompréhensibles d'un fort joueur, il peut être intéressant de vérifier la position avec la fonction *Menace*.

Un [spectateur](#) peut être paramétré pour montrer toujours la menace dans la position en cours : pour cela, appelez le menu contextuel par un clic droit dans la fenêtre des variantes du spectateur puis choisissez Menace.

3.1.8 Indicateur de tour

Le programme affiche au bord inférieur droit une petite marque. Ainsi le côté au trait est indiqué.



Les Blancs au trait est signalé par une couleur clair. Pour les Noirs la couleur est plus mate.



3.1.9 Conseils dynamiques

Lors de la saisie de coups, les influences des forces peuvent être affichées sur l'échiquier avec des flèches. Cette fonction est activée sous *Entraînement - Conseils dynamiques*.

Les possibilités d'attaque et celles de défense sont indiquées pour chaque case quand on y passe avec le curseur. Le "Mouseover" aide pour comprendre l'influence des forces sur l'échiquier.

L'information est donnée avec deux couleurs.

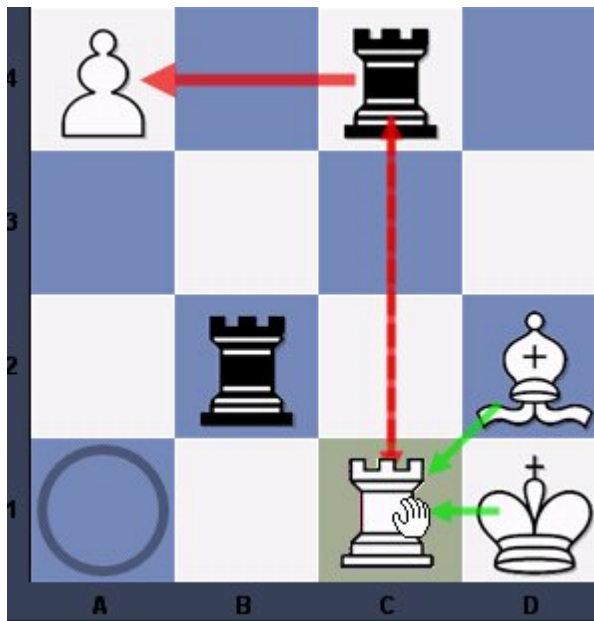
- les flèches vertes montrent les possibilités d'attaque
- les possibilités de défense sont mis en évidence par des flèches rouges.

Il y a deux types de lignes:

- les lignes continues indiquent des attaques et défenses directes.
- les lignes en pointillé pointe dur une possibilité potentielle d'attaque, le coup prévu

ne pose cette menace qu'après son exécution.

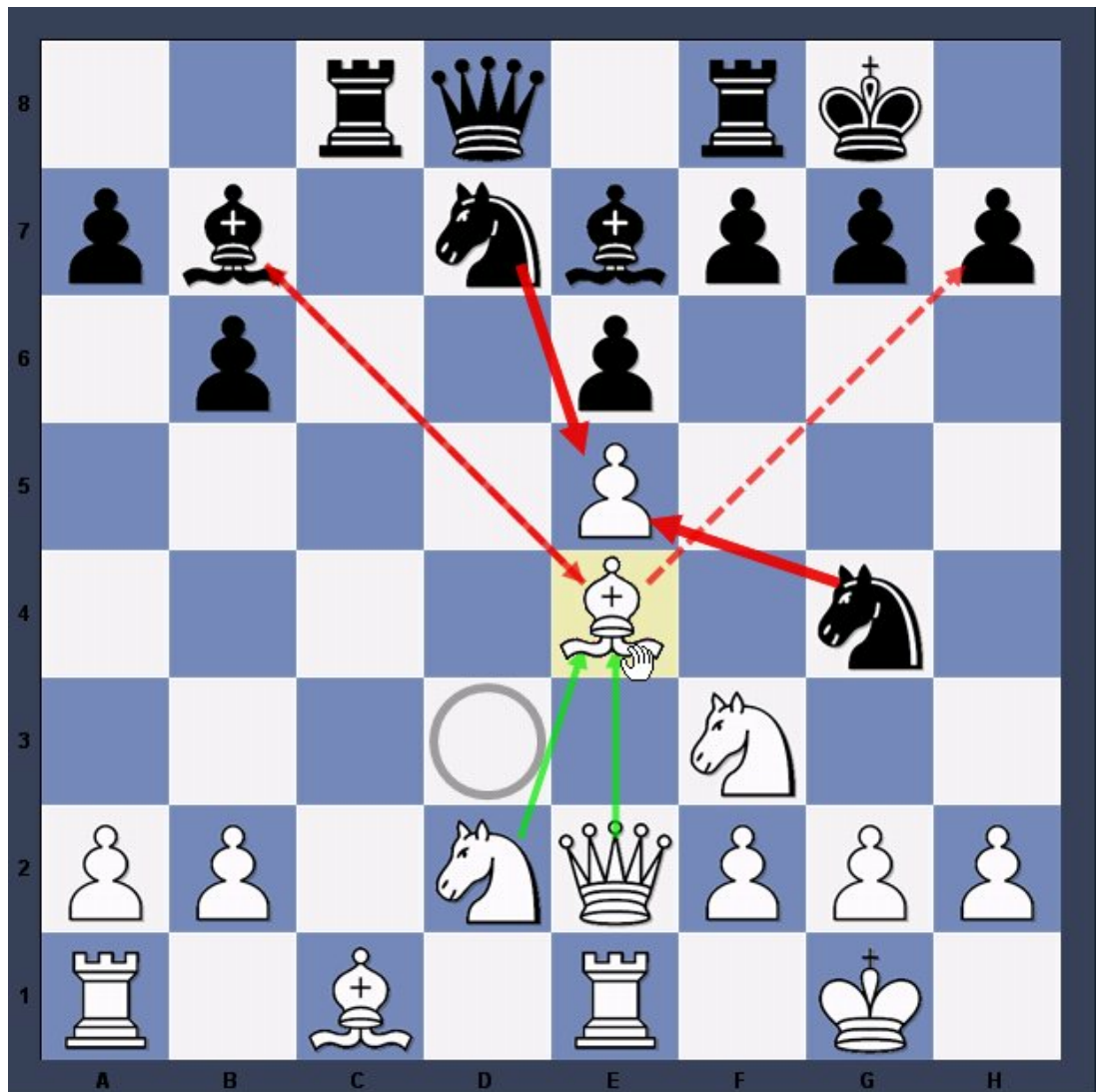
Si une ligne rouge est en gras, le matériel sur la case visée est perdu. Le coup perd donc du matériel.



Dans l'exemple les Blancs enlèvent la Tour de a1 ([case de départ marquée par un rond](#)) et prévoient de jouer la Tour en c1. Les flèches vertes du Fou d2 et du Roi d1 indiquent une possibilité suffisante de couverture de la case c1.

La flèche en pointillé de la Tour noire c4 vers Tc1 indique que celle-ci pourrait être prise au coup suivant. La flèche en gras de la Tc4 vers le pion a4 montre que ce pion peut être pris, donc une perte de matériel.

Un autre exemple avec un "échiquier rempli" dans lequel les informations suivantes sont données:



Les Blancs jouent le Fou de cases blanches, bouton de souris enfoncé, de la case d3 (marquée avec un rond) sur la case possible e4 (marquée en couleur).

Le Cavalier blanc d2 et la Dame e2 couvrent la case potentielle e4 et l'indiquent avec des flèches vertes.

La flèche rouge en pointillé sur la diagonale e4-b7 indique une prise potentielle au coup suivant. Aussi bien le Fe4 que le Fb7 peuvent être pris. Mais ici les deux côtés ont une possibilité de prise..

Des deux Cavaliers noirs d7 et g4 une flèche rouge en gras pointe vers le pion e5. Ceci signifie que si le coup est joué par le Fou blanc sur e4, le pion e5 peut être gagné par les deux Cavaliers.

Les *conseils dynamiques* offrent donc lors de la saisie de coup une aide sur les conséquences d'un coup possible sur l'échiquier.

3.1.10 Conseils d'ouverture

Sous le menu *Entraînement - Conseils d'ouvertures* on peut activer des informations utiles pour la phase de début d'une partie d'échecs. Le début d'une partie d'échecs est désignée par "Ouverture".



Le programme indique dans cette phase le principaux coups d'ouverture par des flèches vertes sur l'échiquier.

Dans l'exemple ci-dessous l'aide à l'utilisateur par le programme lors de la phase d'ouverture est mise en évidence:



Après les coups d'introduction de la Défense française 1.e4 e6 2.d4 d5, les Blancs ont le trait. Il y a quatre lignes principales plausibles à disposition des Blancs qui sont

indiquées par des flèches vertes sur l'échiquier.

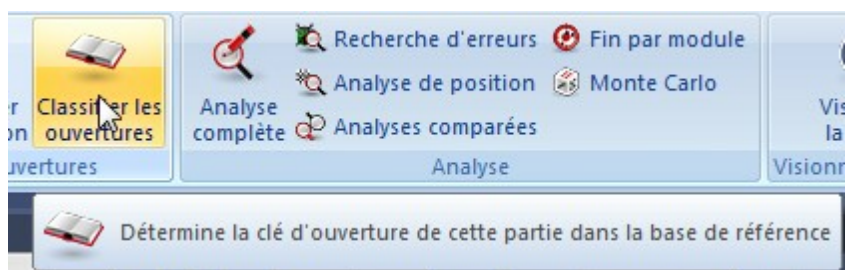
Remarque: Ces informations ne sont pas calculées par le programme mais sont lues dans la [bibliothèque d'ouvertures](#). L'affichage des Conseils d'ouverture nécessite absolument qu'une bibliothèque d'ouvertures soit chargée au préalable. Sans bibliothèque d'ouvertures, il ne peut y avoir de conseil d'ouverture.

3.1.11 Classifier ouverture

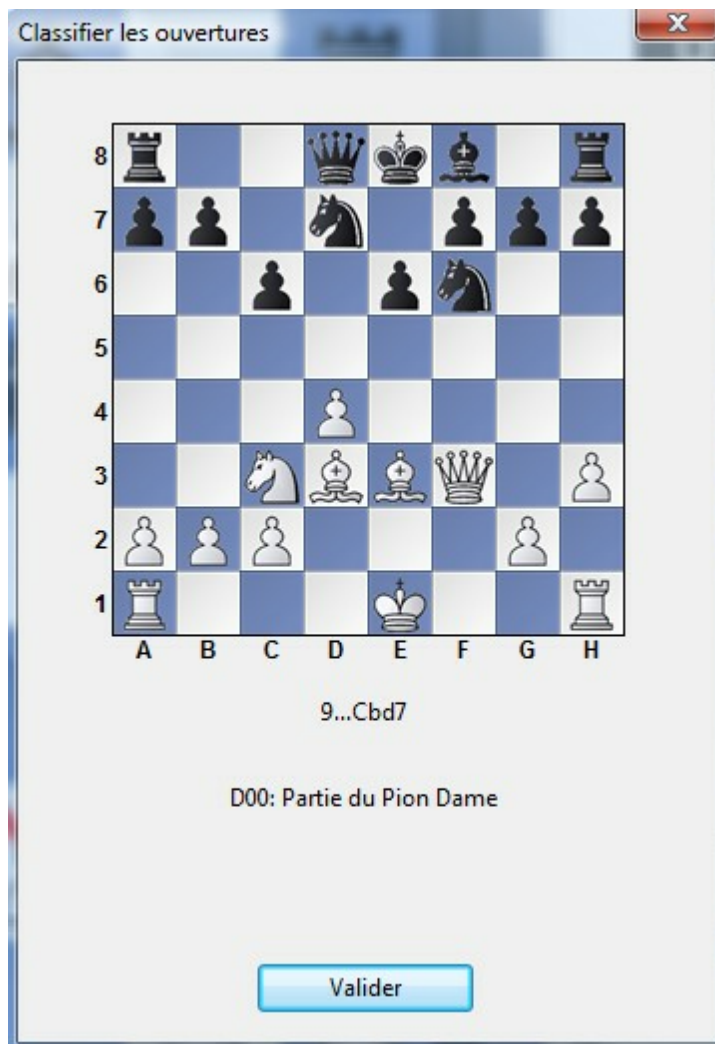
Le programme offre à présent une classification précise des ouvertures. Cet outil donne la possibilité à l'utilisateur de savoir à quelle système d'ouverture correspond une position sur l'échiquier.

Remarque: Cette fonction est utile dans la phase du début de partie. Dans le milieu de partie et la finale une classification n'est plus possible.

La fonction est disponible sous *Analyse* *Classifier les ouvertures*.



Démarrez la fonction dans la phase de début de partie. L'exemple suivant montre le résultat.



Le programme vérifie la position en cours sur l'échiquier et la compare aux positions de classification disponibles. Dans l'exemple un rapprochement a été possible et l'ouverture est affichée avec son nom dans la boîte d'information.

3.1.12 Analyse assistée

La fonction implémentée en premier dans ChessBase 14, "*Analyse assistée*", offre à l'utilisateur pendant la saisie de coups ou lors de la lecture de parties des informations utiles sur les conséquences tactiques d'un coup possible au moyen de marques en couleur sur l'échiquier.

Cette fonctionnalité d'entraînement précieuse est maintenant aussi disponible dans Fritz.



L'idée fondamentale de cette fonctionnalité est basée sur le fait que les modules d'échecs modernes sur un matériel puissant sont capables de trouver le meilleur coup en quelques fractions de secondes. A l'inverse de l'analyse classique de module (Analyse continue) où l'évaluation du coup est affiché dans la fenêtre du module, l'utilisateur obtient l'information sur la qualité d'une suite possible mais doit chercher par lui-même la cause de l'évaluation. Cette façon de faire est nettement plus stimulante pour le développement de ses propres capacités tactiques. Ceci rend cette fonction très précieuse pour l'entraînement aux échecs.

L'*Analyse assistée* est activée dans le mode Analyse, dans le niveau de jeu *Partie facile* et dans presque tous les autres modes.

Pour une meilleure compréhension regardons l'Analyse assistée à l'oeuvre dans des exemples de parties.

Lasker – Bauer - Amsterdam 1889



Après un jeu noir très passif dans l'ouverture, les pièces blanches sont prêtes pour l'attaque. Lasker lance maintenant l'attaque décisive. Comme l'attaque pourrait être menée ? Un clic sur le Fou blanc d3 offre un avis en couleur sur les cases possibles pour de la pièce choisie.



Les marques en couleur correspondent aux évaluations du module d'échecs calculant en arrière-plan. Ici la décision est facile. La plupart des cases accessibles sont marquées en rouge, ce qui correspond à un très mauvais coup. Dans cet exemple, du matériel est perdu sans compensation. Les cases marquées en vert indiquent un bon coup.

L'Analyse assistée plaide pour un sacrifice de Fou sur h7, le coup joué d'ailleurs par Lasker.

Quelles couleurs et informations sont données par la fonction ?

Vert – un bon coup.

Vert citron – un coup jouable mais pas le meilleur.

Jaune – ce coup est jouable tactiquement mais de loin pas le meilleur.

Orange – tout juste jouable mais pas très bon.

Rouge – très mauvais coup!

Un autre exemple:

Bogoljubov – Aljechin - Hastings 1922



La position blanche semble compromise: un pion en moins, et les pièces sont enfermées. Après un clic sur le Cavalier b4, l'Analyse assistée indique les cases cibles sur le schéma décrit précédemment.



Le coup de la partie sur d3 joué par Alekhine est indiqué en vert par le programme comme la meilleure suite.

Que se passe-t-il quand ... ?

Dans beaucoup de positions, vous voulez savoir ce qui se passe effectivement si une pièce va sur une case marqué comme critique (en rouge) par la fonction d'analyse. Dans ce cas l'*Analyse assistée* offre également une aide avisée à l'utilisateur. On peut se faire montrer la riposte!

Dans l'exemple la case d5 est marquée comme critique. Cela semble évident, la pièce peut être prise de suite. Cela n'est pas toujours aussi clair dans beaucoup de positions à caractère tactique. Voyons comment on peut faire afficher la riposte par la fonction d'analyse.

Amenez la pièce sur la case marquée en rouge et faites un clic droit, sans relâcher la pièce.



Le programme montre directement la riposte!

Un dernier exemple avec la position suivante:

Karjakin – Carlsen New York 2016

La position s'est produite dans le tie break entre GM Carlsen (Blancs) et GM Karjakin (Noirs) et a décidé de l'issue du Championnat du Monde.

Elle illustre parfaitement la performance de l'*Analyse assistée*.



Clic sur la Dame blanche indique les cases possibles avec les nuances de couleur. Dans la position l'*Analyse assistée* n'indique qu'une seule case en vert alors que les autres sont en rouge-brun. La marque vert profond indique un mat forcé, les cases en rouge-brun signale que les Blancs seraient matés pour un de ces coups. Ici aussi nous pouvons afficher la riposte avec le clic droit comme décrit précédemment.



L'*Analyse assistée* vous offre les avantages suivants:

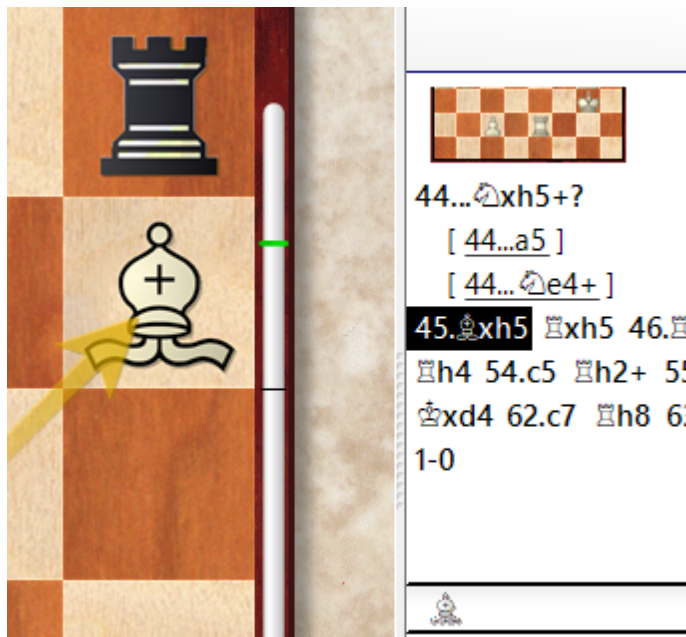
- Vous voyez d'entrée comment un coup est à juger qualitativement.
- Pendant la saisie de coup vous pouvez vous concentrer sur l'échiquier sans avoir à surveiller l'affichage du module dans la fenêtre d'évaluation.
- La fonction stimule le calcul de variantes et encourage/entraîne les aptitudes échiquéennes de l'utilisateur.

Remarque: L'*Analyse assistée* n'est pas compatible avec la saisie en un clic. Si la fonction est activée, le coup le plus probable n'est pas exécuté. La cause est que l'*Analyse assistée* amène l'utilisateur à cliquer plusieurs pièces pour un examen qualitatif.

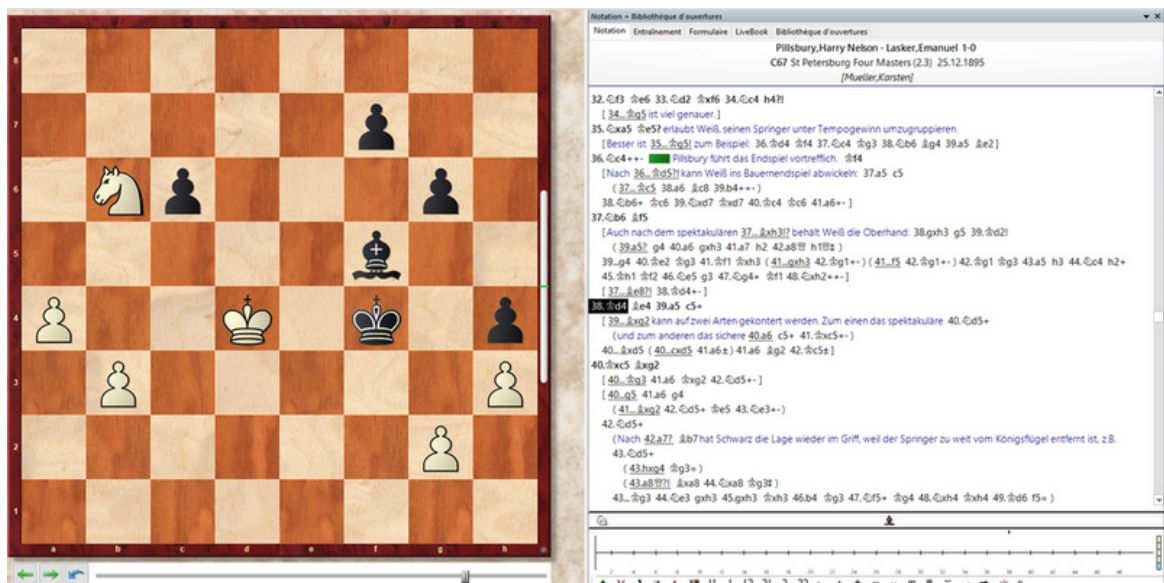
3.1.13 Evaluation module à l'échiquier

Lors de la lecture et l'analyse d'une partie, le programme offre un guide pour l'évaluation de la position en cours sur l'échiquier.

Vous trouvez l'indication directement sur l'échiquier graphique.



L'utilisateur peut voir de suite si un côté a l'avantage ou si une position est équilibrée. Pour illustrer la fonctionnalité du programme d'échecs nous allons à l'aide d'un exemple voir l'analyse continue.



La position est évaluée comme équilibrée par le programme d'échecs et l'utilisateur peut voir cette évaluation directement à l'aide d'un curseur au bord de l'échiquier. Si le marqueur vert se trouve au milieu cela signifie équilibre.

Après le coup suivant des Noirs, l'évaluation du module varie énormément et cela peut être pris en compte par l'utilisateur avec la position du marqueur vert.

- LiveBook
- Echiquier de contrôle 2D
- Position Info

Quelle est la signification de ces deux mesures ?



Cet exemple provient d'un début de partie. Sous "*Tranchant*" le programme indique une information sur l'échelle sur la complexité et le "tranchant" de la partie. Plus la valeur est élevée plus complexes sont les aspects tactiques et positionnels de la position sur l'échiquier.

Sous "*Mat O Meter*" est indiqué la probabilité de mat. Dans la représentation on peut voir qu'il n'y a pas de menace de mat.

L'exemple suivant vient d'une phase plus avancée de la partie.



On reconnaît que la position est très tranchante, contient donc des problèmes tactiques et stratégiques. On reconnaît aussi au Mat-O-Meter que le danger potentiel de mat s'accroît.

Le dernier exemple montre l'affichage du *Mat-O-Meter* lors d'un mat en trois coups.



La fenêtre *Position info* offre surtout aux débutants une aide à l'orientation durant la partie. A l'aide des indicateurs un débutant ou un spectateur peut voir immédiatement le statut de la partie en cours.

3.1.15 Rookie

Dans le mode de jeu "*Partie facile*" la représentation animée de **Rookie**, la mignonne petite Tour, est affichée dans la fenêtre "**Partie facile**".



Comme chez la plupart des joueurs humains on peut reconnaître à la mimique l'évolution de la partie.



A l'inverse de certains joueurs humains, Rookie ne joue pas la comédie mais montre honnêtement comment il évalue la position!

3.1.16 Explication de position

Clic droit dans la fenêtre de notation - Afficher l'explication de position

Ajoute dans la fenêtre de notation un affichage d'informations. L'explication de position est basé sur un module spécial avec beaucoup de connaissances échiquéennes qui est appelé pour les analyses et qui commente les positions.

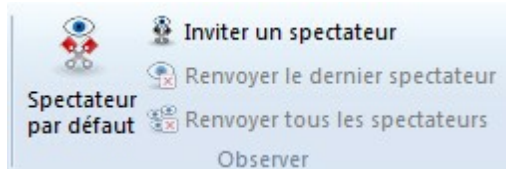
Les Blancs menacent un gain matériel: Df3xf4

Si activé, Vous trouverez dans la fenêtre de notation une description caractéristique en texte de la position en cours sur l'échiquier.

3.1.17 Spectateurs

Les spectateurs sont des modules supplémentaires dans leur fenêtre propre qui calculent pour jouer la position de l'échiquier.

Des spectateurs supplémentaires sont activés par le menu *Module/Inviter un spectateur*.

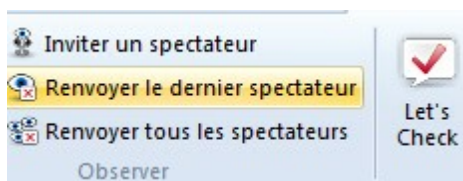


Le spectateur ne fonctionne pas lorsque le module principal calcule pour ne pas lui prendre de ressources processeur et calcule quand l'adversaire humain a le trait. Ainsi vous pouvez essayer de battre Fritz avec les conseils d'un spectateur. En mode analyse, les spectateurs fonctionnent toujours conjointement.

En tout, six fenêtres spectateurs sont possibles. Les différents modules se partagent néanmoins les ressources processeur disponibles et le système réagit plutôt mollement avec beaucoup de spectateurs.

Les spectateurs ne peuvent pas être combinés avec la fenêtre [Explications des coups](#).

Un spectateur est fermé par le menu accédé par un clic droit dans sa fenêtre ou par les menus *Module/Renvoyer* le dernier spectateur pour enlever juste le dernier invité ou *Module/Renvoyer tous les spectateurs* pour les enlever tous.



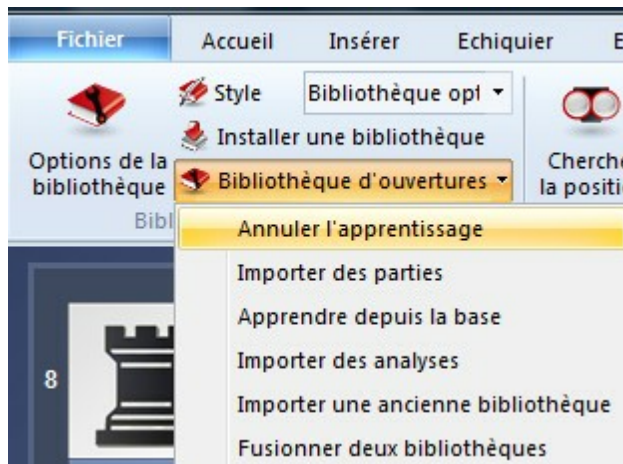
Davantage d'[informations](#) ici.

3.1.18 Apprentissage bibliothèque

Sur le DVD du programme se trouvent des [bibliothèques d'ouvertures](#), qui sont parfaitement adaptées au style de jeu des programmes d'échecs.

Si vous avez l'impression que le programme joue des variantes étranges et peu prometteuses, alors c'est la [fonction d'apprentissage](#) de la bibliothèque qui en est responsable. "Apprendre" signifie que le programme modifie les pondérations de coups dans sa bibliothèque d'ouvertures sur la base de ses expériences à partir de ses propres parties. La fonction d'apprentissage n'a donc un sens que lorsque le programme d'échecs joue avec les réglages optimaux. Par exemple, si vous jouez des [parties sérieuses](#) avec un faible classement Elo, cela a des conséquences négatives sur les [préférences](#) de la bibliothèque d'ouvertures. Si vous tenez compte de la règle suivante, vous pouvez garantir que votre bibliothèque d'ouvertures n'est pas "améliorée en pire" par le programme :

Mettez l'option *Influence de l'apprentissage* sur une valeur faible (curseur vers la gauche), si vous jouez dans un mode d'entraînement ou des parties sérieuses ou amicales contre le programme. L'utilisation de la fonction d'apprentissage avec ces niveaux de jeu "rabaissés" n'est pas judicieuse.



La fonction d'apprentissage dans le domaine des ouvertures est spécifique au module . Ce qui est bon pour le module x, ne l'est pas forcément pour le module y. Si vous jouez fréquemment avec des modules différents, il vous est alors conseillé de mettre à disposition de chaque module une bibliothèque différente.

Remarque : si la fonction d'apprentissage est inactive, le comportement de jeu dans l'ouverture est considérablement plus varié. Ce réglage est particulièrement justifié avec des niveaux de jeu affaiblis, car le programme joue alors aussi des variantes moins pointues.

3.2 Niveaux de jeu

3.2.1 Les niveaux de jeu

Niveaux de jeu adaptés

Dans l'[image de démarrage](#) de Fritz 16 vous pouvez démarrer tous les niveaux de jeu avec force réduite sous "[Partie facile](#)".

Niveaux de jeu avec force de jeu intégrale :

[Blitz](#)

[Partie longue](#)

[Partie sérieuse](#)

Niveau de jeu avec force réduite :

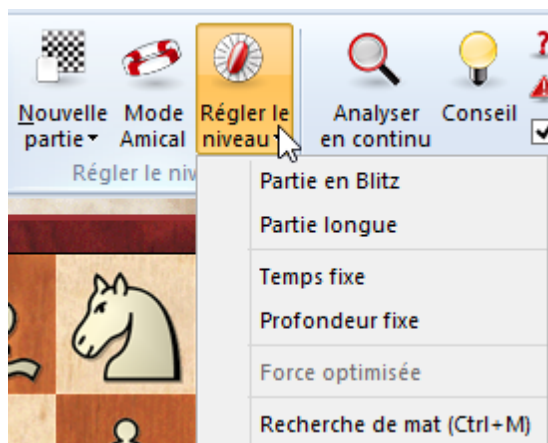
[Mode amical](#)

Niveaux de jeu spéciaux :

["Bouffe tout"](#)

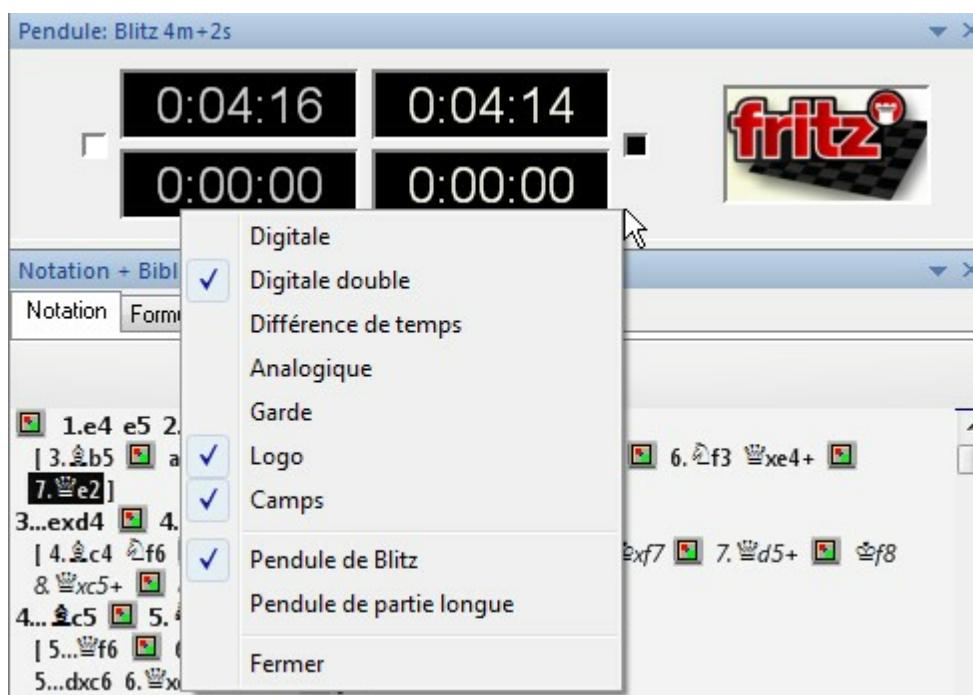
[Chess 960](#)

De plus, Fritz peut jouer avec une profondeur de calcul fixe ou un temps de réflexion défini par coup en utilisant *Accueil - Régler le niveau/Profondeur fixe* ou *Temps fixe*.



Si vous utilisez un des deux niveaux avec force de jeu intégrale, vous pouvez utiliser la fonction [Force optimisée](#) pour configurer le programme de façon optimale.

Blitz et temps de tournois peuvent être activés directement dans le menu contexte [Pendule](#).



3.2.2 Niveau Partie facile

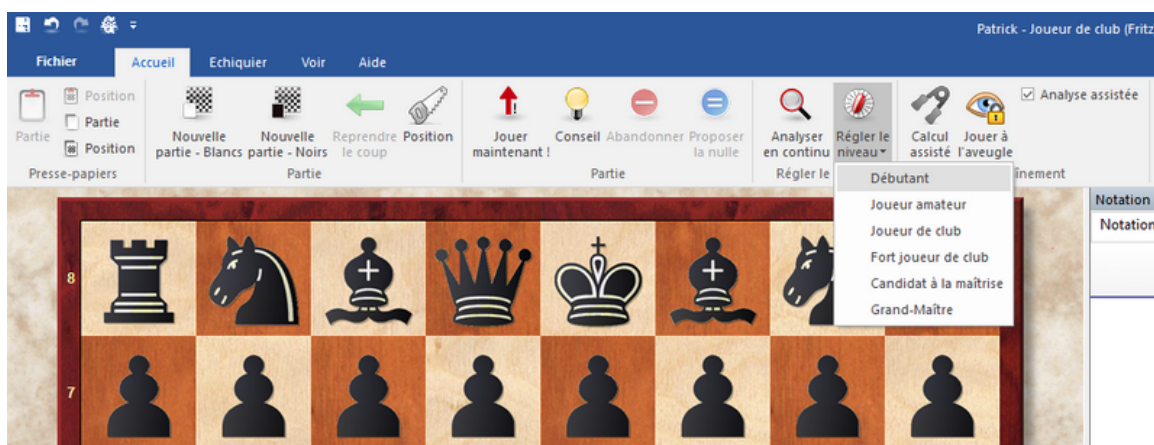
Au début des échecs électroniques, c'était une expérience captivante pour un joueur humain de jouer contre un ordinateur. Les programmes étaient tactiquement très forts mais maîtrisable pour des joueurs de club expérimentés. Mais cela a changé complètement avec les modules d'échecs modernes car les module récents sont difficiles à battre même par des joueurs de premier plan.

Dans les versions antérieures du programme il y avait les niveaux Handicap, Amical et Entraînement pour permettre à l'utilisateur d'avoir un partenaire à son niveau.

Dans l'[image de démarrage](#) de Fritz 16 vous pouvez accéder à tous les niveaux à force réduite sous "Partie facile".



Vous démarrez ainsi l'écran pour ces modes de jeu. Les utilisateurs avertis reconnaîtront facilement que cette interface propose toutes les fonctions correspondantes à ce mode de jeu.



En premier on devrait définir le niveau avec lequel on veut jouer contre le programme. Ceci se fait sous **Régler le niveau**.

Pour la plupart des utilisateurs le réglage "**Joueur de club**" devrait être adapté. Dans les premières parties contre le programme vous trouverez rapidement quel réglage vous correspond. Après avoir réglé le niveau vous pouvez lancer directement une partie par un clic sur "*Nouvelle partie -Blancs*" ou "*Nouvelle partie -Noirs*".

Vous pouvez jouer sans aucune contrainte du temps (sans limite de temps). Le programme s'adapte au niveau de jeu choisi et fait quelques coups faibles. Avec la petite lumière sous l'échiquier vous pouvez voir comment est jugé la position.



Dans la fenêtre "Partie facile" vous trouvez une évaluation actualisée de la position et l'estimation de la force de jeu.

Dans la fenêtre "Partie facile" se trouve aussi l'animation **Rookie**, la mignonne petite Tour. Comme chez la plupart des joueurs humains on peut reconnaître à la mimique l'évolution de la partie. Mais à l'inverse de certains joueurs humains, Rookie ne joue pas la comédie mais montre honnêtement comment il évalue la position!

Pendant la partie le programme offre de nombreuses petites aides. Les fonctions "**Conseil**", **Prendre le coup**, etc. sont déjà bien utiles.

On peut aussi poursuivre la partie sans voir les pièces. Pour cela on clique sur "**Jouer à l'aveugle**" dans le ruban. Tout à fait nouveau dans Fritz 16 est le soutien à l'entraînement à l'aide "**l'Analyse assistée**" et l'entraînement au calcul.

Le mode de jeu "Partie facile" offre de notre point de vue l'avantage à ce que le programme, par ex. dans le niveau "Joueur de club", joue des coups forts et naturels mais aussi de temps en temps des coups éventuellement moins forts tactiquement. Si vous aspirez à des types de positions tactiques dans ce mode de jeu, le programme vous offrira de l'occasion fréquente d'utiliser ceux-ci à votre avantage. Dès qu'une possibilité tactique est présente, le programme prévient l'utilisateur par un message sonore et visuel dans la fenêtre d'information.

Pendant une partie en cours il est toujours possible de changer le niveau de jeu. Après quelques coups le programme adapte l'évaluation de force dans la fenêtre d'information.

Assistance

Le programme propose aussi d'autres petites assistances durant la partie. "**Conseil**" donne des conseils pour la meilleure suite.

Mais il existe une méthode plus élégante. En appuyant sur la roulette de la souris on

peut se faire indiquer quelle pièce peut jouer le meilleur coup dans la position. La pièce concernée est entourée d'un cercle vert sur l'échiquier.



En combinaison avec l'[Analyse assistée](#) on obtient de l'aide mais il faut néanmoins réfléchir un peu par soi-même.

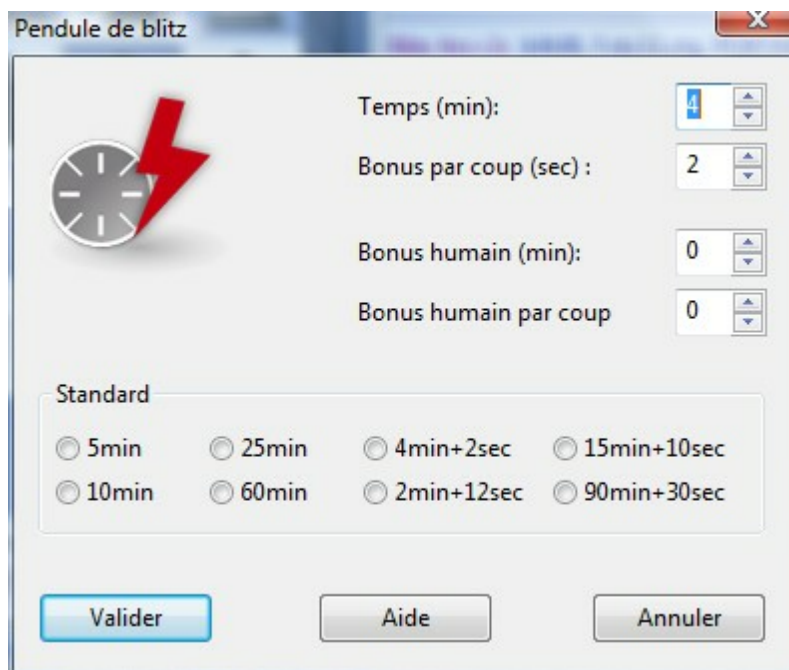
Dans les niveaux plus facile, par ex. *Joueur amateur*, des possibilités tactiques sont introduites plus fréquemment et sont signalés par un symbole clignotant sous l'échiquier.



3.2.3 Parties de Blitz

En Blitz, le temps donné pour toute la partie est fixé indépendamment du nombre de coups : vous le saisissez en minutes dans la boîte de dialogue.

Avec le programme vous pouvez de plus régler un bonus en secondes par coup. A chaque coup joué, ce bonus est ajouté au temps restant. Ainsi dans des finales longues, cela évite de perdre trop facilement au temps.



Le programme peut gagner contre les humains au temps. Pour éviter cela et vous donner un peu plus de temps, vous pouvez saisir un "bonus humain" aussi bien total que par coup.

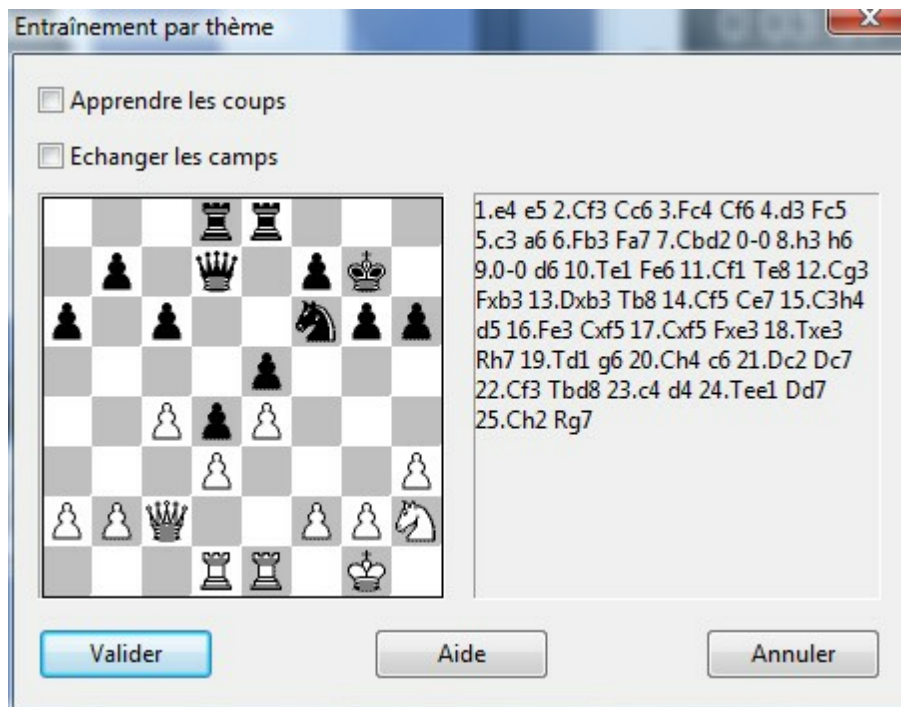
Le Blitz constitue actuellement une des formules d'échecs les plus populaires dans les clubs.

Remarque : Vous pouvez accéder au réglage de la pendule de Blitz en ouvrant le menu contextuel dans la [pendule](#) par un clic droit dans la fenêtre.

3.2.4 Entraînement thématique

Entraînement - Entraînement par thèmes

La position courante est prise de l'échiquier principal. La phase de la partie (ouverture, milieu de partie ou finale) d'où provient la position n'a pas d'importance.



Ce mode permet de faire des parties thématiques en Blitz. On peut à l'envie rejouer constamment les mêmes positions, que ce soit dans l'ouverture, dans le milieu de partie ou en finale.

Le principe est comparable à l'[entraînement aux ouvertures](#).

Apprendre les coups : A chaque nouvelle partie - *Ctrl-N* - la position de départ normale est chargée. Si vous saisissez un coup qui dévie du système prédéfini, l'entraîneur est activé comme pour l'entraînement aux ouvertures. Si vous désactivez cette option, à chaque nouvelle partie la position prédéfinie est chargée et vous commencez la partie de Blitz directement à partir de cette position.

Échanger les camps : A chaque nouvelle partie - *Ctrl-N* - vous changez de camp : une fois les Blancs, une fois les Noirs.

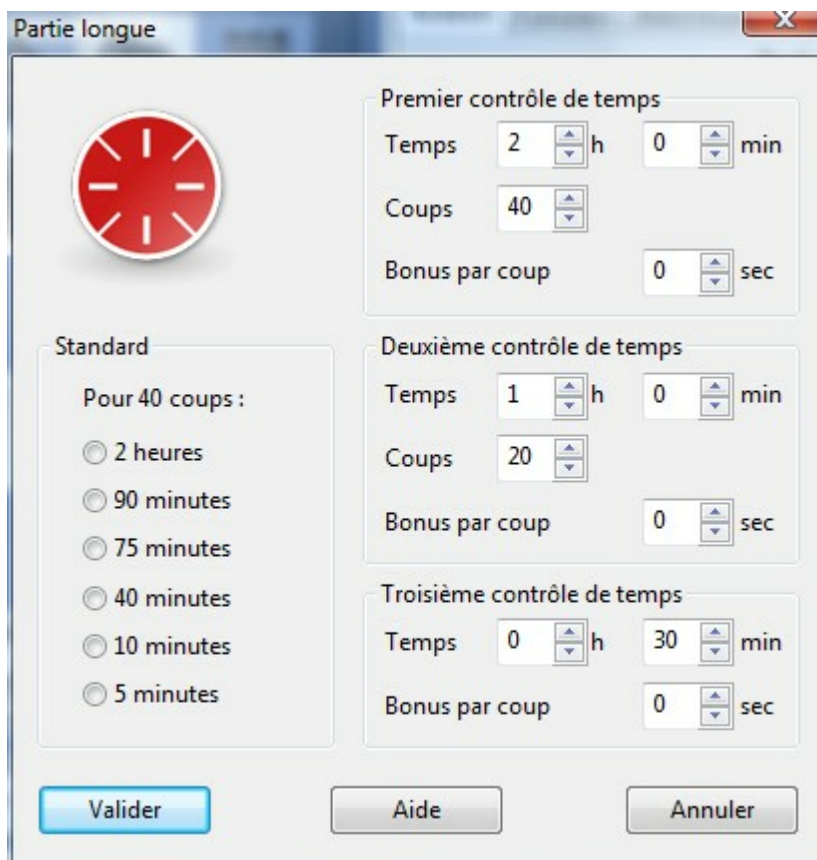
3.2.5 Parties longues

En tournoi, un certain nombre de coups doit être joué dans un temps donné. Si un joueur n'arrive pas à jouer le nombre de coups prédéterminé dans le temps imparti, il perd la partie.

Par exemple, dans une "partie longue" (à cadence lente) typique, le premier contrôle de temps se situe après 40 coups. Pour ceux-ci le temps de réflexion ne doit pas dépasser deux heures. Le contrôle de temps suivant se situe à 60 coups qui doivent être effectués au plus en une heure (pour chaque joueur).

Cette boîte de dialogue est accessible par le menu *Partie/Régler le niveau/Pendule de partie longue* ou *Fichier/Nouveau/Partie longue* ou encore à partir du menu contextuel ouvert par clic droit dans la fenêtre de la pendule.

Le programme vous offre la possibilité de définir trois contrôles de temps pour une partie de tournoi. Indiquez le nombre de coups et le temps correspondant pour chacun d'eux.



Si le reste de la partie doit être joué en KO (par exemple *tous les coups restants* en un temps donné), le temps est indiqué dans le troisième contrôle.

Si vous fixez le temps pour le reste de la partie à "0", le deuxième contrôle de temps est répété jusqu'à la fin de la partie.

3.2.6 Echecs atomiques

Accueil - Nouvelle partie - Bouffe-tout



Au "Bouffe-tout", les règles de déplacement sont les mêmes qu'aux échecs. La principale différence est que le Roi n'a pas une position prédominante.

Une mise en échec ne doit pas être forcément prise en compte, si le Roi est pris, la partie continue. A chaque coup une pièce adverse doit être prise si une prise est possible.

S'il y a plusieurs prises possibles, le joueur peut décider lui-même quelle pièce il va prendre. Si une possibilité de prise est omise, l'adversaire doit le signaler et le coup est repris.

Est déclaré vainqueur de la partie, celui qui a perdu toutes ses pièces en premier. S'il reste des pièces sur l'échiquier et que le joueur au trait ne peut plus faire de coup réglementaire, il a également gagné.

Résumé:

A chaque coup - si possible - une pièce doit être prise, celui qui a perdu toutes ses pièces ou est Pat.

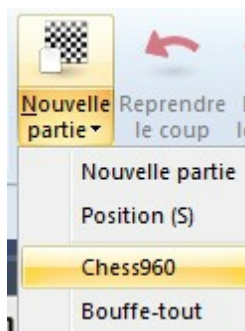
La prise est obligatoire, mais en cas de plusieurs prises possibles on peut choisir. Si une prise est omise le coup doit être repris et la prise effectuée.

Il n'y a ni échec ni mat au "bouffe-tout". Si le Roi est pris la partie continue.

Le pion peut être promu en Roi.

3.2.7 Chess 960

Accueil - Nouvelle partie - Chess 960

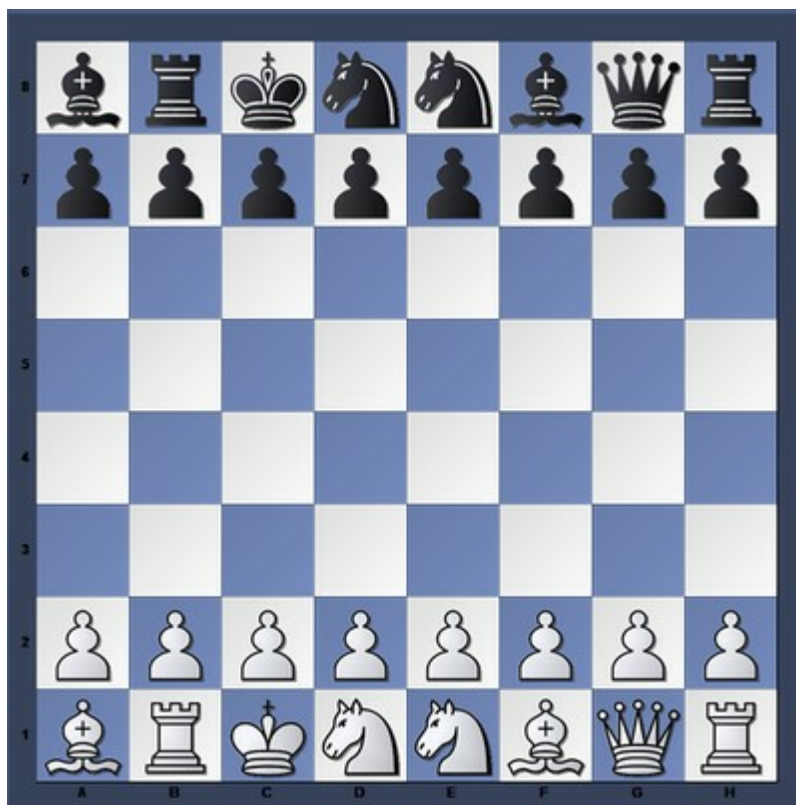


Chess 960 / Fischer – Random Chess

Cette variante des échecs a été inventé par l'ancien Champion du Monde Bobby Fischer. L'idée initiale est que le tirage au sort de la position de départ évite de débiter de longues variantes théoriques hyper analysées.

Le mouvement des pièces est identique à celui des échecs. Il y a uniquement à tenir compte de différences en ce qui concerne le roque.

La position des pions est identique à celle aux échecs. Ils sont placés en deuxième et septième rangées. La principale différence est la position des pièces lourdes. Le positionnement est tiré au sort, les Noirs sont placés en position miroir des Blancs. Ceci amène dès le départ des possibilités originales où les connaissances théoriques des ouvertures ne jouent aucun rôle.



Lors du tirage au sort, une Tour doit être placée à droite et une à gauche du Roi. Au *Chess 960* il y a 960 possibilités d'agencement., d'où le nom. A l'inverse du *Shuffle Chess* les roques sont possibles au *Chess 960*. Comme la position de départ diffère, il y a des règles spéciales pour les roques.

Roques au Chess 960

Les possibilités de roque dépendent de la position du Roi et des Tours dans la position de départ. Il existe quatre possibilités différentes de faire un roque:

- "Roque en deux": un coup avec le Roi, un coup avec la Tour.
- "Changement de place": Roi et tour s'échangent leur place.
- "Roque du Roi": seul le Roi bouge.
- "Roque de la Tour": seule la Tour bouge.

Important: Au Chess 960 Roi et Tour roquent ensemble, qu'importe la règle de roque décrite ci-dessus.

Aux échecs, la direction du roque est décrit par les termes "grand roque" (roque à l'aile Dame) ou "petit roque" (roque à l'aile Roi). Au Chess 960 c'est différent. Le roque "a" (correspond à 0-0-0) et le roque "h" (correspond à 0-0).

Où que se trouvent le Roi et les Tours au début de la partie: Si une couleur se décide à roquer, les deux pièces trouvent leur place habituelle. Pour le roque-a" la Tour en d1 (d8) et le Roi en c1 (c8), pour le "roque-h" la Tour en f1 (f8) et le Roi en g1 (g8)

Sinon les règles habituelles du roque sont à observer:

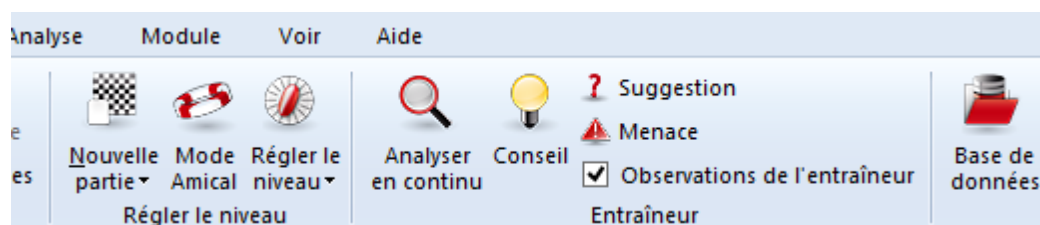
- ▶ - Si le Roi ou la Tour ont bougé, le roque n'est plus permis.
- ▶ - Le roque du Roi par une case menacée est interdit.
- ▶ - Le Roi ne peut être en échec au moment du roque. Le Roi ne peut bien sûr pas se mettre en échec en roquant.
- ▶ - Aucune pièce ne peut être prise pendant le roque.
- ▶ - Il ne doit pas y avoir de pièce entre le Roi et la Tour qui veulent roquer.

Remarque: Au Chess 960, il peut arriver qu'une pièce se trouve en a1, b1 ou e1 après le "roque-a" (0-0-0), ou sur e1 et h1 après le "roque-h" (0-0). Ceci n'est pas possible aux échecs.

Toutes les autres règles sont identiques à celles des échecs.

3.2.8 Mode amical

Menu Fichier - Mode amical ou Menu Entraînement - Partie amicale



Le programme offre un tout nouveau Mode amical complètement modifié.

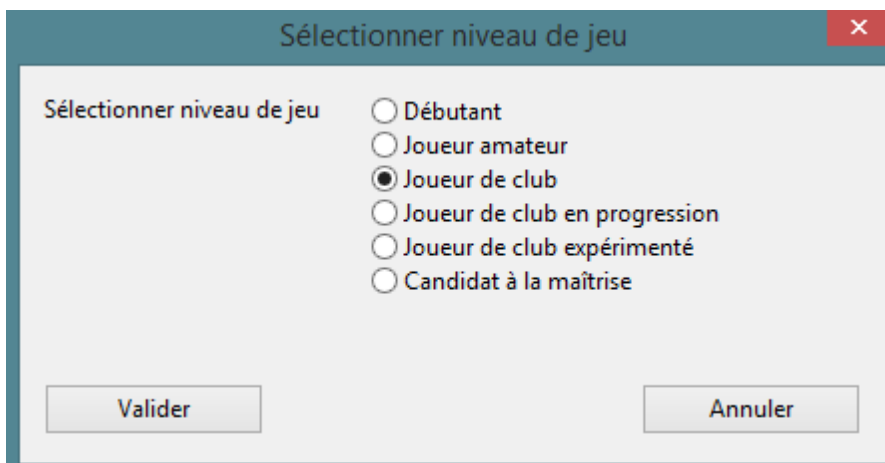
Les programmes d'échecs actuels sont trop forts pour la grande majorité des joueurs. Avec le Mode amical vous pouvez adapter la force de jeu de manière à avoir une réelle chance contre le programme sans que celui-ci ne fasse des erreurs flagrantes. Le programme essaie, durant la partie, de s'adapter au niveau du joueur en se basant sur la force de jeu enregistrée et le déroulement de la partie.

Une partie amicale peut être démarrée à tout moment directement dans le ruban par le bouton "Mode amical".

On peut aussi démarrer une partie amicale via Menu Entraînement - Partie amicale.

La force de jeu est fixée au démarrage du Mode amical. Le réglage est repris pour les

futures parties.

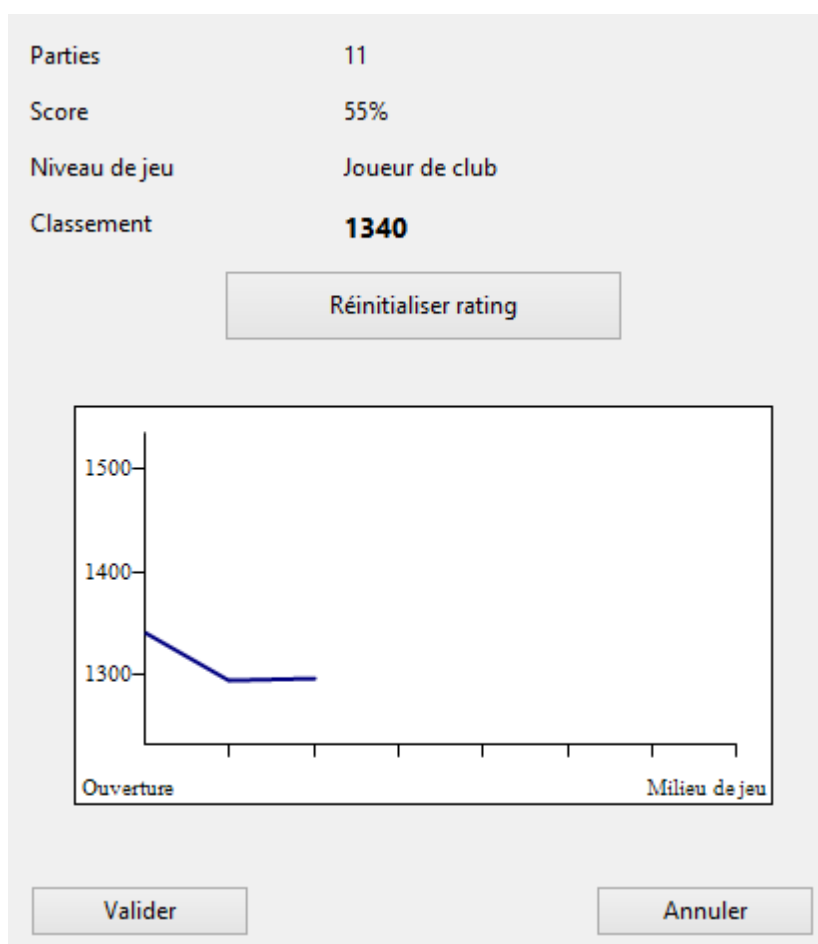


Sous "**Sélectionner niveau de jeu**" vous pouvez déterminer dans quelle plage de force de jeu le programme doit agir. Le programme ne va pas mal jouer. Si vous lui laissez la possibilité de simples gains matériels ou de mats, il sautera sur l'occasion. Ainsi vous apprendrez de vos propres erreurs. Ne perdez pas patience si vous perdez les premières parties. Le programme s'adaptera au fil du temps.

Le programme essaiera de jouer environ à votre niveau. Pour cela il prend en compte tous les résultats des parties amicales et adapte sa force de jeu. Le programme essaie de plus de tenir compte de la force de jeu en cours de partie.

il y a un changement de couleur lors de chaque nouvelle partie amicale, vous jouerez ainsi alternativement avec les Blancs et les Noirs.

Si vous avez déjà joué plusieurs parties contre le programme en *Mode amical*, un diagramme est affiché au redémarrage.



Le nombre de parties jouées est affiché, ainsi que le score, le niveau de jeu et le classement atteint. "Réinitialiser rating" efface les résultats atteints et démarre une nouvelle évaluation des parties.

Le diagramme offre une vue d'ensemble du niveau atteint dans chaque phase de jeu. Cela peut aller jusqu'en finale et l'utilisateur obtient une vue d'ensemble sur le traitement des phases de jeu. Un petit score dans la phase d'ouverture indique qu'il faut y investir du travail d'entraînement.

Dans le *Mode amical* le programme offre à l'utilisateur des aides utiles. [L'Entraîneur](#) n'est pas actif mis si par exemple vous ratez une occasion tactique, cette opportunité ratée sera indiquée dans la notation et marquée comme question d'entraînement.

Partie amicale - Buchmann,Patrick 1340
Partie amicale Le Fou numérique

1.♖f3 1 d6 1.9 2.d4 1 ♔g4 4 3.e4 1.4 ♘f6 1 4.♘bd2 0.9 c6 2 5.b3 1.2 e5 4 6.dxe5 1.4 dxe5 1.4 7.♗b2 1.2 ♗d6 2 8.h3 1.1 ♗h5 2 9.g4 0.9 ♘xg4 2 10.hxg4 0.7 ♗xg4 0.9 11.♞g1 1.3 h5 3 12.♗c4 1.2 ♞e7 1.7 13.♗c3 2 ♘d7 3 14.♞h1 2 0-0-0 3 15.♗b2 1.8 ♗a3 1.6 16.♗xa3 2 ♞xa3 2 17.♗xf7 3 ♞hf8 3 18.♗xh5 1.2 ♗xf3 4 19.♗xf3 1.6 ♞e7 5 20.♗g4 2 ♗b8 3 21.♘f3 1.3 ♘f6! 4 22.♘d2 1.7 ♘xe4 1.8 23.♘xe4 0.9 ♞xd1+ 3 24.♗xd1 1.2 ♞d8+ 4 25.♗e1 1.5 *** ♞f8? 33 manqué une opportunité 26.♘c3 2 *** ♞f4? 10 manqué une opportunité 27.♞d1 3

Remarque: Toutes les parties du *Mode amical* sont enregistrées dans la base *Autosave* dans le dossier de l'utilisateur!

Si vous chargez ultérieurement cette partie de la base *Autosave*, une question d'entraînement sera directement affichée pour l'opportunité tactique manquée par l'utilisateur.

Veuillez entrer le coup des Noirs.

[Solution](#) [Question suivante](#) [Essayez encore](#)

[Charger la partie suivante](#)

Voir l'échiquier sous l'angle de

Côté au trait Blancs Noirs

Score maxi pour ce coup :	10
Score pour la partie :	0/30 = 0%

0:04:43

Vous pouvez aussi utiliser le niveau d'analyse du programme et vérifier quelles opportunités tactiques ont été ratées.

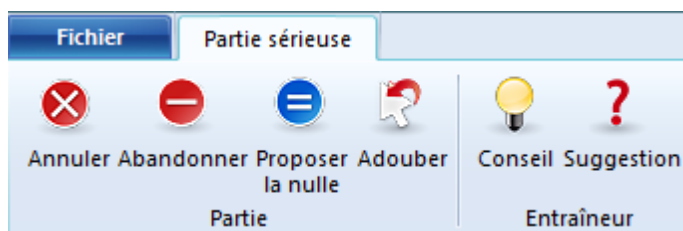
3.2.9 Parties amicales



Les pendules mesurent le temps utilisé mais n'ont pas d'autre importance. Vous pouvez réfléchir autant que vous voulez.

Saisissez vos coups sur l'échiquier graphique.

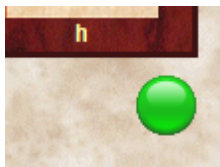
Pendant la partie les fonctions suivantes sont à votre disposition dans la barre de fonction :



- Annuler** - Interrompt la partie en cours.
- Abandonner** - Abandon (perte) de la partie.
- Proposer la nulle** - Vous pouvez proposer la nulle au programme.
- Adouber** - Reprise du dernier coup joué.
- Conseil** - Le programme calcule une proposition de coup et indique les menaces et les plans.

Suggestion - Affichage graphique pour une proposition de coup.

Sous l'échiquier se trouve un "petit indicateur/lampe". S'il est vert, l'état de la partie est tranquille.

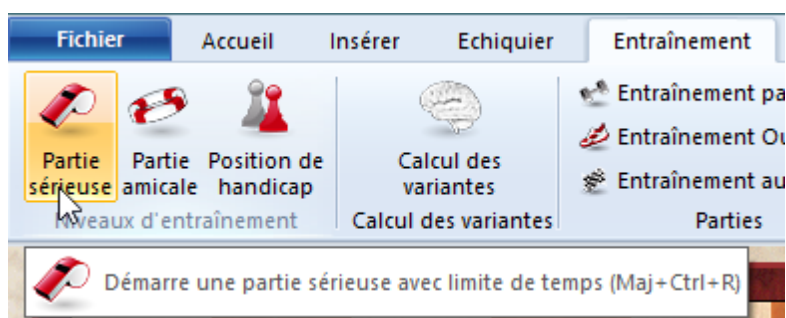


Dès qu'il commence à clignoter, c'est une indication que "quelque chose" de tactique est disponible pour le joueur.

Ceci est une indication utile par rapport à la [Partie sérieuse](#) où aucune aide n'est autorisée. Si le coup joué ne correspond pas à l'attente du programme, celui-ci - comme décrit plus haut - l'inscrit dans la notation et charge la position critique comme question d'entraînement au prochain chargement de la partie.

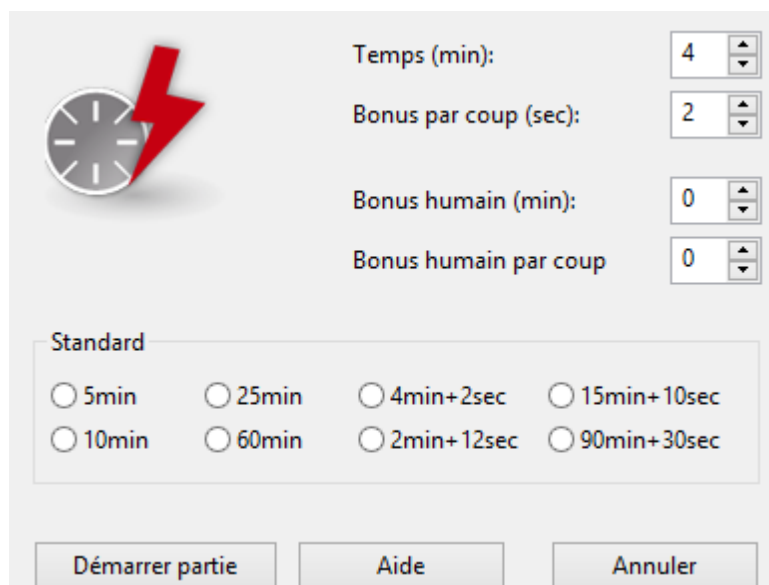
3.2.10 Parties sérieuses

Les *parties sérieuses* sont la forme la plus intéressante et la plus honnête de se mesurer à un programme d'échecs.



D'abord vous devez fixer le temps de réflexion.

Remarque: Le programme distingue les résultats pour l'évaluation dans les catégories Bullet, Blitz et longues!



Temps (min): 4

Bonus par coup (sec): 2

Bonus humain (min): 0

Bonus humain par coup: 0

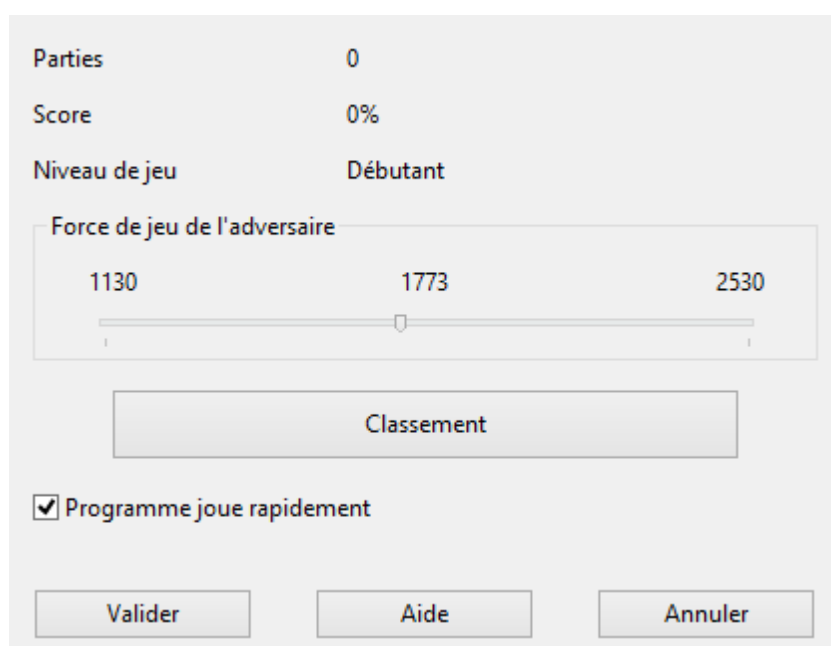
Standard

5min 10min 25min 60min 4min+2sec 2min+12sec 15min+10sec 90min+30sec

Démarrer partie Aide Annuler

Toutes les parties de la session seront jouées avec le temps de réflexion choisi. Si un autre contrôle de temps doit être utilisé, sélectionnez le sous *Fichier - Accueil - Régler le niveau*.

Le dialogue de démarrage pour le mode d'évaluation se présente ainsi :



Parties: 0

Score: 0%

Niveau de jeu: Débutant

Force de jeu de l'adversaire

1130 1773 2530

Classement

Programme joue rapidement

Valider Aide Annuler

Sélectionnez à l'aide de la réglette le niveau de jeu du programme. Si des parties ont déjà été jouées dans ce mode, vous trouverez des informations avec le dialogue "*Classement*".

"*Programme joue rapidement*". Dans ce réglage, le programme joue à tempo ou très vite ses coups. Ceci peut être démoralisant pour le joueur humain lors de Bullet/Blitz. Une désactivation a pour effet de rendre plus "humaine" la manière de jouer du programme.

Le mode *Parties sérieuses* se distingue par le fait qu'ici aucune reprise de coup n'est permise, il n'y a pas non plus de proposition de coup ou de conseil. Le déroulement est comparable à une partie de tournoi. Ainsi les possibilités sont réduites pour l'utilisateur par rapport par ex. au [Mode amical](#) plus tolérant.

Vous pouvez abandonner, proposer Nulle ou si l'ordinateur n'a pas jouer reprendre le dernier coup.

Selon le temps de réflexion, le programme prend en compte le résultat de la partie dans le classement Bullet, Blitz ou Parties longues. Il est visible après clic sur le bouton "**Classement**" dans le dialogue de démarrage.

The screenshot displays the 'Blitz' mode configuration window. On the left, a list of modes includes 'Bullet', 'Blitz' (selected), and 'Longue'. The main area shows statistics for the selected mode:

Nombre de parties	1
Résultats enregistrés	1
Blancs	1
Victoires	0
Nulles	0
Défaites	1
Résultat	0.0/1 = 0.0%
Adversaires Classement	1486
Classement	0
Date	19/11/2015

Below the statistics are two buttons: 'Graphique' and 'Effacer tous les résultats'. On the right, a table shows the opponent and result:

Adversaire	Résultat
1486	0-1

At the bottom of the window are three buttons: 'Valider', 'Aide', and 'Annuler'.

Graphique permet de voir la progression sous forme de graphique.

3.2.11 Optimiser la force de jeu

Accueil - Régler le niveau - Force optimisée.



Elle n'est disponible que pour une [partie de Blitz](#) ou une [partie longue](#) avec contrôle de temps. Elle configure le programme pour que la force de jeu soit optimale, ce qui signifie :

Les [fonctions multimédia](#) sont désactivées.

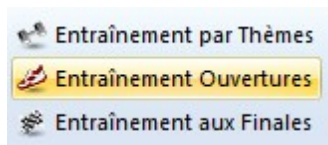
La [taille des Hashtables](#) est optimisée.

Les [paramètres de la bibliothèque d'ouvertures](#) sont optimisés pour la force de jeu.

3.3 Entraînement

3.3.1 Entraînement aux ouvertures

Entraînement - Entraînement Ouvertures.



Avec l'aide du programme, certaines variantes d'ouverture peuvent être apprises et étudiées. Dans le dialogue "*Entraînement aux ouvertures*" une liste des systèmes d'ouverture courants est proposée.



Dans l'échiquier de démonstration, la position finale de la variante d'ouverture sélectionnée est affichée tandis que sa notation est indiquée en dessous.

Apprendre les coups : si l'option n'est pas active, la position finale de l'ouverture choisie est chargée sur l'échiquier.

Échanger les camps : Jouer avec la couleur opposée.

Détaillé : Cette L'option "Détaillé" permet un plus grand choix de systèmes d'ouvertures en donnant accès à davantage de variantes dans la liste.

Conseil: Avec le menu *Outils - Personnaliser* vous pouvez affecter un raccourci à cette fonction. A l'aide de ce raccourci, vous pouvez activer ou désactiver plus rapidement cette fonctionnalité.

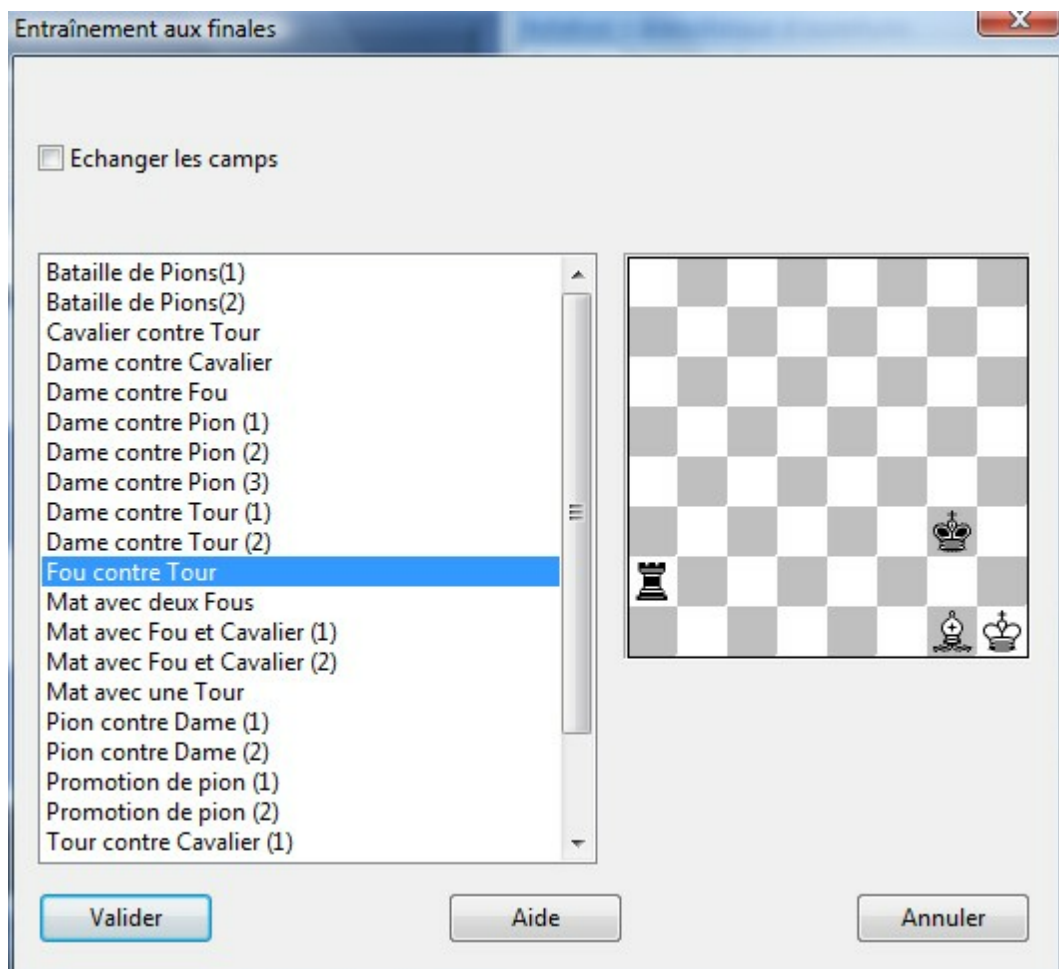
Vous pouvez [élargir la base de données d'entraînement....](#)

3.3.2 Entraînement aux finales

Entraînement - Entraînement aux Finales.



La boîte de dialogue *Entraînement aux finales* propose la liste des finales élémentaires disponibles.



Un clic sur un élément de la liste affiche la position finale dans l'échiquier de démonstration.

La position est chargée dans Fritz et vous pouvez jouer la position contre le programme.

Échanger les camps : Cette option vous permet de jouer avec les Noirs.

Remarque : Vous pouvez étendre la liste avec des [positions de finales](#). Les positions sont enregistrées dans la base "Endgames" dans le dossier "Training".

3.3.3 Améliorer la base d'entraînement

Vous pouvez améliorer la base de données d'entraînement ou créer une base d'entraînement aux ouvertures ou aux finales pour des besoins d'entraînement.

Remarque : Les positions de finales sont sauvegardées par défaut dans la base "Endgames" du dossier "Training", mais vous pouvez définir un chemin personnel.

Exemple d'utilisation : Vous voulez intégrer les coups 1.e4 h6 2.d4 g5 dans la liste des ouvertures.

- Démarrez une nouvelle partie, [arrêtez le module](#) et saisissez les coups sur l'échiquier. Placez vous au début de la notation et tapez Ctrl-Maj-A, pour entrer un commentaire avant le premier coup. Cela peut être, mais pas obligatoirement, la désignation de l'ouverture.
- Choisissez Fichier/Sauvegarder la partie ou Ctrl-S et désignez la base cible "Openings.cbh" dans le dossier "Training".
- Dans le dialogue de sauvegarde, choisissez Initialiser. Dans le champ de saisie Blancs, vous pouvez choisir la désignation qui sera affichée ultérieurement dans la liste, par exemple "Harakiri-System". Validez.

Lors du prochain démarrage de l'entraînement aux ouvertures la nouvelle entrée sera affichée dans la liste.

Insérer des variantes

Dans la base de données d'entraînement aux ouvertures ou aux finales, vous pouvez insérer des variantes qui sont jouées par Fritz aléatoirement.

Dans le mode entraînement, les coups seront reconnus comme justes si une des variantes saisies est jouée.

Avec les symboles de commentaire !!, !, ??, ?, ?! vous pouvez influencer la probabilité de jeu.

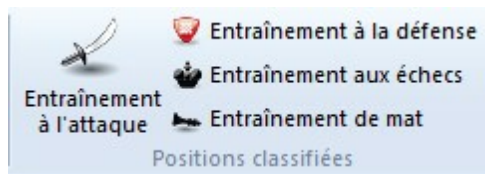
!! triple la probabilité de jeu

! double la probabilité de jeu

??, ?, ?! ne seront jamais joués, tous les autres coups le sont avec une probabilité simple.

3.3.4 Entraînement à l'attaque - à la défense

— *Entraînement - Entraînement à l'attaque/aux échecs/à la défense*



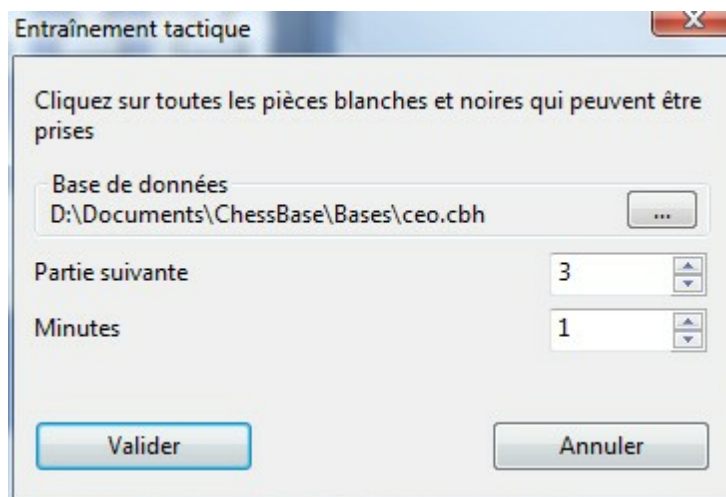
Une grande force de jeu aux échecs résulte de la possibilité de reconnaître rapidement les interactions des forces des pièces sur l'échiquier. Le programme offre la possibilité d'exercer cette possibilité.

Trois options différentes d'entraînement sont disponibles sous le menu *Outils - Entraînement*:

- **Entraînement à l'attaque** Toutes les pièces qui sont en prise doivent être marquées par un clic.
- **Entraînement aux échecs** Toutes les pièces qui peuvent donner échec en un coup doivent être marquées d'un clic.
- **Entraînement à la défense** Toutes les pièces non protégées doivent être marquées par un clic.

Remarque: La façon de procéder décrite ci-après est identique pour les modes d'entraînement évoqués.

Exemple: Activer sous *Outils - Entraînement* l'élément *Entraînement à l'attaque*. Un dialogue est ouvert:



Dans le texte d'introduction l'exercice est défini. Dans l'entraînement à l'attaque toutes les pièces qui peuvent être prises sont marquées par un clic de souris.

Sous *Base de données* on choisit une base où le programme doit sélectionner les

exemples correspondants. Clic sur le bouton avec trois points démarre le dialogue de sélection de fichier de Windows. Choisissez la base désirée.

Remarque: Tous les trois modes d'entraînement ne fonctionnent qu'avec des bases de parties. Les bases ne contenant que des positions ne sont pas prises en charge! Lors du choix de la partie, le programme ne charge que la position qui est particulièrement adaptée au mode d'entraînement choisi.

Sous *Partie suivante* on fixe le numéro de partie à partir de laquelle se fait le chargement dans la [base de données](#). Ceci est particulièrement utile pour les grosses bases de données avec beaucoup de parties. Cette sélection est enregistrée.

Minutes définit le temps maximum pour trouver la solution. Par ex. si la valeur 1 est sélectionnée, la solution pour l'exercice choisi est affichée après 1 minute. Si l'exercice a été correctement et entièrement résolu, le programme charge la partie suivante avec un nouvel exercice

Par un clic sur OK l'exercice est lancé.



Les solutions proposées par l'utilisateur sont marquées en vert sur l'échiquier. Après écoulement du temps imparti, le dialogue du résultat et la solution sont affichés.



Le programme marque les solutions en jaune. Comme l'utilisateur a marqué ses propositions en vert on voit de suite quelles cases ont été oubliées.

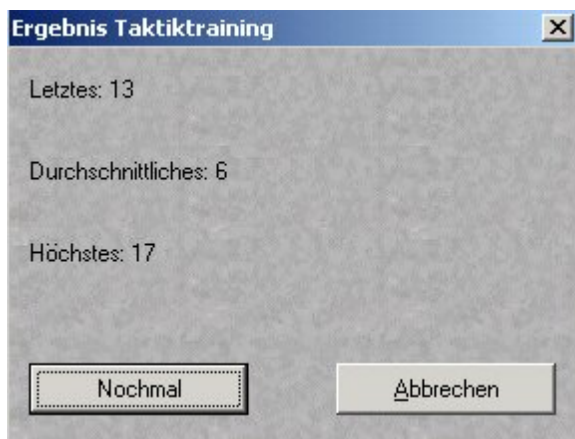
Les erreurs sont indiquées en couleur rouge par le programme. Dans le diagramme ci-dessous on voit de suite où une mauvaise réponse a été donnée.



Résultat de l'entraînement

Le programme indique les résultats pour tous les trois modes d'entraînement dans un

dialogue.



Le résultat affiché ci-dessus est à interpréter ainsi:

- Lors de la dernière séance 13 pièces ont été correctement marquées.
- En moyenne six pièces par minute ont été marquées.
- Le meilleur résultat a été de 17 pièces par minute.

Remarque: Si des erreurs sont commises dans une position, le programme ne donne pas de points. Ainsi on veut éviter que l'utilisateur obtienne de meilleurs résultats par hasard (sur le principe: on clique on verra bien).

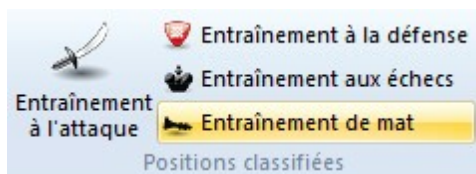
Si vous n'avez pas d'intérêt au système de de points, vous pouvez dès les saisies faites un clic sur "Stop" au bord supérieur de la fenêtre pour voir directement la solution.

Résumé:

- **Vert** marque les saisies de l'utilisateur
- **Jaune** indique les bonnes réponses
- **Rouge** montre les éventuelles erreurs

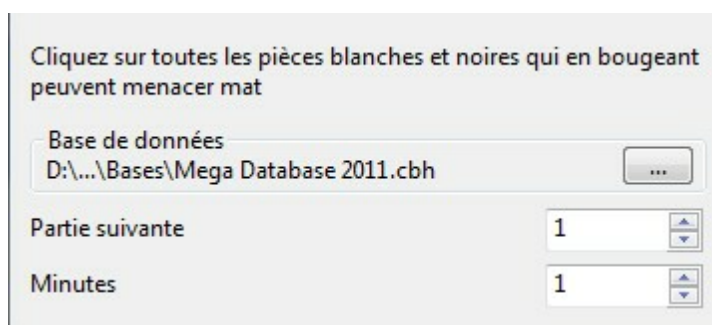
3.3.5 Entraînement de mat

Entraînement - Entraînement de mat



Dans ce mode d'entraînement il s'agit de sélectionner toutes les pièces dont le mouvement peut provoquer un mat. Les positions sont sélectionnées par le

programme dans une base pouvant être choisie par l'utilisateur.



Un clic sur le bouton "*Base de données*" ouvre le dialogue Windows des fichiers. Choisissez une base sur le disque dur dans laquelle le programme va filtrer les positions correspondantes.

Remarque: Vous devriez sélectionner une grande base de données pour être sûr que des positions de mat y soient présentes.

L'entraînement de mat ne fonctionne qu'en combinaison avec une base de parties! Des bases de données ne contenant que des fragments de parties (positions) ne sont pas prises en compte! Lors du choix de la partie, le programme utilise toujours la position qui est la plus intéressante pour le mode d'entraînement.

Sous *Partie suivante* on fixe le numéro de partie à partir duquel sont chargées les parties. Ceci est particulièrement utile pour de très grandes bases avec beaucoup de parties. Cette option est sauvegardée.

Minutes définit le temps maximum pour la recherche de la solution. Par ex. par la valeur 1 on obtient l'affichage de la solution de l'exercice après une minute. Si l'exercice a été résolu correctement, le programme charge la partie suivante avec une nouvelle position.

Par un clic sur OK est chargée la position qui est la plus adaptée.

3.3.6 Effacer les résultats d'entraînement

Fritz propose des options d'entraînement pour débutants.

Sous le menu *Entraînement* *Attaque/Entraînement/Défense* on peut choisir à volonté dans quel domaine on veut s'entraîner sur l'échiquier.



Les résultats obtenus sont sauvegardés par le programme et affichés après chaque entraînement.

Peut annuler les résultats obtenus et revenir à l'état initial ?

C'est possible. Sous *Documents and Settings \ Nom utilisateur \ Mes Documents \ ChessBase \ Chessprogram13* se trouvent les fichiers de configurations. Par suppression du fichier "**Highscore.cbini**" les résultats obtenus sont effacés.

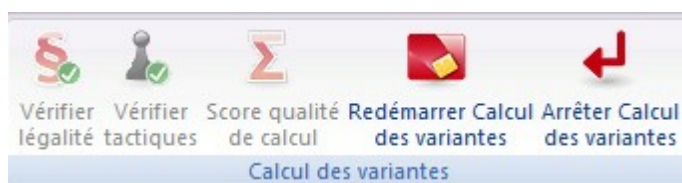
3.3.7 Entraînement au calcul des variantes

Un calcul de variantes sûr est un fondamental pour chaque partie d'échecs. Dans les niveaux inférieurs et intermédiaires de jeu presque toutes les parties sont décidées par des défauts dans le calcul. C'est pourquoi un entraînement régulier au calcul avec Fritz 11 apporte une réelle augmentation de la force de jeu..

L'entraînement au calcul fonctionne avec toutes les positions. Appelez *Entraînement -> Calcul des variantes*. Une fenêtre apparaît dans laquelle vous pouvez saisir les coups sur l'échiquier **sans que les pièces ne bougent**. Important: Dans ce mode, la légalité des coups n'est pas vérifiée.

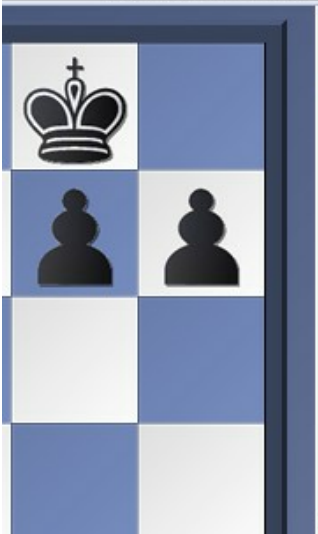
Le calcul est cependant plus confortable que dans une partie normale, car l'utilisateur peut voir le calcul dans la notation. Vous pouvez cliquer dans la notation et exécuter des coups avec les touches Flèches pour insérer des variantes à des endroits donnés. La position sur l'échiquier n'est cependant pas modifiée.

Dans l'entraînement au calcul cinq fonctions sont à votre disposition par l'intermédiaire de cinq boutons:



1. Test de légalité – Vérifie la position pour des coups illégaux.
2. Régularité tactique – Vérifie à l'aide du module de la régularité tactique. Prend plus de temps.
3. Évaluation de votre calcul – Vérifie à l'aide du module de la qualité du calcul et attribue des points.
4. Nouveau Efface toutes les variantes.
5. Stopper entraînement au calcul et possibilité de l'intégrer comme variantes dans la partie.

Calcul des variantes



Trait aux Blancs

1.f1-b5 f8-d8 2.e1-g1 c8-d7 3.a4-c3
[3.a1-c1]
3...c7-a5 4.a1-c1 **d4-b3**

Entraînement au calcul avant évaluation – visible uniquement en notation complète sans figurines

Calcul des variantes



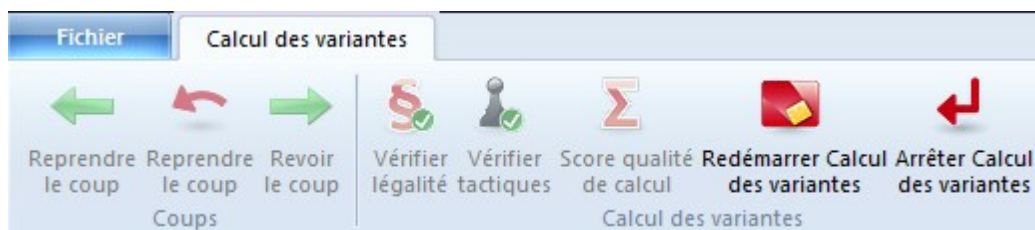
Trait aux Noirs

Points = 1
1... ♖xd4 Refuté, 1P 2. ♖xd4 Facile, 1P ♖a5+
[2... ♗d7 3P 3. ♗d3? -4P (3. ♗c3)]

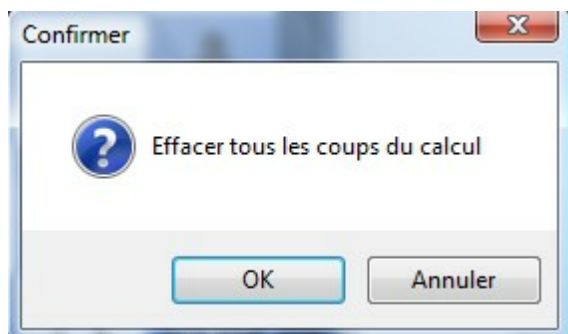
Entraînement au calcul après évaluation – 1 point obtenu

Conseil: Sur le serveur d'échecs vous pouvez aussi procéder à l'entraînement au calcul/ Interrompez la diffusion en cours et appelez *Outils -> Entraînement au calcul de variantes*. Ceci est particulièrement utile lors des retransmissions quand les joueurs réfléchissent longtemps à un coup.

L'utilisateur a par ex. la possibilité d'effacer les résultats déjà acquis et de recommencer l'entraînement au début.



Le programme demande la confirmation pour l'effacement du résultat.



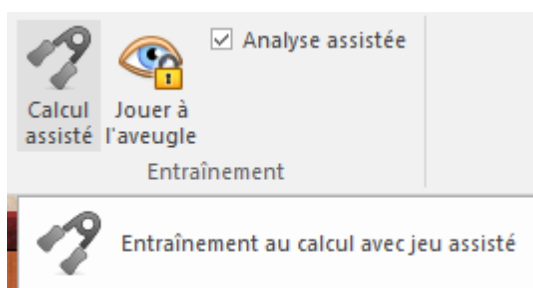
Le programme vérifie de plus la légalité des coups saisis.

3.3.8 Calcul assisté

En plus de [l'Entraînement au calcul de variantes](#) dans les "menus classiques" le programme a une forme alternative de l'entraînement dans le mode "*Partie facile*", le calcul assisté.

La fonction "*Calcul assisté*" est une possibilité d'entraînement utile pour les joueurs de tournoi. Une composante élémentaire de la force de jeu pratique est la capacité à calculer des variantes précisément sans regarder l'échiquier.

La fonction d'entraînement est démarrée dans le mode de jeu "*Partie facile*" sous **Accueil - Calcul assisté**.



Démarrez une partie test sous **Partie facile** et exécutez quelques coups.

Après activation du calcul assisté vous pouvez à présent exécuter d'autres coups sur l'échiquier, mais la position en cours est conservée. L'utilisateur voit donc la suite de coups de la variante dans la notation mais pas sur l'échiquier.



Vous pouvez ainsi, à tout moment, lors de phases critiques vous entraîner au calcul des variantes. Avec un clic dans la notation vous pouvez démarrer des sous-variantes alternatives et créer de cette manière des arbres de variantes.

Il est particulièrement intéressant d'activer la fonction quand le programme signale une possibilité tactique ("Quelque chose est possible...").

Avec un clic droit sur l'échiquier vous pouvez contrôler directement la position finale calculée.

Lors de l'expérimentation avec la fonction l'importance pour l'entraînement devient vite manifeste. Le programme vous soutient activement pour le calcul précis de variantes et vous montre par clic droit la position finale pour une meilleure appréciation.

Assistance

Le programme propose aussi d'autres petites assistances durant la partie. "*Conseil*" donne des conseils pour la meilleure suite.

Mais il existe une méthode plus élégante. En appuyant sur la roulette de la souris on peut se faire indiquer quelle pièce peut jouer le meilleur coup dans la position. La pièce concernée est entourée d'un cercle vert sur l'échiquier.

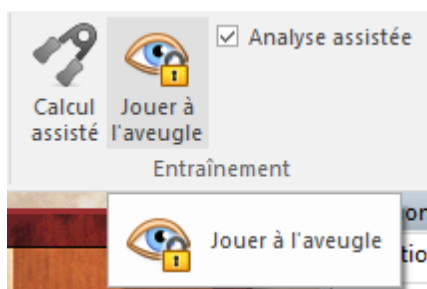


En combinaison avec l'[Analyse assistée](#) on obtient de l'aide mais il faut néanmoins réfléchir un peu par soi-même.

3.3.9 Jouer à l'aveugle

Une autre possibilité pour améliorer la visualisation et le calcul de variantes est *le jeu à l'aveugle*.

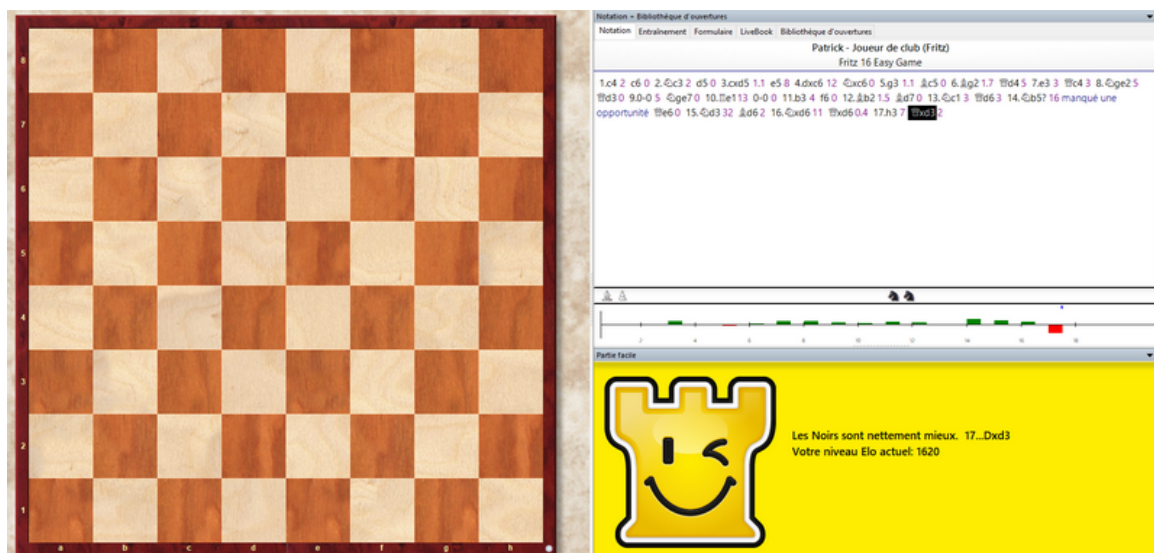
Dans le mode **Partie facile** vous pouvez démarrer cette fonction d'entraînement sous le menu **Accueil - Jouer à l'aveugle**.



Vous saisissez les coups sans voir les pièces sur l'échiquier. Plus la partie est avancée et plus il devient difficile d'évaluer la position et les variantes afférentes.

Un exemple pour illustrer la fonctionnalité .

Enlever avec un clic sur "Jouer à l'aveugle" toutes les représentations des pièces de l'échiquier puis saisissez les premiers coups de l'ouverture. Les coups sont affichés dans la notation mais pas sur l'échiquier.



A l'inverse d'une vraie partie à l'aveugle vous pouvez faire afficher, à tout moment, la position en cours par un clic droit sur l'échiquier.

un nouveau clic sur "Jouer à l'aveugle" remet l'affichage des pièces et met fin au mode


du jeu en aveugle.


3.4 Bibliothèque d'ouvertures

3.4.1 La bibliothèque d'ouvertures

Les premiers coups d'une partie sont joués par le programme à partir de la "bibliothèque d'ouvertures" livrée. C'est une base de près de un million de positions d'ouverture où le programme trouve des informations statistiques sur la fréquence de jeu de certains coups d'ouverture et sur leur perspective. De plus, le programme peut y stocker ses propres expériences avec des variantes d'ouverture - il apprend à partir de ses succès et défaites.

La bibliothèque d'ouvertures est aussi appelée "Arbre" (pour arbre de variantes). Les fichiers correspondants sont relativement gros - Fritz a besoin d'environ 70 octets par position. Vous avez le choix entre utiliser la bibliothèque à partir du DVD ou la copier sur le disque dur avec le menu *Édition/Bibliothèque d'ouvertures/Installer une bibliothèque*. En effet, Fritz ne peut modifier la bibliothèque, donc apprendre, que si elle est sur le disque dur.

	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
 HS-Masterbook 4.0	1782218	53.2	2647	2668			
1.e4	758728	53.9	2629	2655	0	30.1	31.4
1.d4	621396	53.6	2638	2661	0	27.7	28.9
1.c4	237509	51.7	2674	2683	0	19.3	20.1
1.Cf3	225483	52.2	2665	2680	0	18.9	19.7
1.g3	28040	51.3	2748	2760	0	1.6	0
1.b3	16176	50.6	2822	2839	0	1.0	0
1.Cc3	15062	50.1	2850	2861	0	1.0	0

	1-0: 268618 = 35%	N = 758728 (779145)
	1/2: 279977 = 37%	2629-2655 (165084)
	0-1: 210133 = 28%	2628-2603 (165572)

La taille de la bibliothèque n'est limitée que par la place disponible sur le disque dur. L'accès reste toujours très rapide même pour un nombre considérable de positions. Les bibliothèques existantes peuvent être maintenues à niveau en ce qui concerne la théorie des ouvertures par [l'importation](#) de collections de parties de tournois récents.

La bibliothèque d'ouvertures n'est pas uniquement utilisable par le programme mais aussi pour l'entraînement personnel aux ouvertures. C'est pourquoi chaque coup peut être commenté par des symboles comme "!" ou "+=". La bibliothèque reconnaît aussi toutes les inversions de coups - même celles qui n'ont pas été jouées dans la partie de référence mais dont deux positions ont été liées dans la bibliothèque. Les

positions avec les camps échangés ne sont pas différenciées. Tout est vu du côté des Blancs. Sur 1.d3 d5 2.d4 suit par exemple 2...c5! et le programme joue sans complexe un Gambit Dame avec les Noirs.

voir aussi [LiveBook](#)

Remarque : Si vous utilisez Windows XP, il est fortement conseillé d'installer toutes les bases et bibliothèques dans le chemin standard "Mes Documents\ChessBase", car sinon Windows XP essaie de faire une sauvegarde des grandes bases de données après chaque arrêt du programme lors de la restauration du système.

3.4.2 LiveBook

La [bibliothèque en ligne](#) est basée sur une immense base en ligne et les analyses par ordinateur des autres utilisateurs. Le programme joue ainsi avec des conditions théoriques optimales dans la phase d'ouverture.

Coup	Parties	Résultat	Elo-Av	Date	Evaluation	Visites
1...c5	341656	53%	2432	2015-Nov-23	=	753172
1...e5	151715	55%	2439	2015-Nov-23	=	698901
1...e6	93899	55%	2419	2015-Nov-23	=	274461
1...c6	54008	54%	2436	2015-Nov-23	=	175616
1...d6	29172	56%	2416	2015-Nov-23	=	924906
1...g6	22560	53%	2420	2015-Nov-23	=	556427
1...d5	16190	57%	2399	2015-Nov-23	=	100832
1...Qf6	13839	56%	2403	2015-Nov-23	=	670661
1...b6	3716	56%	2388	2015-Nov-22	=	412083
1...b6	1220	60%	2401	2015-Nov-20	=	127876
1...a6	257	61%	2368	2015-Nov-23	=	36731
1...g5	15	50%	2373	2015-Août	=	16261
1...h6	9	67%	2356	2015-Nov-1	=	11407
1...Qa6	3	0%	2401	2015-Sep	=	13700
1...Qh6	3	33%	2289	2015-Nov-12	=	13743
1...a5	2	50%	2460	2015-Oct	=	12566
1...f5	1	0%	2400	2015-Nov-1	=	27479
+ e6	1	100%	2266	2015-Nov-22	=	107406

Si une [bibliothèque d'ouvertures](#) du disque dur est chargée en parallèle, celle-ci peut être comparée directement avec les statistiques de la bibliothèque en ligne. Pour cela cliquez sur l'onglet Bibliothèque et adapter les probabilités de jeu de la bibliothèque dur disque dur.


3.4.3 Fenêtre de la bibliothèque


Les colonnes dans la fenêtre de la bibliothèque d'ouvertures ont la signification suivante, de gauche à droite :

Coups : ils sont indiqués en différentes couleurs selon l'influence des statistiques. En vert, ils peuvent toujours être joués, en rouge, ils ne le sont jamais, tandis qu'en bleu, ils peuvent l'être si certains critères sont remplis.

Notation + Bibliothèque d'ouvertures

Notation Formulaire LiveBook Bibliothèque d'ouvertures

	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
 HS-Masterbook 4.0	1782218	53.2	2647	2668			
1.e4	758728	53.9	2629	2655	0	30.1	31.4
1.d4	621396	53.6	2638	2661	0	27.7	28.9
1.c4	237509	51.7	2674	2683	0	19.3	20.1
1.Cf3	225483	52.2	2665	2680	0	18.9	19.7
1.g3	28040	51.3	2748	2760	0	1.6	0
1.b3	16176	50.6	2822	2839	0	1.0	0
1.Cc3	15062	50.1	2850	2861	0	1.0	0


 1-0: 268618 = 35% N = 758728 (779145)
 1/2: 279977 = 37% 2629-2655 (165084)
 0-1: 210133 = 28% 2628-2603 (165572)

Nombre de parties (Colonne N) : Dans l'en-tête, est indiqué le nombre total de parties pour lesquelles la position de l'échiquier a été atteinte . A droite d'un coup apparaît le nombre de fois où il a été joué.

Résultat d'un coup (Colonne %) : Est affiché le pourcentage de victoires lorsque le coup a été joué. Si le nombre de parties tombe sous un certain seuil, le résultat est affiché en gris, car il est moins significatif du point de vue statistique.

Moyenne Elo (Colonne Av) : Indique la moyenne des Elo des joueurs qui ont utilisé le coup. Si le nombre de joueurs est petit, la moyenne est affichée en gris car non significative.

Performance Elo (Colonne Perf) : Ce nombre correspond à l'Elo qu'aurait atteint un joueur dans un tournoi fictif où il aurait utilisé ce coup dans toutes les parties.

Pondération du coup (Colonne Fritz) : Cette valeur est comprise entre -125 et +125. Elle influence la probabilité de jeu du coup. Le programme change ces valeurs d'après son "expérience" des variantes d'ouvertures, ce qui est appelé "l'apprentissage de la bibliothèque d'ouvertures". De plus ces valeurs sont réglables par l'utilisateur au clavier par SVY et AVY ou à la souris en cliquant sur les champs "<" et ">" à droite à côté des valeurs. Une pondération positive augmente la probabilité de jeu. Un coup avec une pondération +125 sera toujours joué, un coup avec -125 jamais.

Probabilité de coup (Colonne Prob(%)) : Avec deux valeurs. A gauche, la probabilité statistique basée sur la fréquence du coup et le résultat obtenu. Le coup est sélectionné sur cette valeur si aucune pondération n'a été obtenue par apprentissage ou par travaux d'amélioration sur la bibliothèque. A droite la valeur définitive après prise en compte de la pondération. L'option *Force d'apprentissage* accessible à partir du menu *Outils/Options* de la bibliothèque permet de déterminer l'influence de la pondération sur la probabilité finale de jeu des coups.

Dans la fenêtre de la bibliothèque d'ouvertures vous pouvez vous déplacer à l'aide des flèches. *Flèche haut-bas* permet de passer d'un coup à l'autre. *Flèche droite* (ou clic de souris) exécute le coup, *flèche gauche* le reprend.

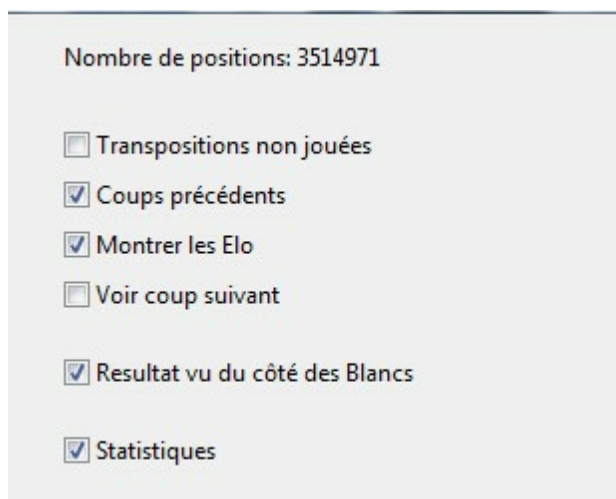
Un clic avec le bouton droit de la souris sur un coup ouvre un menu pour commenter le coup à l'aide de symboles. L'option *Tournoi* accessible à partir du menu *Outils/Options* de la bibliothèque interdit le choix du coup si la bibliothèque d'ouvertures est en mode tournoi (cas par défaut). Un coup bloqué de cette façon est affiché en

rouge.

Si le programme a modifié une pondération à cause d'une partie jouée par lui, une étoile ("*") le signale. Les pondérations peuvent également être mises à la main soit directement au clavier avec *Ctrl-haut/Ctrl-bas* par pas de 5. *Alt haut/bas* insère une valeur de +125 ou -125. Un coup avec une pondération de +125 est toujours joué sauf si le coup est noté comme "Ne pas jouer en tournoi" par un clic droit. Un coup avec une pondération -125 n'est jamais joué. Si la fenêtre de bibliothèque est trop étroite en raison de la résolution d'écran, la colonne *Prob* est omise.

3.4.4 Configuration de l'affichage de la bibliothèque

Avec un clic droit dans la fenêtre de la bibliothèque, on ouvre un menu où sous *Propriétés* on trouve des possibilités de réglages de l'affichage de la bibliothèque. Vous pouvez faire afficher les *Transpositions non jouées* ou les *coups précédents*. Ceci exige beaucoup plus d'accès au fichier et ralentit la consultation de la bibliothèque.



Transpositions non jouées sont des coups qui non pas été joués dans la partie de référence mais qui relieraient deux positions dans l'arbre. Le programme lui-même n'utilise pas ces informations pour des raisons de rapidité (Blitz avec le DVD PowerBook) pour son répertoire, mais dans votre entraînement aux ouvertures elles peuvent vous rendre de précieux services car elles révèlent des transpositions possibles.

Coups précédents sont les coups qui à partir d'autres positions dans l'arbre aboutissent à la position en cours sur l'échiquier. Un clic sur un coup précédent amène à cette position précédente.

Montrer les Elo: Si votre fenêtre de bibliothèque est trop petite pour afficher toutes les informations, vous pouvez enlever les Elo.

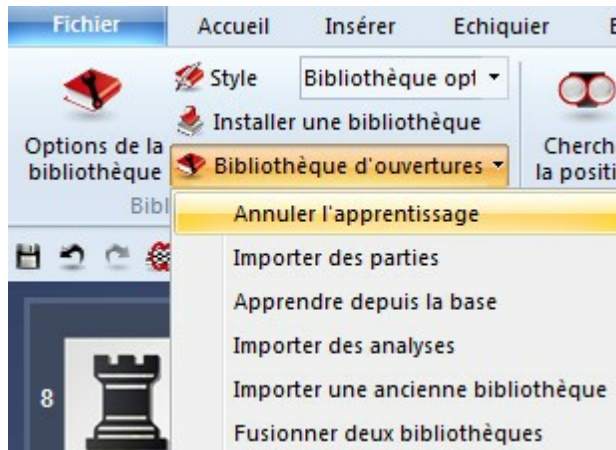
Voir coup suivant : bascule vers un affichage plus complet avec plus d'informations.

Résultat vu du côté des Blancs : Interprète les statistiques du côté Blancs.

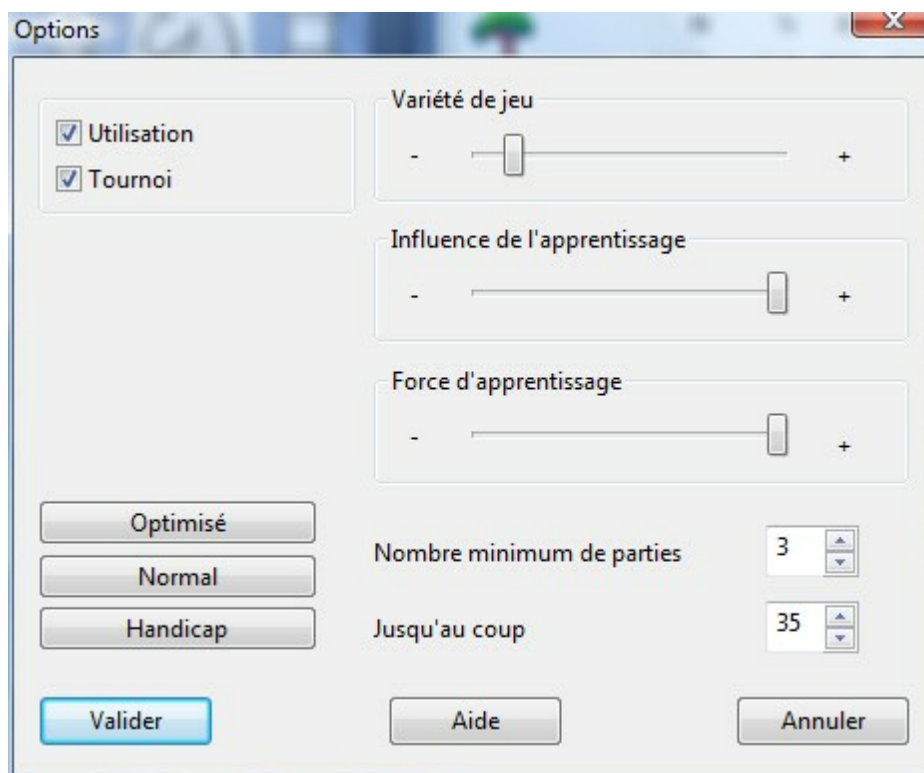
Statistiques : Affiche les statistiques pour la position en cours sur l'échiquier.

3.4.5 Options de la bibliothèque

Analyse - Style



Analyse -Bibliothèque



Utilisation : Si vous désactivez cette option, le programme n'utilise pas la bibliothèque. Cela n'a de sens que pour des tests.

Tournoi : L'option est normalement activée. Vous pouvez dans des *conditions de*

tournoi interdire (par clic droit dans la [fenêtre de la bibliothèque](#)) des coups dans le répertoire (rouge) ou les privilégier (vert) même s'ils portent une grande pondération. Voir -> [coup de tournoi](#).

Nombre minimum de parties : Une variante ne peut être jouée que si elle est présente dans ce nombre de parties. Dans la [fenêtre de la bibliothèque](#) est indiqué par "N", le nombre de fois où le coup a été joué dans les parties de la bibliothèque.

Variété de jeu : Détermine la fréquence d'une variante qui intervient dans la probabilité de jeu. Si le curseur est tout à fait à droite, toutes les variantes sont traitées de la même façon. A gauche, Fritz ne joue que les variantes principales les plus populaires.

Influence de l'apprentissage : Détermine de quelle façon les différentes valeurs de la colonne "Fritz" dans la fenêtre de la bibliothèque influencent la probabilité de jeu d'un coup. Si le curseur est tout à fait à gauche, Fritz ignore les pondérations et joue les coups par rapport à la statistique (nombre et pourcentage de résultat positifs). Cette probabilité est indiquée dans la colonne "Prob".

Force d'apprentissage : Règle la façon dont le résultat d'une partie influence la pondération.

Adapté : Ce bouton fixe les options de la bibliothèque sur la force de jeu optimale. Le programme va apprendre et jouer une variante victorieuse jusqu'à ce que vous obteniez au moins une nulle.

Normal : Offre un large répertoire où l'apprentissage a moins d'influence. Objectivement le programme jouera moins fort (surtout aux échecs électroniques), mais aura une palette d'ouvertures plus importante.

Handicap : Un large répertoire avec un minimum de parties important, ce qui conduit à ce que le programme ne trouve plus de variantes relativement tôt et sorte de la bibliothèque.

3.4.6 Coup de tournoi

Un coup de tournoi est indiqué en vert dans la fenêtre de la bibliothèque :

	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
HS-Masterbook.ctg	1146048	52	2581	2592			
1.e4!!	374697	53	2582	2605	15	40.1	40.3
1.d4!!	393861	53	2583	2599	0	44.8	40.0
1.c4!!	186684	51	2572	2568	-20	8.3	10.3
1.Cf3!!	165026	51	2576	2578	-20	6.5	9.1
1.g3??	24659	51	2542	2548	0	0	0
1.b3??	14635	50	2525	2531	0	0	0
1.Cc3??	12529	50	2522	2564	0	0	0
1.f4??	9930	49	2489	2542	0	0	0
1.e3	654	40	-	-	0	0	0

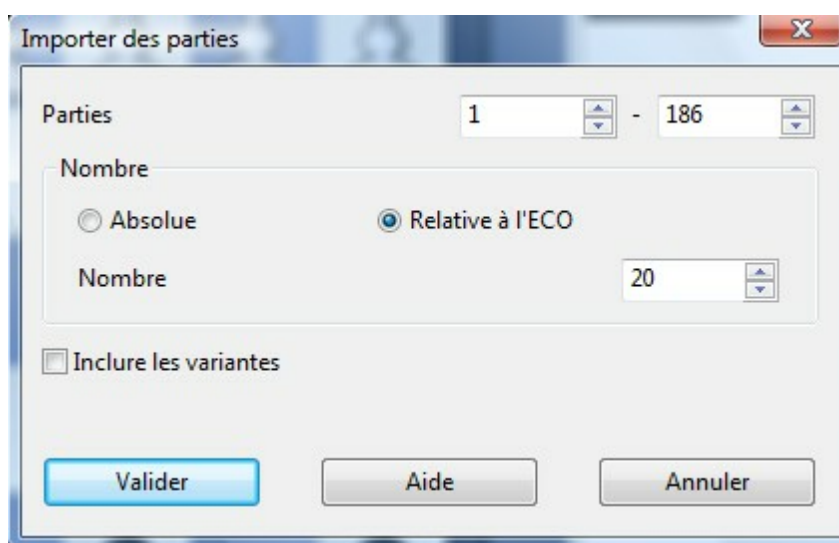
Les coups de tournoi sont privilégiés si les pondérations d'apprentissage sont inchangées dans la bibliothèque. Par clic droit sur un coup, le statut de tournoi est changé. Un coup qui n'est pas marqué par "*Coup de tournoi*" est affiché en rouge et n'est jamais joué en conditions de tournoi.

L'option "*Tournoi*" est activée ou désactivée dans les [options de la bibliothèque](#).

3.4.7 Importer des parties

Le moyen le plus rapide pour la création d'une bibliothèque d'ouvertures personnelle pour le programme est de créer une bibliothèque vide (Ctrl-Maj-Alt-F11) et d'y importer des parties à partir d'une base de données.

Dans la boîte de dialogue *Importer des parties* vous indiquez le domaine des parties.



La longueur des variantes qui sont incluses dans l'arbre est déterminant pour la taille de l'arbre. Cela n'a aucun sens de reprendre des finales complètes dans une bibliothèque d'ouvertures, c'est pour cela que l'on peut fixer la longueur. Chaque position nécessite 70 octets sur le disque dur.

Il existe deux choix pour limiter la longueur des variantes :

Absolue : Chaque variante va être reprise pour n coups. Ceci présente le désavantage que les différents systèmes de la théorie des ouvertures ont une profondeur différente.

Relative à l'ECO : La longueur des variantes reprises est basée sur la dernière position de la [classification ECO](#) connue. Ainsi sont construites de longues variantes pour les systèmes principaux de la théorie (position de classification tard dans la partie) et de courtes variantes pour des systèmes secondaires.

Inclure les variantes : Reprend les variantes des parties commentées dans la bibliothèque d'ouvertures.

3.4.8 Codes ECO

[ECO](#) vient de "**E**ncyclopaedia of **C**hess **O**penings". Ce système de référence a été introduit par la maison d'édition yougoslave de l'Informateur des échecs et est utilisé par pratiquement toutes les revues d'échecs du monde. Les différentes variantes sont désignées par des abréviations comme par "C43" (Petrov avec 3.d4) ou "D89" (Variante d'échange dans la Grünfeld - Variante principale).

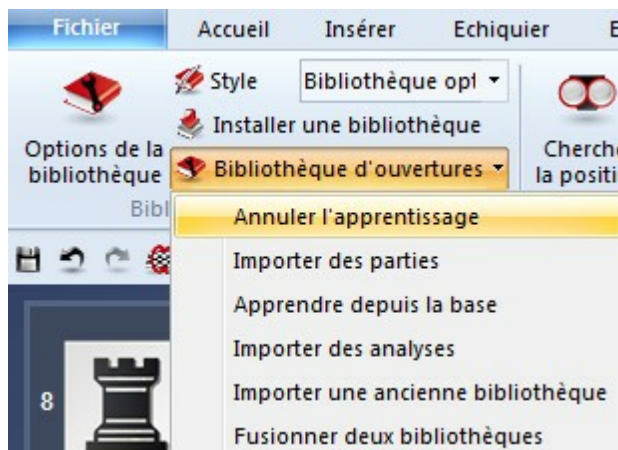


Si vous utilisez un index d'ouvertures "fin" dans le programme, celui-ci repose sur les codes ECO.

Lors de la sauvegarde d'une partie, celle-ci est automatiquement pourvue du bon code.

3.4.9 Importer ancienne bibliothèque

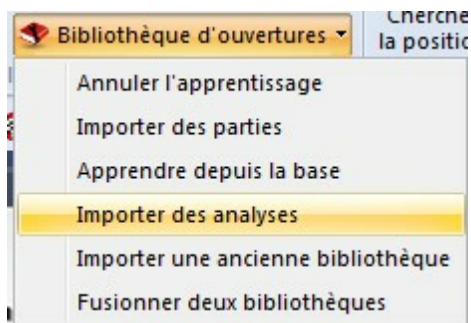
Le menu *Édition/Bibliothèque d'ouvertures/Importer une ancienne bibliothèque* ouvre le sélecteur de fichiers de Windows pour que vous choisissiez la base de données d'un ancien format que vous désirez importer.



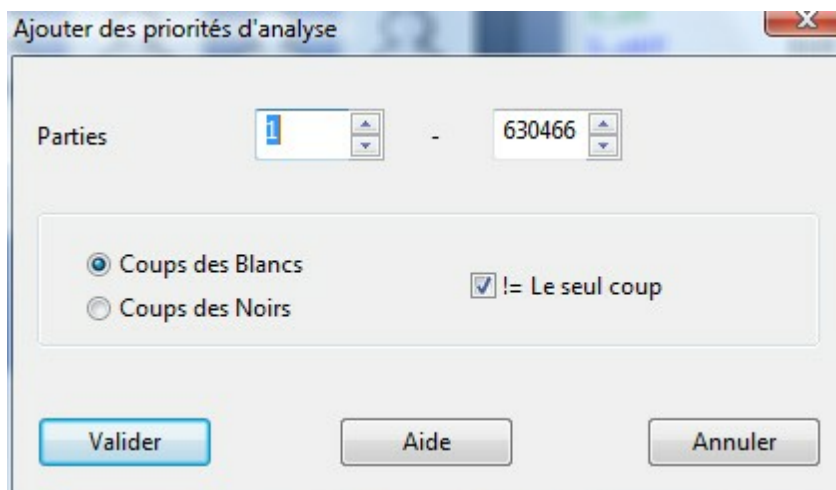
Les formats de Fritz4, Genius, Rebel et ChessMaster sont automatiquement reconnus. Si un coup est déjà contenu dans la bibliothèque actuelle, il est marqué comme *coup de tournoi*.

3.4.10 Ajouter des analyses dans la bibliothèque

La bibliothèque d'ouvertures peut être complétée par des analyses d'une partie commentée.



Le menu *Analyse/Bibliothèque d'ouvertures/Importer des analyses* ouvre une boîte de dialogue pour choisir les parties de la base de données à prendre en compte et marquer comme coups de tournoi (vert) les coups des variantes.



Coups des Blancs : Chaque coup des Blancs est marqué comme [coup de tournoi](#). Les coups des Noirs ne sont pas pris en compte.

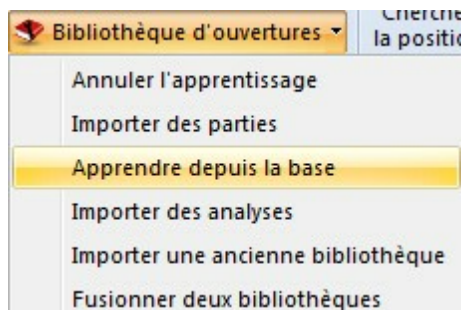
Coups des Noirs : Chaque coup des Noirs est marqué comme [coup de tournoi](#). Les coups des Blancs ne sont pas pris en compte.

Les coups commentés par un point d'interrogation (les mauvais) sont désactivés en mode tournoi, donc apparaissent en rouge dans la fenêtre de la bibliothèque.

! = Le seul coup : Cette option fixe que tous les coups commentés par un point d'exclamation (les bons) deviennent les seuls coups. Donc ils seront affichés en vert dans la [fenêtre de bibliothèque](#) et tous les autres deviennent rouges, et ne seront donc pas joués dans les conditions de tournoi.

3.4.11 Apprendre à partir d'une base de données

Le programme change normalement les pondérations des coups d'après l'expérience de ses propres parties. Ces pondérations de coups déterminent la probabilité d'effectuer un coup sur l'échiquier. L'adaptation automatique de ces pondérations selon la réussite d'une variante s'appelle "apprendre".



Si beaucoup de programmes d'échecs sur beaucoup d'ordinateurs dans le monde apprennent - comment peuvent-ils échanger leurs expériences ? Ceci est possible par échange de collections de parties. Avec cette fonction, les pondérations sont adaptées comme si le programme avait joué lui-même les parties.

Victoires : Les pondérations des coups d'ouverture du vainqueur sont augmentées.

Défaites : Les pondérations des coups d'ouverture du perdant sont diminuées.

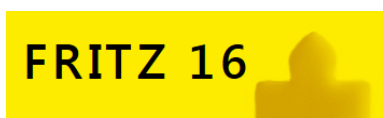
Blancs : Les pondérations des coups des Blancs sont augmentées en cas de victoire des Blancs et diminuées en cas de défaite.

Noirs : Les pondérations des coups des Noirs sont augmentées en cas de victoire des Noirs et diminuées en cas de défaite.

Joueur : Les pondérations sont modifiées à partir du point de vue d'un joueur (par exemple "Fritz").

Ces cinq options peuvent être combinées librement.

3.5 Base de données



[Jouer une partie](#)

[Niveaux de jeu](#)

[Aides pendant une partie](#)

[Réorganiser les fenêtres](#)

[Rejouer une partie d'une base de données](#)

[Analyser une partie](#)

[Let's Check](#)

[Engine Cloud](#)

[Mode amical](#)

[Partie sérieuse](#)

[Applications Web](#)

Plus d'informations sur Fritz 16 et ses produits complémentaires sont disponibles sur Internet sur www.chessbase.com.

Clic sur **Menu Classique** (ou barre d'espace) ouvre le programme avec les menus habituels.

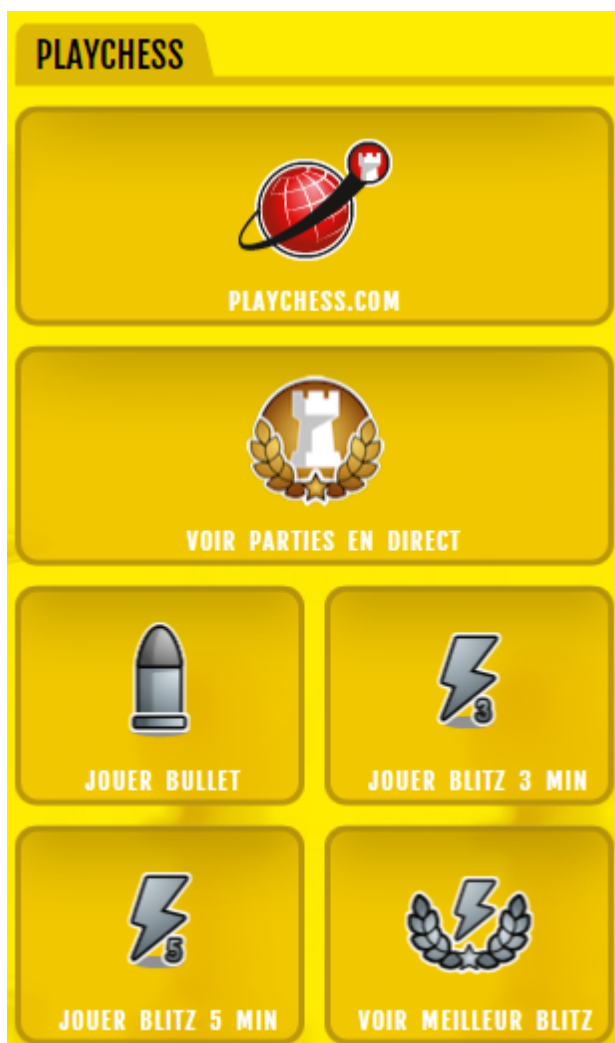


Cliquer sur "*Mode amical*" pour jouer directement une partie.



Nouveau: Jouer une partie amicale avec adaptation automatique de la force de jeu

Avec un clic sur "**Playchess.com**" (ou touche Entrée) vous allez jouer en ligne ou regarder des tournois de Maîtres.



Clic sur "Base de données" ouvre la base fournie. Vous pouvez y chercher et charger des parties.



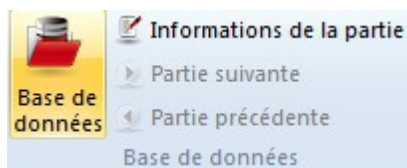
Les boutons à droite vous conduisent aux [applications Web](#).

Cliquez sur Playchess.com pour vous créer un [Compte ChessBase](#). Si vous le validez avec le numéro de série que vous avez obtenu avec ce programme, il sera valable pour toutes les applications Web .

Les applications Web fonctionnent aussi sur votre smartphone. Utilisez votre compte pour votre entraînement tactique en déplacement ou pour apprendre une ouverture.

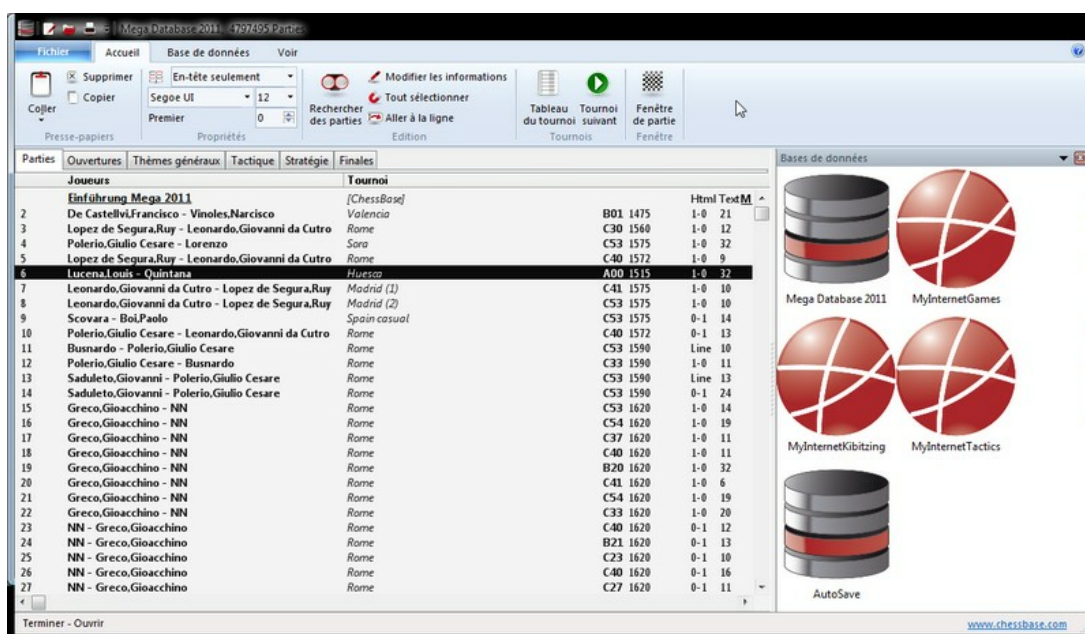
3.5.1 Rejouer des parties d'une base de données

La [fenêtre des bases de données](#) est ouverte par le menu *Accueil/Base de données*.



La grande base de données est sélectionnée par défaut après l'installation si le DVD est présent dans le lecteur. Sinon, introduisez le DVD et utilisez le menu *Fichier/Ouvrir/Base de données* pour aller la chercher dans le dossier DATABASE du DVD de votre programme.

La liste des parties de la base est affichée. Par double clic, vous pouvez charger une partie ce qui vous ramène dans la fenêtre de l'échiquier.

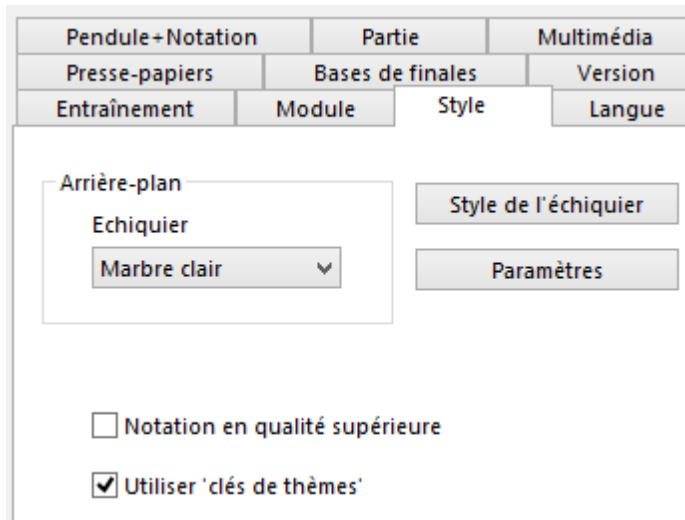


Avec les touches flèches droite - gauche vous pouvez rejouer la partie. Un clic dans la notation affiche le coup correspondant.

Le menu *Partie/Visionner la partie* vous permet de la rejouer automatiquement avec un panneau de contrôle où vous pouvez régler la vitesse des coups ou commander le déroulement comme avec un magnétophone.

Si vous cherchez des parties particulières dans la base de données, utilisez le [filtre de sélection de parties](#).

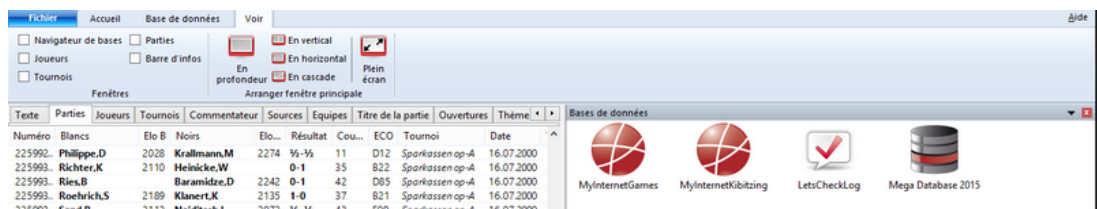
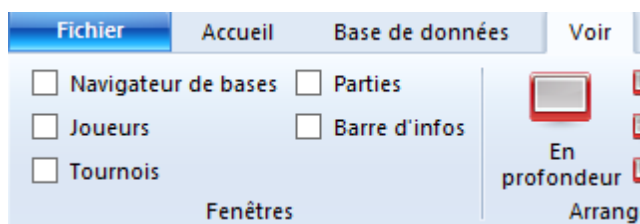
Remarque : Il est fortement conseillé d'installer toutes les bases et bibliothèques dans le dossier standard 'Mes Documents\ChessBase', car Windows essaiera sinon de faire une sauvegarde des grandes bases de données après chaque arrêt du programme lors de la restauration du système.



3.5.4 Navigateur de bases

Dans la [fenêtre des bases](#) est intégrée une fenêtre de prévisualisation des bases. Ici sont affichées les bases obtenues auprès de nous contre paiement (par ex. par téléchargement).

On l'active sous *Voir* *Navigateur de bases*.



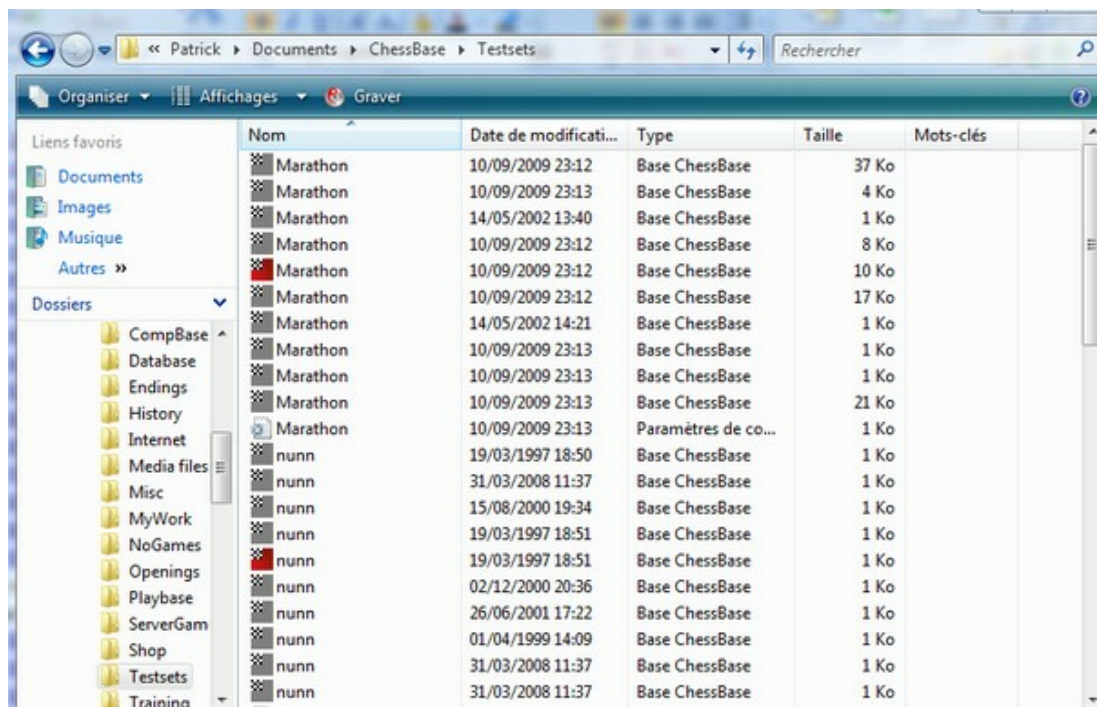
Par clic droit vous pouvez adapter l'affichage de la prévisualisation. Particulièrement intéressante est l'affichage "Détails" qui fournit par ex. l'information sur le lieu de stockage exact sur le disque dur.



Un clic sur le symbole de base affiche dans la fenêtre de gauche la liste des parties. Vous pouvez, par un double clic, charger la partie choisie dans la fenêtre d'échiquier.

Remarque: Le navigateur ne prend en compte que les bases sauvegardées dans le dossier par défaut défini par l'utilisateur.

Ceci devrait faciliter la manipulation des bases de données.



Conseil: Si vous voulez utiliser vos propres bases avec le navigateur des bases, copiez les dans le dossier standard. Dans l'illustration vous pouvez voir que les bases ont été copiées dans le dossier Mes Documents/ChessBase/Shop.

L'accès direct au moyen du navigateur est à présent possible.

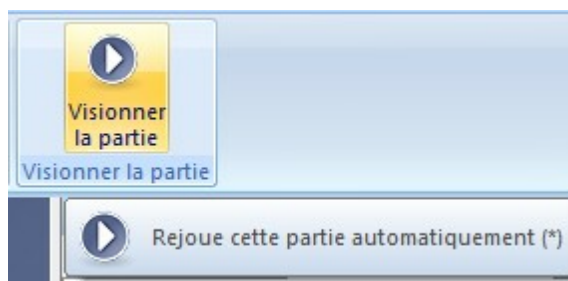
Parties	Ouvertures	Thèmes généraux	Tactique	Stratégie	Finales
Joueurs					
Tournoi					
121	Bowdler, Thomas - Philidor, François Andre Dani	London	1788	0-1	34 P
122	Bowdler, Thomas - Philidor, François Andre Dani	London	1788	0-1	31 P
123	Philidor, François Andre Dani - Conway, JHS	London	1788	1-0	40 P
124	Philidor, François Andre Dani - Conway, JHS	London	1788	1-0	37 P
125	Philidor, François Andre Dani - Conway, JHS	London	1788	1-0	46 P
126	Philidor, François Andre Dani - Conway, JHS	London	1788	0-1	28 P
127	Philidor, François Andre Dani - Conway, JHS	London	1788	0-1	22 P
128	Leycester - Philidor, François Andre Dani	London	1788	0-1	35 P
129	Philidor, François Andre Dani - Von Bruehl, Hans Moritz	London	1788	0-1	20 P
130	Philidor, François Andre Dani - Von Bruehl, Hans Moritz	London	1788	1/2-1/2	35 P
131	Philidor, François Andre Dani - Von Bruehl, Hans Moritz	London	1788	1-0	48 P

Titre	Path
Mega Database\\ChessBase\\Bases\\Mega Database 2011.cb
MyInternetGames	...\\ChessBase\\MyInternetGames.cbh
MyInternetKibitz...	...\\ChessBase\\MyInternetKibitzing.cbh
MyInternetTactics	...\\ChessBase\\MyInternetTactics.cbh

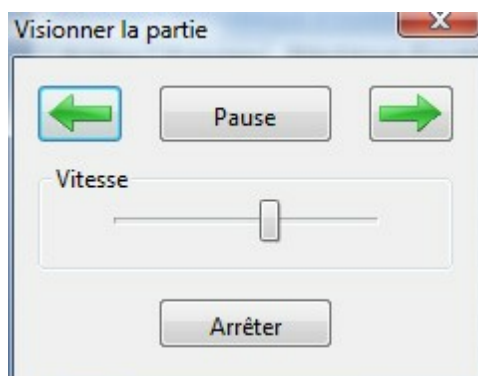
3.5.5 Présenter des parties

Le programme offre la possibilité de visionner une ou plusieurs parties à l'écran.

Charger une partie d'une base de données dans la fenêtre d'échiquier.



Accueil - *Visionner la partie* démarre automatiquement le visionnage dans la fenêtre d'échiquier. Dans le dialogue *Visionner la partie* on peut régler la vitesse par le curseur, faire une pause ou arrêter.



Vous pouvez aussi visionner plusieurs parties automatiquement à partir d'une base de données.

3.5.6 Sauvegarder une partie

Une partie sauvegardée est rajoutée à la fin de la base de données courante. Dans la liste des parties dans la fenêtre des bases, elle est affichée en dernière position. Dans la [fenêtre des bases](#), vous trouverez des fonctions complexes pour éditer les [bases de données](#).

Remarque : Dans le programme la manière de sauvegarder et remplacer des notations de partie existantes a été modifiée et adaptée aux [standards Windows](#) existants!

L'appel au menu **Menu Fichier - Enregistrer - Sauvegarder la partie** ouvre une boîte de dialogue pour la saisie des informations (en-tête) de la partie avec deux onglets. Dans le premier, vous avez accès à :

Blancs, Noirs : Nom et prénom des deux joueurs. Le bouton "?" permet d'aller chercher les joueurs dans une base de joueurs.

Tournoi : Titre du tournoi où a été jouée la partie. Le bouton "?" permet d'aller le chercher dans une base de tournois existante. Le bouton "Détails" permet de renseigner des informations plus précises concernant le tournoi, telles que date, type, lieu...

Code ECO : L'abréviation de désignation des ouvertures suivant le [système ECO](#) est incluse.

Elo Blancs, Noirs : Le [classement Elo](#) (optionnel) des joueurs au moment de la partie.

Ronde : Le numéro de la ronde du tournoi où la partie a été jouée.

Sous-ronde : Pour des tournois multi-rondes la sous-ronde. Peut aussi être utilisé pour des rencontres par équipes.

Résultat : 1-0 = les Blancs gagnent, 1/2 - 1/2 = Nulle, 0-1 = les Noirs gagnent. S'il s'agit d'un fragment de partie, on peut saisir un symbole d'évaluation à l'aide de la liste déroulante.

Année, Mois, Jour : La date de la partie est optionnelle. S'ils sont inconnus, le mois et le jour peuvent être omis.

Le second onglet permet de renseigner les informations concernant le commentateur éventuel et les équipes.

Commentateur : Nom du commentateur éventuel.

Équipe des Blancs, Noirs : Nom de l'équipe dont fait partie chaque joueur. Le bouton "?" permet d'aller les chercher dans une base d'équipes.

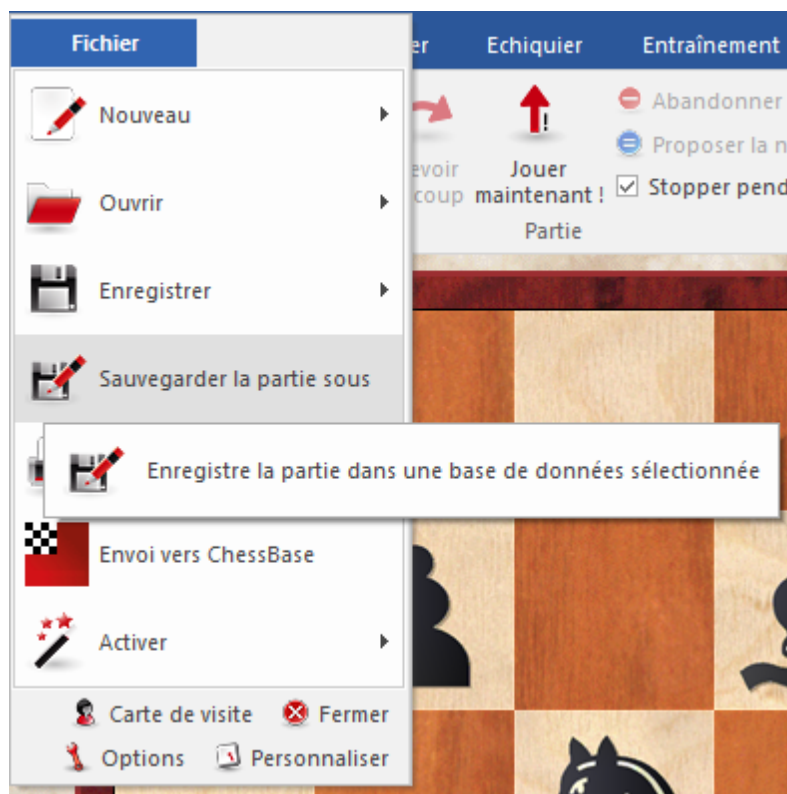
Source : Pour indiquer l'ouvrage où a été trouvée la partie.

3.5.7 Sauvegarder détails de partie

Dans le programme la manière de sauvegarder et remplacer des notations de partie existantes a été modifiée et adaptée aux standards Windows existants.

Dans les versions précédentes du programme, on distinguait entre "*Remplacer partie*" et "*Enregistrer partie*". Le premier remplaçait une notation de partie existante suite à un changement (commentaires, ajout de variantes, etc.) à la même place dans la base, le deuxième enregistrerait la partie à la fin de la base.

Dans les programmes Windows actuels, par ex. les traitements de texte ou les logiciels graphiques, il est standard de remplacer la version modifiée en lieu et place de la source. La notation modifiée n'est donc plus remplacée mais enregistrée. Si l'on veut enregistrer une notation de partie modifiée à nouveau on le fait via "*Sauvegarder la partie sous*".

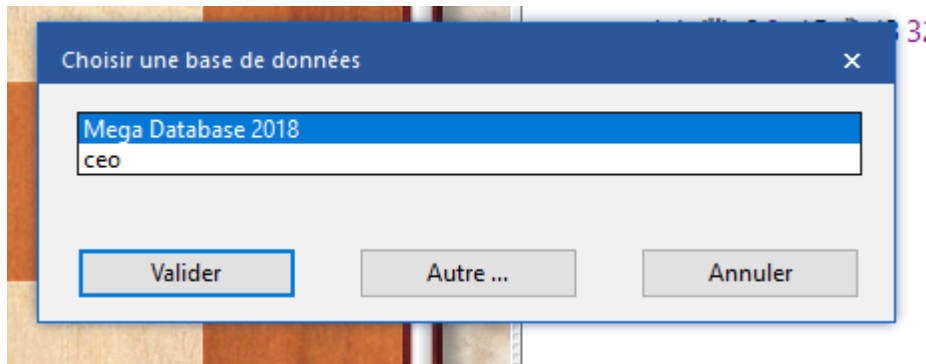


C'est exactement la manière de procéder de notre programme d'échecs.

Si l'on choisit la fonction dans le menu Fichier "*Sauvegarder la partie sous*", on peut toujours choisir la base où enregistrer la notation de partie.

A cet endroit le programme offre une amélioration par rapport aux versions

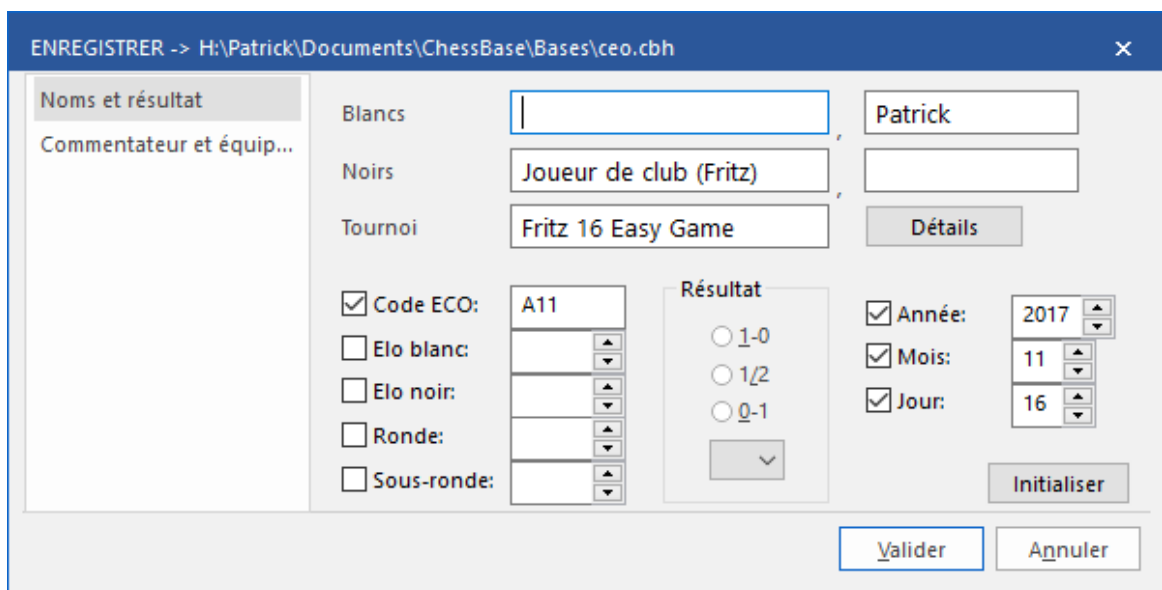
précédentes. Dans le dialogue de fichiers sont listées les dernières bases utilisées que l'on peut sélectionner directement pour la sauvegarde.



Si non un clic sur "**Autre ...**" ouvre la boîte de dialogue de sélection de fichiers Windows.

Dans celle-ci vous pouvez aller jusqu'au répertoire et au fichier de la base pour la sauvegarde.

Saisissez dans le dialogue les données de de la partie.

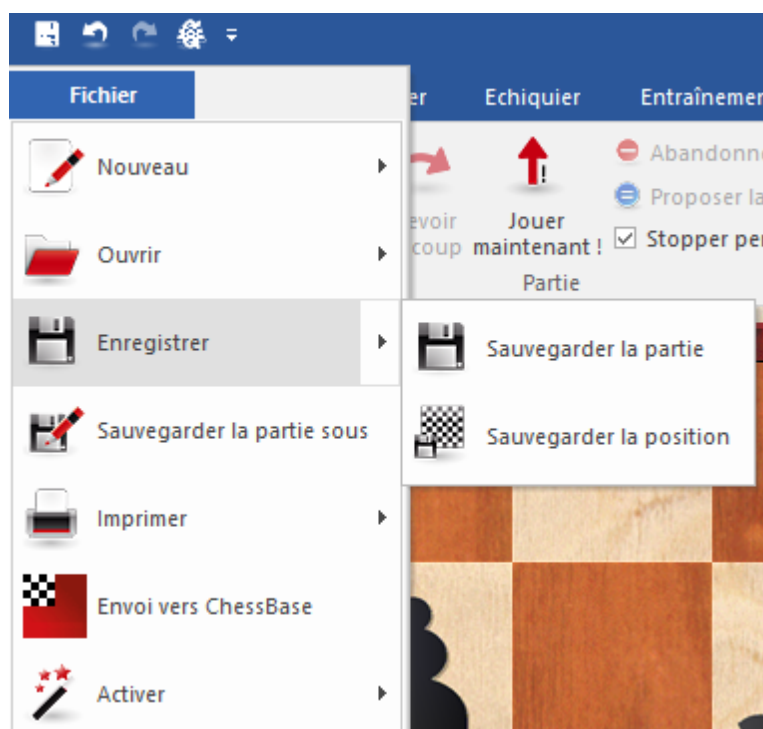


Remarque : Dans la barre titre du dialogue le nom de la base est clairement affiché!

Si vous voulez améliorer une notation de partie existante avec de nouveaux commentaires (par ex. un diagramme) et l'enregistrer au même endroit dans la base, utilisez l'élément "**Enregistrer**".

Plus rapide que le menu Fichier, le raccourci clavier Maj-S. Cette façon de faire correspond au remplacer des versions précédentes. Dans la barre titre du dialogue de sauvegarde la fonction "*Remplacer*" et le nom de la base de destination sont indiqués.

Utilisez le Menu Fichier **Enregistrer - Sauvegarder la partie**.



Résumé

Si vous éditez et modifiez une partie, Menu **Fichier - Enregistrer - Sauvegarder la partie** (raccourci de clavier Maj-S) remplace la partie/élément de liste. Le raccourci de clavier Maj-R pour le remplacement d'une partie n'existe et ne fonctionne plus.

Pour enregistrer une partie à la fin de liste des parties comme nouvel élément la manière de procéder suivante est nécessaire -> Menu **Fichier - Sauvegarder la partie sous**.

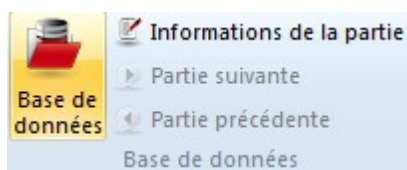
Remarque

Pour mieux comprendre la nouvelle fonction de sauvegarde, un autre exemple pratique. Un utilisateur charge une position enregistrée et la modifie avec la saisie de position. Il aimerait remplacer la partie/position existante. Cela ne fonctionnera pas car après la modification le lien vers la position chargée n'existe plus. Une nouvelle partie a été générée qui n'a pas de lien avec la base. On peut dans l'exemple d'utilisation pas remplacer!

Si l'utilisateur charge une partie/position et modifie les données titre, la partie originale peut être remplacée.

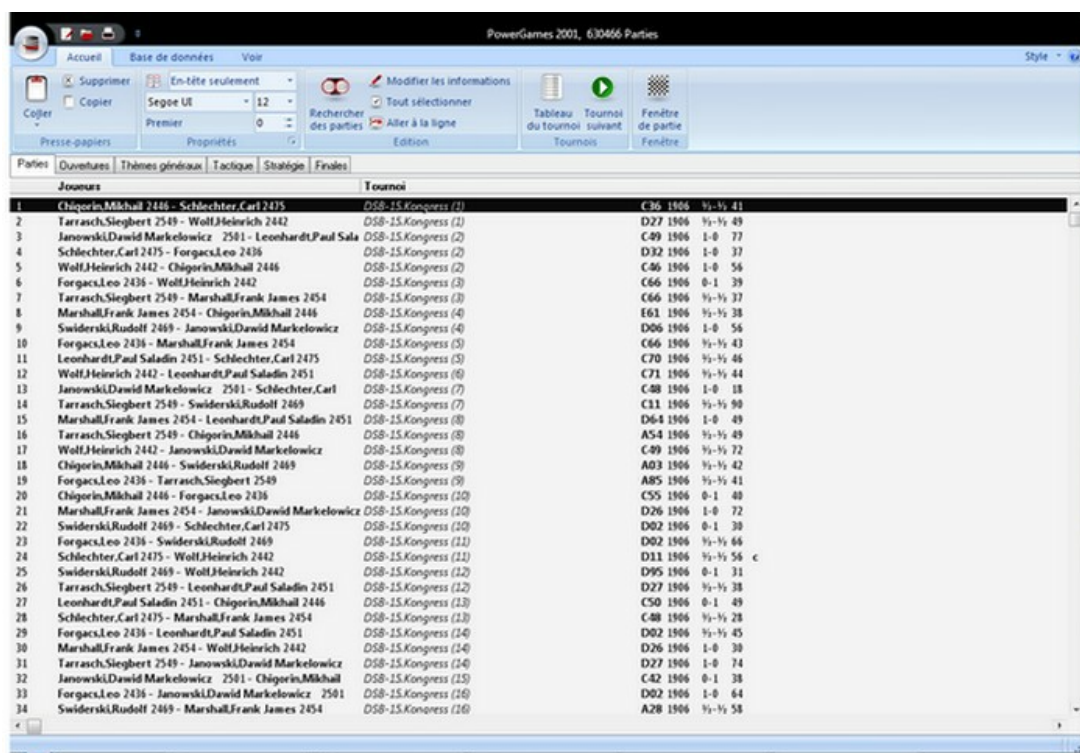
3.5.8 Fenêtre des bases de données

La fenêtre des bases de données est une fenêtre indépendante avec des icônes et des menus spécifiques. Elle est ouverte par le menu *Accueil - Base de données*.



Dans la fenêtre des bases se trouvent toutes les fonctions qui ont un lien avec le chargement, l'extension et l'entretien des bases de données.

Pour ouvrir une base utilisez le menu *Fichier/Ouvrir/Base de données*. Après l'ouverture, la liste des parties composant la base apparaît. Par le menu *Affichage/Recherche des parties*, vous pouvez [filtrer](#) les parties suivant de nombreux critères pour n'en voir qu'une partie.



Pour chaque base de données jusqu'à cinq fichiers d'index peuvent être gérés.



Parties : Montre la liste des parties de la base ouverte.

Ouvertures : C'est l'index le plus important car il offre un accès ordonné sur les variantes d'ouvertures des parties.

Thèmes : On définit des propriétés générales des parties, par exemple des commentaires particuliers, des questions d'entraînement, etc...

Tactique : Il s'agit de schémas tactiques, par exemple les sacrifices sur l'aile Roi.

Stratégie : Il s'agit de schémas stratégiques, par exemple les structures de pions.

Finales : Une classification exhaustive et systématique des finales de toutes les parties.

3.5.9 Base de données Autosave

Le programme enregistre toutes les parties jouées automatiquement dans la base "Autosave". Celle-ci se trouve par défaut dans le dossier "C:\Mes Documents\ChessBase", si vous n'avez pas indiqué d'autre chemin spécifique lors de l'installation.

La base de données *Autosave* est toujours incluse dans la liste déroulante des [bases de données](#) de la fenêtre des bases.

Remarque : Les parties jouées contre des adversaires humains sur le serveur sont conservées dans la base "MyInternetGames" qui est sauvegardée parallèlement à la base "Autosave" dans le même dossier.

Jusqu'ici toutes les parties jouées contre des modules ou en ligne étaient sauvegardées dans la base de données "Autosave". L'avantage de la nouvelle solution est d'avoir établi une séparation stricte entre les parties contre les modules et celles jouées en ligne ce qui vous permet de les retrouver plus facilement selon leur type.

Si vous ouvrez la base "Autosave", vous y trouvez uniquement les parties qui ont été jouées contre des programmes d'échecs.

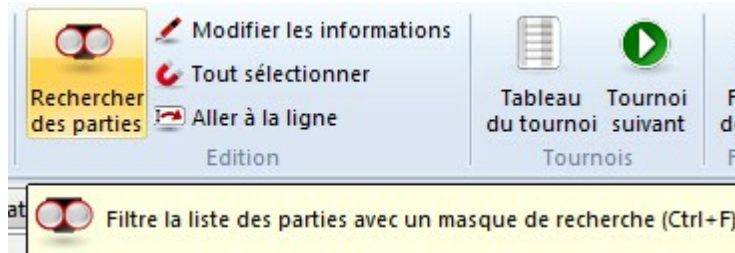
Dans la base "MyInternetGames" vous ne trouvez que des parties jouées sur le serveur.

Conseil : Quand vous accédez au serveur vous pouvez avoir accès directement à la base qui contient vos parties jouées en ligne par le menu *Fichier/Ouvrir/Parties jouées* ou avec le raccourci *Ctrl-L*.

3.5.10 Filtrer des parties

Dans chaque liste de parties, vous pouvez utiliser un filtre pour n'en sélectionner qu'un sous-ensemble. Ce filtre définit des critères de recherche de parties dans la base de données.

Vous y accédez par le menu *Rechercher des parties* dans la fenêtre des bases de données.



Un clic sur *Rechercher des parties* et le dialogue suivant est affiché.

[Recherche par nom, tournoi, année ou autres données de la partie](#)
[Recherche d'après les commentaires](#)
[Recherche d'après les positions et fragments de position](#)
[Recherche sur les médailles](#)

Le "masque de recherche" pour les conditions de filtre est accessible par *CTRL-F*.

3.5.11 Recherche de parties par nom

Si vous recherchez les parties d'un joueur, saisissez son nom en commençant par une majuscule ("Morozevich") dans le champ *Blancs*. Si vous ne voulez que les parties du joueur avec les Blancs ou celles avec les Noirs, désactivez *Ignorer le camp* et saisissez le nom recherché dans le champ *Blancs* ou *Noirs*.

Les parties entre deux joueurs sont trouvées par saisie de leurs noms dans les champs *Blancs* et *Noirs*. Ici aussi vous pouvez utiliser l'option *Ignorer le camp*.

Tournoi, Commentateur : Pour la recherche par tournoi ou par commentateur, saisissez le texte recherché dans le champ correspondant.

Année : Si vous cherchez les parties sur une période de temps donné, vous activez le champ "Année" et saisissez les deux bornes.

ECO : Vous pouvez limiter les parties par [ECO](#), par exemple "C43" – "C45".

Coups : Vous pouvez choisir la longueur des parties entre deux bornes (par exemple toutes les parties blanches d'un joueur X d'une longueur de 1 à 25 coups).

Texte : Recherche des [textes dans la base de données](#)

Elo : Filtre les parties d'une certaine [force Elo](#). Aucun = Filtre non actif. Un = Un classement Elo doit être compris dans l'intervalle. Les 2 = Le classement Elo des deux joueurs doit être dans l'intervalle. Moyenne = La moyenne arithmétique des deux joueurs doit être comprise dans l'intervalle.

Résultat : Trouve les parties avec un résultat défini ou encore les parties finissant avec un mat, un pat ou un échec.

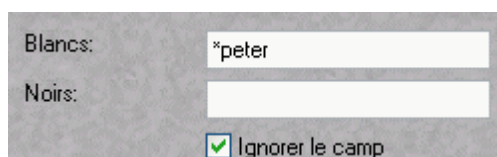
Majuscules et minuscules dans la recherche

Problème : Si vous cherchez des joueurs à l'aide du masque de recherche, le programme recherche les joueurs à l'aide de la première lettre du nom en majuscules. Si vous jouez des parties sur le serveur ou si vous recevez des données de parties sur Internet, beaucoup de noms sont écrits en minuscules. Existe-t-il une méthode pour filtrer les éléments d'une base de données en minuscules ?

La fonction de recherche du programme ou de ChessBase ne tient compte que des noms commençant avec une majuscule. Par exemple une recherche sur "peter" est transformée par le programme en un critère de recherche "Peter". Cette normalisation de l'écriture a beaucoup d'avantages pour la recherche de noms.

Mais comme par exemple dans la base de données "Autosave" beaucoup de parties comportent des éléments écrits en minuscules, il est nécessaire d'avoir un moyen de retrouver ceux-ci.

Solution : Ajoutez une * devant le nom. Pour l'exemple donné plus haut, la saisie dans le masque de recherche doit être simplement *peter.

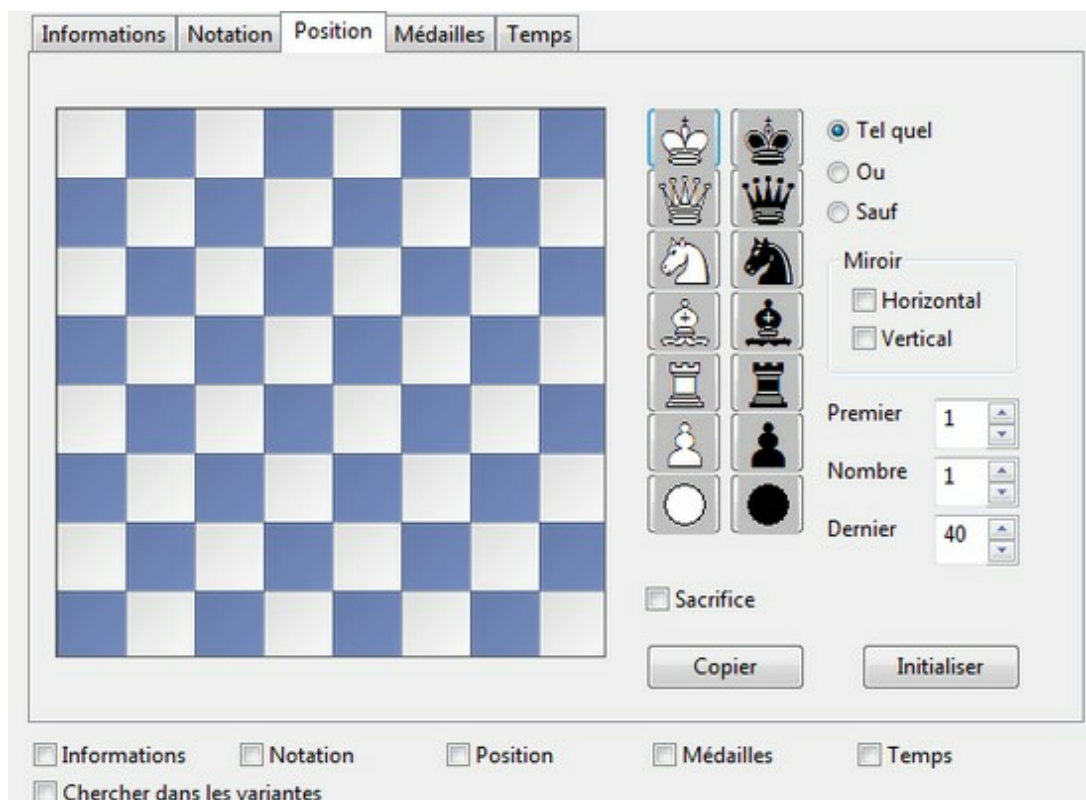


Blancs: *peter
Noirs:
 Ignorer le camp

A l'aide de cette astuce, vous trouvez les noms des joueurs écrits en minuscules.

3.5.12 Recherche de fragments de position

Avec la recherche par fragments de position, vous pouvez trouver des motifs stratégiques qui reposent sur des structures de pions ou des arrangements de pièces.



La définition de position comprend trois échiquiers :

1. L'échiquier de recherche (**Tel quel**) : Les pions et les figures y sont placés sur les cases où ils doivent être placés dans les positions cherchées.
 2. L'échiquier d'exclusion (**Sauf**) : Il permet de déterminer quels pions et figures ne sont pas sur certaines cases dans les positions cherchées.
 3. L'échiquier alternatif (**Ou**) : L'échiquier alternatif autorise des définitions de position floues. Par exemple, si l'on place un Fou sur c2 et b1, toutes les parties où un Fou est sur c2 ou b1 seront trouvées.
- Pour placer des pièces sur les cases, cliquez sur la pièce correspondante dans la palette des pièces. Un clic sur la case de l'échiquier y dépose la pièce. Si une pièce s'y trouve déjà, elle est d'abord effacée.



Le symbole  représente un "Joker". Il désigne n'importe quelle pièce.

Dans l'échiquier d'exclusion, jusqu'à quatre pièces différentes peuvent être exclues pour une case. Si vous voulez retirer une seule pièce, cliquez dessus avec la touche Ctrl maintenue.

Sur l'échiquier alternatif jusqu'à quatre pièces peuvent être placées sur une case et sont aussi enlevées par Ctrl-clic.

Les champs **Premier**, **Nombre** et **Dernier** déterminent quand et durant combien de coups le motif de position recherché doit persister sur l'échiquier : vous fixez donc ainsi la "fenêtre de coups".

Avec les valeurs **Premier** et **Dernier**, vous fixez les numéros de coup entre lesquels le motif doit apparaître. Si l'arrangement de pièces apparaît par exemple plus loin que le dernier coup, la partie n'est pas retenue dans la recherche. Ainsi vous pouvez par exemple limiter l'apparition d'un motif stratégique au milieu de partie.

La valeur *Longueur* indique le nombre minimum de demi-coups successifs où le motif doit persister sur l'échiquier.

Le bouton *Copier* reporte la position de la dernière fenêtre d'échiquier dans l'échiquier de recherche et d'exclusion, ce qui vous permet de chercher si la position courante de l'échiquier existe dans la base.

Voici quelques exemples pour la définition de motifs stratégiques :

a) **Tour sur colonne ouverte c**

Échiquier de recherche : Tour blanche en c1.

Échiquier d'exclusion : Joker noir et blanc sur les cases c2-c7

b) **Pion isolé sur d4**

Échiquier de recherche : Pion blanc en d4

Échiquier d'exclusion : Pions blancs en c2-c7, e2-e7 et d5-d7

c) **Pion passé sur e5**

Échiquier de recherche : Pion blanc en e5

Échiquier d'exclusion : Pions noirs en d6, d7, e6, e7, f6 et f7

Les fragments de position peuvent être traités en miroir. En miroir Vertical les sacrifices de Fou en h7 seront trouvés tout comme ceux en h2. En miroir Horizontal le coup Dh6 correspond au coup Da6.

3.5.13 Recherche de parties par commentaire

Les parties du [ChessBase Magazin sur DVD](#) sont largement commentées. De nombreux types de commentaires peuvent être réalisés avec le programme, par exemple commentaires en texte ou sous forme de symboles.

Informations Notation Position Médailles Temps

Texte 1: Mot entier

Texte 2:

Symboles Effacée Position

Couleurs Variantes

Entraînement Tout texte

Multimédia Tout symbole

Structure de pions Position critique - Ouverture

Mouvement de pièce Position critique - Milieu de partie

Position critique - Finale

Initialiser

Informations Notation Position Médailles Temps

Chercher dans les variantes

Texte 1, Texte 2 : Vous pouvez procéder à une recherche sur deux morceaux de texte différents.

Mot entier : Le texte recherché doit être un mot entier et non une partie d'un mot.

Symboles : Recherche par [symboles de commentaire](#). Par exemple, le symbole "!" produit par Fritz dans les [analyses complètes](#) pour souligner des bons coups.

Effacée : Recherche sur des parties marquées à effacer.

Position : Recherche les parties ne commençant pas dans la position initiale.

Couleurs : Recherche de flèches et cases de couleur.

Entraînement : Recherche des parties avec des questions d'entraînement dans la partie (par exemple produites par Fritz dans les analyses complètes).

Multimédia : Vidéo, images ou sons inclus (sur le magazine ChessBase essentiellement).

Structure de pions : Structure de pions signalée.

Mouvement de pièce : Mouvement inhabituel de pièce signalé.

Variantes : Parties avec variantes.

Tout texte : Parties avec un commentaire texte, quel que soit sa longueur.

Tout symbole : Parties avec au moins un symbole de commentaire.

Position critique - Ouverture : Importante position de la théorie des ouvertures.

Position critique - Milieu de partie : Point de rupture dans le milieu de partie.

Utilisé également par Fritz dans les [matches entre modules](#).

Position critique - Finale : Point de rupture en finale.

3.5.14 Recherche de parties par médailles

Les [Médailles](#) marquent des parties exceptionnelles à divers titres. Dans le dialogue pour la recherche de médailles, cliquez sur toutes les médailles qui doivent être trouvées. Les médailles recherchées sont liées par un "ET" logique, ce qui signifie que les parties filtrées doivent avoir toutes les médailles cochées

3.5.15 Recherche sur le temps de réflexion

On peut rechercher des parties dans une base de données selon le contrôle de temps de réflexion. Le critère de recherche du contrôle de temps peut être combiné avec d'autres critères de recherche comme *Données de partie*, *Position*, etc. Cette fonction de recherche est particulièrement utile pour les bases de données de parties jouées sur playchess.com. Là, pour chaque partie une information du niveau de temps est enregistrée.

Exemples d'utilisation:

Vous voulez filtrer toutes les parties de la base de données jouées en 3 minutes plus 2 secondes par coup ?

Pour cela vous entrez sous l'onglet *Contrôle de temps* les données suivantes:

The screenshot shows the 'Temps' dialog box with the following settings:

- Radio buttons: Blitz, Tournoi
- Checkbox: Temps (min) with a value of 3
- Checkbox: Bonus par coup (sec) with a value of 2
- Time format: 0

Le programme filtre à présent toutes les parties avec ce contrôle de temps. On peut aussi filtrer toutes les parties en Bullet ou des parties avec des temps de réflexion longs.

The screenshot shows the 'Temps' dialog box with the following settings:

- Radio buttons: Blitz, Tournoi
- Checkbox: Temps (min) with a value of 120
- Checkbox: Bonus par coup (sec) with a value of 2
- Time format: 0

L'exemple suivant filtre toutes les parties pour lesquelles le temps de réflexion était de deux heures pour toute la partie. Dans la MegaBase 2007 cette recherche trouve 107 parties.

3.5.16 Accélérateur de recherche

L'accélérateur de recherche crée un fichier supplémentaire pour la base de données. Il s'agit d'un fichier d'index qui nécessite une certaine place (environ 50 octets par partie) mais accélère la recherche de positions et de fragments de position.

Le programme demande pour les nouvelles bases de données ou celles qui ont changé, s'il doit créer ou compléter un accélérateur de recherche.

Les fichiers d'accélérateur de recherche ont l'extension ".CBO". Ils peuvent toujours être effacés manuellement du disque dur à tout moment.

3.5.17 Recherche de positions

Cette fonction est accessible par le menu *Rechercher - Position - Copier*.



Elle ouvre la fenêtre des bases de données et produit une liste de toutes les parties contenant la position en cours sur l'échiquier.

La recherche de position dans une base de données peut être accélérée par un [accélérateur de recherche](#). La base de données livrée sur le DVD est pourvue par défaut d'un accélérateur de recherche.

3.5.18 Archiver une base de données

Cette fonction est accessible à partir de la fenêtre des bases de données, par le menu *Base de données - Archiver la base*. Elle compresse tous les éléments d'une base en un seul fichier.



Plusieurs utilisations de cette fonction sont possibles :

- Copie de sauvegarde d'une base nécessitant moins de place.
- Envoi de parties par courriel.
- Publication de parties sur Internet - un seul fichier.

L'unique fichier archive possède l'extension ".CBV".

3.5.19 Copier une base de données sur le disque dur

Avec le programme, une base avec de nombreuses parties de Maîtres est livrée. Elle se trouve dans le dossier "DATABASE" sur le DVD. Pour ajouter des parties dans cette base ou tout simplement pour en accélérer l'accès, vous pouvez la copier sur le disque dur.

Dans la fenêtre des bases utilisez le menu *Base de données - Fonctions de base de données - Installer sur le disque dur*.

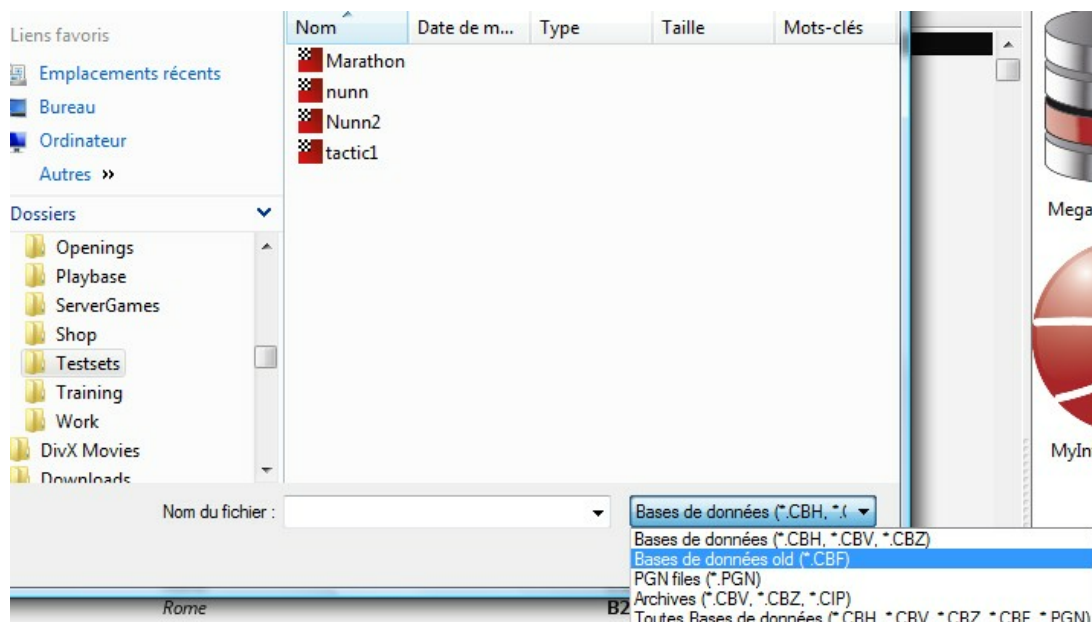


Cette fonction vous demande de choisir le dossier de destination puis y copie toutes les composantes de la base et ouvre la nouvelle version sur le disque dur.

3.5.20 Formats des bases de données

Le programme peut utiliser plusieurs [formats de base de données](#). Le format principal, le format nommé "**CBH**", se caractérise par un accès rapide et des possibilités nombreuses de commentaires pouvant comprendre aussi bien des textes que des éléments multimédia.

Les fichiers **"CBF"** sont à l'ancien format **ChessBase**. Le format **"PGN"** est un format texte international pour les parties d'échecs qui est devenu un standard sur Internet et qui est très utile pour la communication avec d'autres programmes d'échecs.



PGN peut être traité directement avec un éditeur de texte mais nécessite sept fois plus de place que les fichiers CBH ou CBF. Le programme peut lire, écrire et convertir entre eux les trois formats.

3.5.21 Abréviations dans la liste de parties

Dans la liste des parties de la fenêtre des bases on trouve devant beaucoup d'éléments des abréviations comme par ex.. "v", "c", etc.

B38	2002	0-1	33	rCAI
B22	2002	0-1	32	VCa

Quelle est la signification de ces signes ?

Dans le format de base **"CBH "**, il est possible de commenter les parties complètement avec divers éléments.

Il peut s'agir de commentaires de coups, de variantes, de citation de parties, flèches en couleur ou cases marquées etc.

Si une base de données contient des parties commentées, celles-ci sont signalées par des abréviations correspondantes dans la liste des parties. Ceci présente l'avantage de savoir quels commentaires sont présents dans la notation de partie, mais on peut aussi rechercher des parties commentées avec le masque de recherche.

Voici à quel type de commentaire correspond chaque abréviation:

- V = Parties contenant des variantes, selon le nombre un "v" ou un "V".
- R = "r" ou "R" signifie répertoire. Il s'agit de parties particulièrement commentées par ex. des propositions de répertoires de divers auteurs dans les base de données d'ouvertures.
- C = Parties avec des commentaires textes sont signalées dans les listes par "c" ou "C" (comments).
- S = Dans la partie existent des symboles mais pas de texte.
- I = Les parties contiennent des marques de position critique et sont signalées par "i" ou "I".
- A = Une aide importante pour le commentaire des parties est apportée par des éléments graphiques, par ex. des flèches ou des cases marquées sur l'échiquier. L'explication de thèmes stratégiques ou de plans (structure de pions, manoeuvre de pièce) est simplifiée. Dans les listes, les symboles sont signalés par "a" ou "A".
- T = L'abréviation "t" ou "T" signale que des questions d'entraînement dans la notation de partie.
- M = Les parties contenant des commentaires multimédia sont reconnaissables au "M" dans les listes.
- P = Il s'agit de fragments de parties, c à d de parties qui ne démarrent pas à partir de la position initiale.
- F = Les parties contiennent des commentaires de jeu par correspondance

3.5.22 Textes dans une base de données

Dans les bases de données du [ChessBase Magazin](#) sont enregistrés des textes qui peuvent contenir des diagrammes d'échecs, des images et des parties. Le programme peut lire ces textes qui sont signalés dans la liste de parties par "Text". Faites un double clic sur la ligne correspondante dans la liste de parties pour lire le texte.



Remarque : La création de textes de base de données est possible avec le programme de bases de données *ChessBase*.



3.5.23 ChessBase Magazin

Tous les deux mois, le DVD du magazine ChessBase est publié. Il contient au moins 1000 parties de tournois récents de Grands-Maîtres dont la majorité est commentée intégralement et de façon compréhensible (avec texte). Les commentateurs font partie des meilleurs Grands Maîtres et entraîneurs. Les parties du magazine ChessBase sont une source idéale pour la bibliothèque d'ouvertures de Fritz. Tous les deux mois vous pouvez ainsi recourir à la fonction *Éditions - Ajouter des parties* pour ajouter le contenu du magazine à la base de Fritz. Ainsi, la connaissance des ouvertures de Fritz reste toujours au plus haut niveau de la théorie des ouvertures.



Chaque magazine ChessBase Magazin contient des reportages multimédia des tournois récents, des interviews de joueurs et des commentaires vidéo de parties. Vous pouvez regarder par-dessus l'épaule de Kasparov pendant l'analyse post mortem ou laisser Anand vous expliquer sa partie.

Avec le programme, vous pouvez consulter entièrement le ChessBase Magazin y compris le multimédia.

3.5.24 Les fonctions de ChessBase

Le programme a hérité de beaucoup de fonctions du logiciel de bases de données ChessBase. Pour la gestion de ses propres parties, les fonctions de bases de données du programme sont largement suffisantes. Néanmoins ceux qui désirent s'entraîner sérieusement à l'aide d'une base de données d'échecs ou ceux qui veulent avoir un usage confortable avec de grandes bases de données, devraient envisager l'investissement dans le logiciel ChessBase.



Qu'apporte ChessBase par rapport à Fritz ?

- Gestion parallèle de plusieurs bases et parties, copies confortables de n'importe quel nombre de parties par glisser-déposer - Navigation parmi les bases dans la "fenêtre des bases".
- Nombre plus important de fonctions de recherche, par exemple recherche selon la distribution de matériel et de mouvements.
- Accès par index aux joueurs et aux tournois. L'index des joueurs est associé à une encyclopédie des joueurs livrée avec le logiciel (8000 photos).
- Saisie et sauvegarde de textes grâce à un éditeur WYSIWYG intégré avec adjonction de diagrammes, liens vers des parties, images, multimédia etc... dans une base de données.
- Création d'un rapport d'ouverture pour une position : description automatique complète d'une position d'ouverture avec liste des parties historiques les plus importantes, proposition de coups, énoncés des plans typiques, etc...
- Création d'un dossier de joueurs : photo, carrière, répertoire d'ouvertures, combinaisons remarquables, commentaires personnels et problèmes de mat.
- Élimination automatique de doublons.
- Tri d'une base de données.
- Copie de collections de parties dans le presse-papiers.
- Gestion de parties par correspondance avec impression de cartes postales ou de lettres.
- Une grande quantité de fonctions d'impression, par exemple impression de répertoire - impression d'arbres de variantes dans le style de l'Encyclopédie des Échecs.

- Création rapide de bulletins par transmission de notations et diagrammes dans le presse-papiers de Windows. Création de fichiers RTF formatés avec diagrammes.
- Gestion des clés de thèmes : accès à la base de données par des motifs stratégiques et tactiques. Les clés de thèmes sont livrées et peuvent être adaptées.
- Accès par index des finales.
- Copies de branches de variantes entre parties par glisser-déposer.
- Enregistrement de commentaires sonores.
- Saisie de commentaires d'entraînement.
- Gestion de nombreuses données statistiques, par exemple statistiques de joueur : tournois les plus réussis, profil d'ouvertures, adversaires redoutés, etc...
- Test d'intégrité de bases endommagées.
- Corrections globales de données de parties : uniformisation des noms des joueurs et des tournois.

3.5.25 Dossiers d'une base de données

3.5.25.1 Texte de base

ChessBase enregistre des parties et/ou des [textes](#) dans une base de données. Les textes sont créés par l'éditeur intégré de ChessBase 13.

Le programme d'échecs peut afficher ces textes mais ne peut pas en ajouter de neufs!



Le masque de recherche possède un bouton *Texte* qui filtre tous les textes d'une base de données.

Si l'on effectue un tri sur une base, les textes sont placés de la manière suivante :

- Textes sans indication de tournoi et sans indication d'année ("Introduction", "Contenu") sont placés en tête de base.

· Textes avec indications de tournoi ("Reportages de tournoi") aboutissent avant les parties du dit tournoi et apparaissent en premier lors d'un accès par l'index des Tournois.

· Textes avec indications de tournois et de rondes ("Reportages de rondes") apparaissent devant les parties de la ronde.

Les textes contiennent des liens vers d'autres textes et vers des parties, vidéos et contenus audio, des images incluses, des diagrammes de position, liens vers des clés, tableaux de tournoi et liens vers l'Encyclopédie des Joueurs.

3.5.25.2 Fenêtre de listes

Sélection de parties

Pour supprimer ou copier des parties vous devez d'abord les marquer.

Deux clics avec la touche Maj maintenue marquent toutes les parties entre les deux clics. Clics avec la touche Ctrl maintenue marquent les partie individuellement.

Texte	Parties	Joueurs	Tournois	Commentateur	Sources	Equipes	Titre de la partie	Ouvertures		
Numéro	Blancs	Elo B	Noirs	Elo...	Résultat	Cou...	ECO	Tournoi	Date	VCS
633031..	Samoun,F	2244	Gantner,L	2213	0-1	36	A00	Paris-ch op 90th	08.07.2015	
633031..	Shchekachev,A	2552	Renet,O	2512	0-1	60	A17	Paris-ch op 90th	08.07.2015	
633031..	Sochacki,W	2302	Glicenstein,A	2213	1-0	48	A80	Paris-ch op 90th	08.07.2015	
633031..	Valles,M	2350	O'Sullivan,T	2227	1-0	37	D70	Paris-ch op 90th	08.07.2015	
633031..	Van Dongen,P	2304	Legky,N	2420	½-½	33	E10	Paris-ch op 90th	08.07.2015	
633031..	Wirig,A	2511	Philippe,G	2309	1-0	48	B20	Paris-ch op 90th	08.07.2015	
633031..	Alfred,N	2276	Payen,A	2329	0-1	65	E04	Paris-ch op 90th	09.07.2015	
633032..	Dionisi,T	2387	Rabeyrin,J	2219	1-0	45	B92	Paris-ch op 90th	09.07.2015	
633032..	Gantner,L	2213	Micottis,D	2235	0-1	30	B01	Paris-ch op 90th	09.07.2015	
633032..	Glicenstein,A	2213	Samoun,F	2244	1-0	50	A40	Paris-ch op 90th	09.07.2015	
633032..	Le Ruyet,L	2238	Formento,P	2246	1-0	28	A36	Paris-ch op 90th	09.07.2015	
633032..	Legky,N	2420	Aranovitch,E	2347	1-0	31	A45	Paris-ch op 90th	09.07.2015	
633032..	Louis,T	2250	Onkoud,A	2308	1-0	39	C41	Paris-ch op 90th	09.07.2015	
633032..	Mouhamad,J	2207	Battaglini,G	2449	0-1	92	C11	Paris-ch op 90th	09.07.2015	
633032..	Nguyen,C	2343	Rodriguez,A	2274	½-½	59	E30	Paris-ch op 90th	09.07.2015	

3.5.25.3 Index des Joueurs

Dans la liste de parties un clic sur l'onglet Joueur démarre l'index des joueurs.

L'index des joueurs est partagé en trois fenêtres.

The screenshot shows the ChessBase software interface with three main panes:

- Parties (left):** A list of players with columns for Nom, Prénom, # Games, and Elo. The player 'Karpov, Anatoly' is highlighted with an Elo of 3912.
- Parties (middle):** A table of chess games with columns for Blancs, Elo B, Noirs, Elo..., Résultat, An..., and Tournoi. The first row shows a game between Kalinkin, B. and Karpov, A. in 1961 at Chelabinsk.
- Toursnois (right):** A table of tournaments with columns for No..., Titre, Lieu, Date, Type, Natl..., Cat, R..., Nom..., C..., Coordonnées, and Tie-break. The first row shows 'World Champio...' in Moscow on 10.09.1984.

At the bottom, there is a search bar labeled 'Rechercher:' with the text 'Karpov' entered.

Les informations de la liste en trois fenêtres sont partagées en colonnes. Dans les trois fenêtres vous pouvez trier les informations ou sélectionner le type d'informations en agissant sur les titres de colonne.

Dans la fenêtre de gauche se trouve la liste de tous les joueurs présents dans la base. Un clic sur la colonne Nom trie selon l'orthographe du nom.

Conseil : Clic droit dans la liste ouvre un menu contexte pour affiner l'affichage.

Au bord inférieur il y a une cellule de saisie. Saisissez les premières lettres du nom d'un joueur.

Rechercher:

Dans la fenêtre Parties toutes ses parties sont affichées, et dans la fenêtre Toursnois une liste de tous les tournois auxquels a participé le joueur. Par le tri des colonnes on peut affiner l'affichage des liste pour avoir les informations désirées.

Conseil : La cellule de saisie filtre aussi les joueurs à l'initiale en minuscule.

3.5.25.4 Index des Toursnois

Liste de parties, onglet **Toursnois**.

Le répertoire des tournois est partagé en trois fenêtres comme l'[index des joueurs](#).

Les informations dans les listes dans les trois fenêtres sont classées en colonnes. Vous pouvez paramétrer individuellement les informations obtenues en activant/désactivant une colonne. Veuillez prendre note des remarques dans les chapitres [tri des colonnes](#).

Dans la fenêtre de gauche il y a la liste de tous les tournois dont des parties sont contenues dans la base. Un clic sur le titre de colonne "Titre" trie alphabétiquement la colonne selon le nom du tournoi.

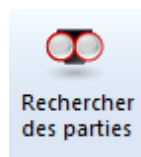
The screenshot shows the ChessBase software interface. The main window displays a list of tournaments with columns for N..., Titre, Lieu, Date, Type, Na..., Cat, R., N..., C..., Coordonnées, and Tie-break. The 'Titre' column is sorted alphabetically. On the right, there are two smaller windows: 'Parties' (Games) and 'Joueurs' (Players). The 'Parties' window shows a list of games with columns for Blancs, Elo B, Noirs, and Elo. The 'Joueurs' window shows a list of players with columns for N..., Nom, Prénom, and # G... The interface also includes a menu bar with 'Fichier', 'Accueil', 'Base de données', and 'Voir', and a toolbar with various options like 'Navigateur de bases', 'Joueurs', 'Tournois', 'Parties', 'Barre d'infos', 'En vertical', 'En horizontal', 'En cascade', and 'Plein écran'.

Au bord inférieur de l'index de tournois se trouve une ligne de saisie. Saisissez les premières lettres d'un tournoi.

La fenêtre de recherche prend en compte à présent la recherche de texte dynamique.

A droite dans la fenêtre *Parties* toutes les parties du tournoi sélectionnée sont affichées, en dessous on trouve la fenêtre *Joueurs* avec la liste de tous les participants au tournoi.

Avec le ruban vous trouverez pour chaque liste une fonction de recherche.



Par ex. dans la liste des joueurs un clic sur *Rechercher des parties* procède par le nom des joueurs. Veuillez noter que la recherche se réduit à l'ensemble des données des éléments affichés.

Astuce: Dans toutes les listes vous pouvez appeler les fonctions contextuelles par un clic droit.

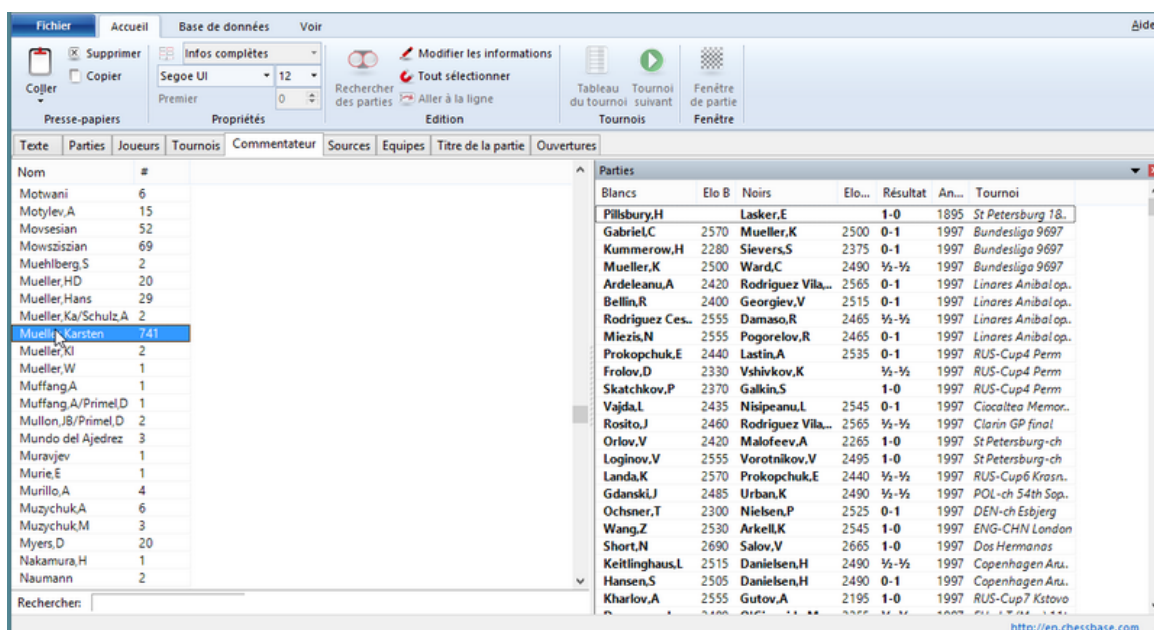
3.5.25.5 Index des Commentateurs

Fenêtre de liste: Onglet **Commentateurs**.

Le commentateur d'une partie est saisi dans les données caractéristiques lors de [la sauvegarde ou le remplacement](#). Il se trouve sur la deuxième page du masque de sauvegarde

Pour des parties non commentées, laissez cette donnée libre. Si vous commentez vous-même une partie sans commentateur, ChessBase inscrit votre nom dans le formulaire de sauvegarde.

L'affichage de l'index des commentateurs est partagé en deux.



Dans la fenêtre de gauche on voit la liste de tous les commentateurs y compris le nombre de parties commentées.

Clic sur le titre de colonne Nom et # trie la liste.

Avec le champ de la ligne de commande sous la liste, on peut trouver rapidement le commentateur désiré.

Rechercher:

Cette saisie liste aussi le commentateur Robert Hübner.

Nom	#
Huebner,R	808

indique que 808 parties ont été commentées par le GMI Hübner.

Clic sur le titre de colonne démarre le [tri de colonne](#).

Les parties commentées par Robert Hübner sont affichées dans la fenêtre de droite.

Par les boutons sous la fenêtre de liste et par les clics droits on peut éditer les parties. L'option de filtre permet d'affiner la recherche à l'intérieur de la liste des parties affichées.

3.5.25.6 Index des Sources

Fenêtre de liste, Onglet **Sources**.

Chaque partie peut porter une note de source qui indique sa provenance. Le répertoire des Sources liste toutes les notes de source triées suivant le titre de la source.

The screenshot shows the ChessBase 13 interface. The main window is titled 'Base de données' and has a menu bar with 'Fichier', 'Accueil', 'Base de données', and 'Voir'. Below the menu bar is a toolbar with various icons for search, editing, and viewing. The main area is divided into several tabs: 'Texte', 'Parties', 'Joueurs', 'Tournois', 'Commentateur', 'Sources', 'Équipes', 'Titre de la partie', and 'Ouvertures'. The 'Sources' tab is active, showing a list of chess games with columns for 'Titre', 'Éditeur', 'Édition originale', 'Réédition', 'Versi...', and 'Qualité'. The 'Parties' tab is also visible, showing a detailed view of a game with columns for 'Blancs', 'Elo B', 'Noirs', 'Elo...', 'Résultat', 'An...', and 'Tournoi'.

L'édition par le [tri de colonne](#) correspond à la fonctionnalité dans l'index des [joueurs](#) ou des [tournois](#).

3.5.25.7 Titre des parties

C'est une fonction relativement nouvelle dans ChessBase. Fritz peut lire cette classification.

A l'aide de ces textes on peut trouver rapidement certains motifs de partie.

Lors de la sauvegarde d'une partie on peut, dans ChessBase, écrire n'importe quel texte rattaché à une langue donnée. Le dialogue de sauvegarde a été modifié en conséquence. Sous "*Titre de partie*" on peut maintenant saisir un texte descriptif dans la langue désirée.

Fritz n'utilise pas cette classification activement!

Cette saisie/classification est réalisée sous ChessBase 13 ou mieux!



3.5.25.8 Ouvertures

Fenêtre de liste - Onglet **Ouvertures**.

Le programme peut lire toutes les classifications d'ouvertures qui sont présentes dans une base.

Les clés d'ouvertures sont liées à des positions. La dernière position de classification trouvée dans une partie détermine dans quelle clé d'ouvertures la partie sera classifiée.

Ce classement se fait automatiquement d'après le mécanisme suivant :

Pour chaque élément de clé, ChessBase a enregistré une ou plusieurs positions de classification. Si une partie doit être classifiée, le programme la lit depuis la fin et compare chaque position avec toutes les positions de classification de la clé d'ouvertures. La partie est affectée à l'élément de clé qui correspond à la première position trouvée.

Si vous installez une nouvelle clé d'ouvertures dans une base de données, toutes les parties seront automatiquement classifiées selon le principe ci-dessus.

La manière de classer d'une clé d'ouvertures est donc influencée par l'ajout ou la suppression de positions de classification.

Texte	Parties	Joueurs	Tournois	Commentateur	Sources	Equipes	Titre de la partie	Ouvertures
B22: Défense sicilienne (variante Alapine)								
B22 -	2.c3	---					Alapin	27954
	2.c3	---						1251
	2....	g6	3.---					1870
	2....	b6	3.---					1212
	2....	e5	(3.♟f3 ♜c6 4.---					1530
			4.♞c4 ---					1300
	2....	♜c6	3.---					1934
			3.♟f3 (e6 - B40)					2096
			3.... d6 4.---					1585
								1064

A droite est affiché le nombre de parties qui correspondent à la clé.

Si vous recevez une base de données sans clé d'ouvertures et que vous démarrez une classification des ouvertures, le dialogue suivant sera affiché :

Texte	Parties	Joueurs	Tournois	Commentateur	Sources	Equipes	Titre de la partie	Ouvertures
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px 20px;">Choisir une clé</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px 20px;">Installer une clé vide</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px 20px;">Installer une grande clé</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px 20px;">Installer une petite clé</div> </div>								

Choisir une clé (préconisé)

Vous choisissez une clé existante d'une autre base de données.

Nom du fichier :	Mega Database 2015.cko	Clés d'ouverture (*.cko)
		Ouvrir Annuler

Une clé d'ouvertures a toujours l'extension *.CKO. Dans l'exemple c'est la grande clé de la Mega 2015 qui est utilisée.

Installer une clé vide

La nouvelle clé doit être vide

Installer une petite clé

Choisit une petite clé pour petite base de données.

Installer une grande clé

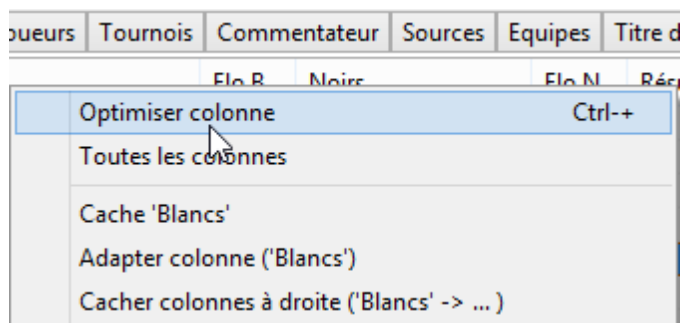
Installe une grande clé. Il s'agit d'une clé basée sur le code ECO qui contient 55000 positions de

classification.

3.5.25.9 Tri des colonnes

Si une liste est ouverte, par ex. la liste de parties, toutes les informations sont triées et décomposées en colonnes.

Astuce : Clic droit *Fenêtre de liste* -> *Format de la liste* -> *Colonnes* -> *Toutes les colonnes* active toutes les colonnes à l'affichage.



Pour tous les affichages de liste on peut, avec la touche gauche de la souris enfoncée, les colonnes. Un clic sur le titre de colonne trie les informations de la colonne, un nouveau clic inverse le critère de tri.

Exemple : Un clic sur Blancs trie par ordre alphabétique la liste, un nouveau clic inverse le tri.

Clic sur **Elo B** trie la liste à partir du plus fort joueur, un nouveau clic sur le titre de colonne inverse l'ordre de tri.

La colonne triée est marquée par une petite barre rouge dans le titre de la colonne.

Conseil : Clic droit sur la barre des titres de colonne ouvre un menu contextuel. On peut définir l'affichage des colonnes, par ex. activer ou désactiver les différentes colonnes.

Le séparateur entre les lignes de titre peut être déplacé avec la souris.

3.5.25.10 Clés

Dans le format de base de données *.CBH, ChessBase crée automatiquement des index pour *Joueurs*, *Tournois*, *Commentateurs* et *Sources*.

Sous le terme "clé" on désigne un fichier de classification qui permet un accès rapide aux parties en tenant compte de certains critères par ex. les ouvertures.

Les bases de données de ChessBase sont dotées, en plus de la clé d'ouvertures, de clés thématiques qui permettent la classification des parties pour des motifs de milieu de jeu ou de finale.

Les clés de classification suivantes sont disponibles :

Thèmes généraux Tactique Stratégie Finales

- **Thèmes généraux:** Propriétés générales des parties par ex. certains commentaires, questions d'entraînement présentes, etc.
- **Tactique:** Motifs tactiques comme par ex. sacrifice sur l'aile Roi.
- **Stratégie:** Motifs stratégiques comme par ex. structure de pions.
- **Finales:** Une classification complètes et systématiques des finales de toutes les parties de la base.

3.6 Analyser

3.6.1 Saisir et analyser

Une des plus importantes utilisation est la saisie et l'analyse de parties.

Il ne doit exister aucun joueur actif de tournoi qui n'utilise pas le programme pour l'analyse de ses propres parties. Toutes les fonctions importantes sont lancées dans l'[image de démarrage](#) par **Saisir & Analyser**.



Comme dans le mode "[Partie facile](#)" vous trouvez dans le mode Analyse une interface optimisée pour cette utilisation.

Toutes les fonctions importantes pour la saisies et l'analyse de parties sont présentes, mais pas de fonction de jeu!

Analyse assistée

Dans le mode Analyse la nouvelle [Analyse assistée](#) introduite par [ChessBase 14](#) est incluse. Que signifie **Analyse assistée** ? Le plus simple est de l'essayer pour le comprendre.

La position ci-dessous provient de la partie **Kasparov – Petrosian Moscou 1981**.



Kasparov joue 36. Ta1 et la position noire semble préoccupante. Si l'on met le curseur sur l'échiquier et appui sur la roulette de la souris la Dame noire est cerclée de vert.



La fonction indique quelle pièce devrait être jouée.

Un clic sur la Dame noire donne la représentation suivante :



Le programme montre à l'utilisateur les cases de mouvement possibles surlignées en couleur. Les marques de couleur correspondent aux évaluations du module tournant en arrière-plan.

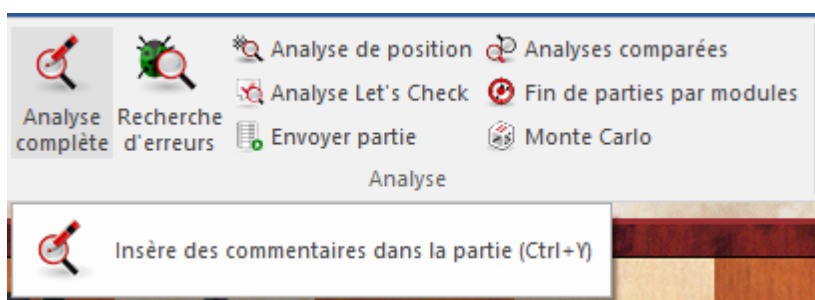
Dans l'exemple, l'interprétation est facile. La meilleure case est e7 (marquée en vert), les cases peu sûres sont marquées en rouge. Petrosian a joué effectivement le coup proposé et a gagné finalement la partie!

Des informations complémentaires sur l'Analyse assistée [ici...](#)

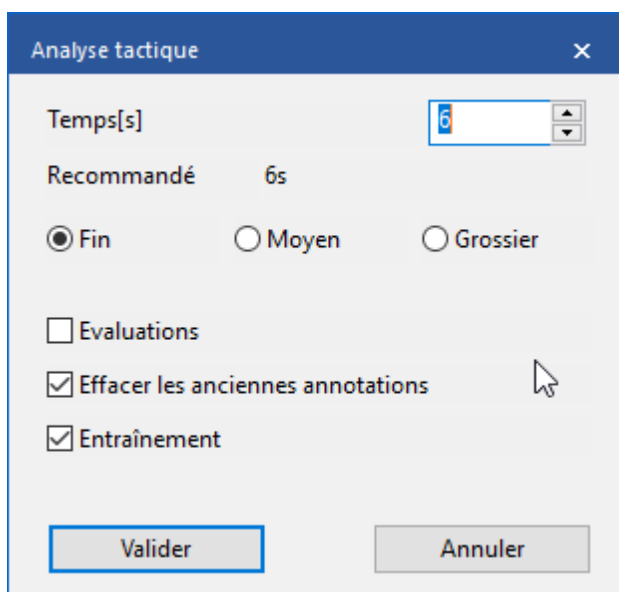
Analyse tactique

L'analyse tactique a été introduite par [ChessBase 14](#) et remplace les versions d'analyse complète des versions précédentes du programme.

La fonction est disponible sous *Analyse - Analyse complète*.



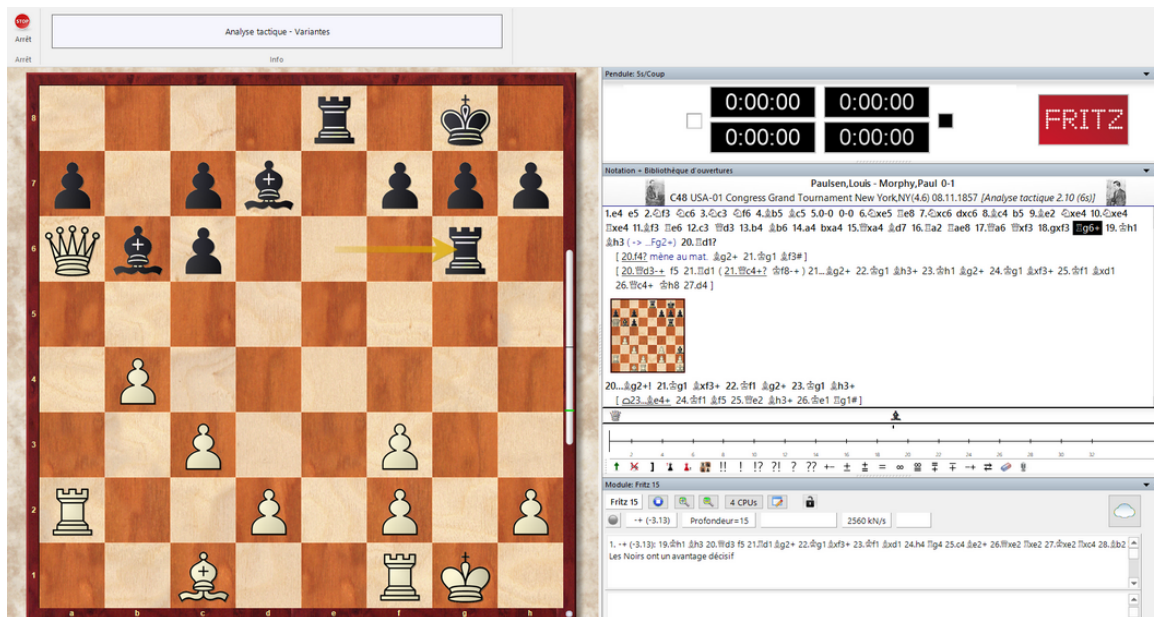
Vous démarrez pour la partie chargée le dialogue **Analyse tactique**.



L'*Analyse tactique* analyse une ou plusieurs parties dans un seul process.

La différence avec l'Analyse continue est significative. Si l'on examine une partie dans le mode [Analyse continue](#) avec un module, on n'obtient l'affichage que des meilleurs coups. Une vision incomplète sur la position est ainsi obtenue car l'utilisateur n'obtient pas une évaluation concrète des alternatives. Seule la saisie d'alternatives propres offre dans ce mode une évaluation concrète.

L'Analyse tactique présente l'avantage que le programme ne marque pas uniquement les mauvais coups.



L'utilisateur obtient du programme des informations variées sur l'ouverture, des positions critiques, des alternatives et des menaces! A l'aide de commentaires graphiques le programme fournit des indications sur les manoeuvres, les menaces et les plans possibles.

L'analyse est complétée par l'insert de diagrammes et des textes de commentaire. L'utilisateur est invité à s'impliquer dans l'analyse par l'insert de question d'entraînement. Cette description montre que l'Analyse tactique est un outil performant pour les analyses de ses propres parties.

Charger à titre d'essai une partie sans commentaire dans la fenêtre d'échiquier et démarrez *Analyse Analyse complète*.

Activer *Entraînement* dans la boîte de dialogue. Le temps de réflexion ne devrait pas être réglé trop long pour que l'analyse soit produite rapidement. Sur un ordinateur moderne et rapide vous obtenez pour cette forme d'analyse des résultats sûrs et plausibles même avec des temps de réflexion courts. Cinq à huit secondes par coups devraient être suffisants.

Remarque : Veuillez noter que le programme propose une proposition de délai dans le dialogue de configuration!

Le programme démarre l'analyse avec le module défini comme standard.

L'exemple montre le résultat. La partie non commentée contient après l'analyse tactique une analyse complète y compris des questions d'entraînement.

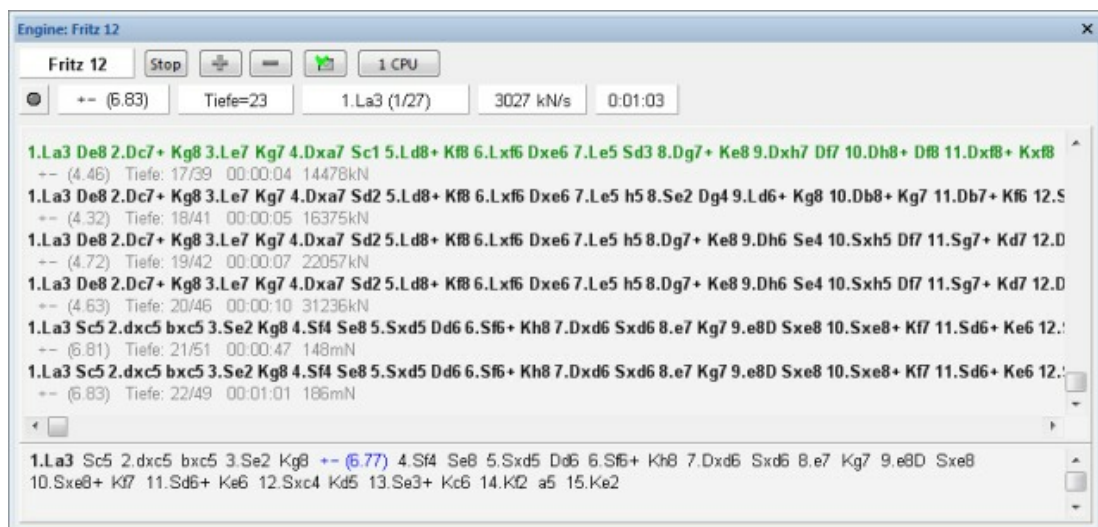


L'analyse tactique implémentée dans Fritz16 a deux autres nouveautés. Elle montre - comme décrit ci-dessus - aussi des variantes qui sont un peu meilleures que le coup joué dans la partie.

Une autre aide utile pendant la lecture de la partie est le profil d'évaluation intégré. Le profil d'évaluation montre graphiquement dans le déroulement de la partie l'évaluation de positions par un programme d'échecs tournant en arrière-plan. A l'aide du profil d'évaluation sous la notation on peut voir de prime abord à quel moment la partie a "basculé".

3.6.2 Évaluation de position

Un programme d'échecs évalue la position de manière algébrique.



Ici, l'évaluation est de -/+ (-0.79). Ceci signifie que le programme évalue la position avec 0.79 valeur de pion au profit des Noirs. Toutes les évaluations sont faites du

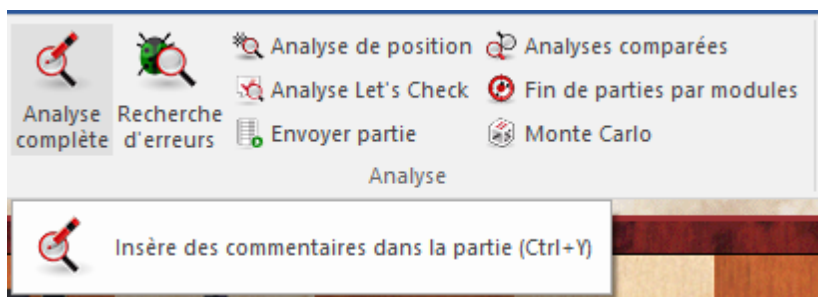
point de vue des Blancs. Une évaluation positive indique un avantage aux Blancs, une évaluation négative un avantage aux Noirs.

3.6.3 Analyse complète

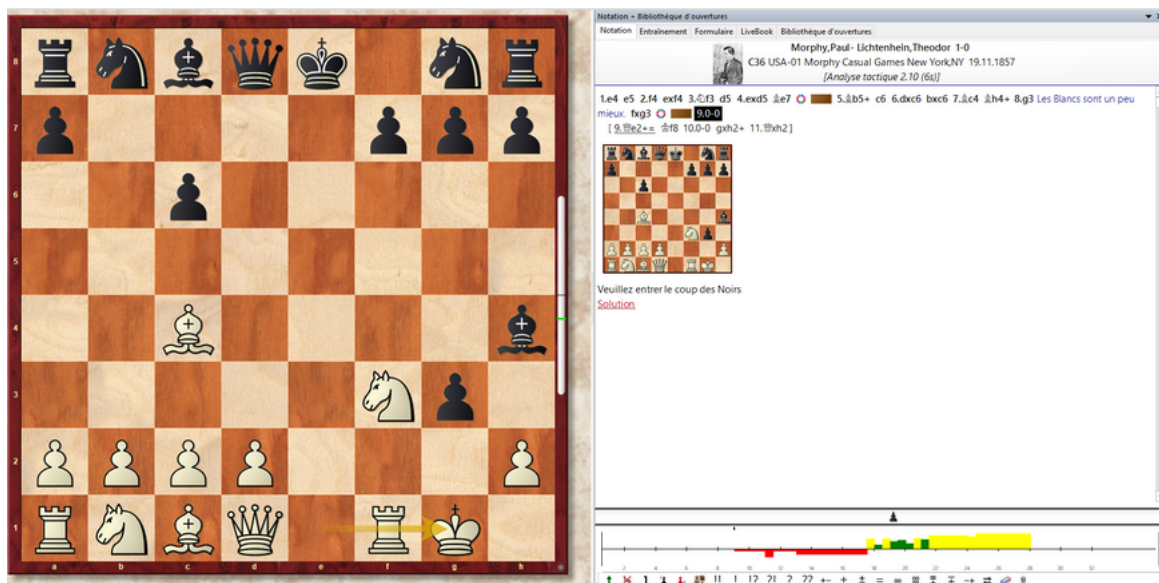
Analyse - Analyse complète.

Le programme offre avec "Analyse tactique" une fonction complexe mais facile à mettre en oeuvre pour détecter automatiquement des erreurs et des imprécisions tactiques dans les parties.

La fonction est présente dans les modes [Saisir & Analyser](#) et Menu classique disponibles dans l'image de démarrage.



Le programme insère des commentaires et des variantes dans la notation en prenant en compte les facteurs suivants :



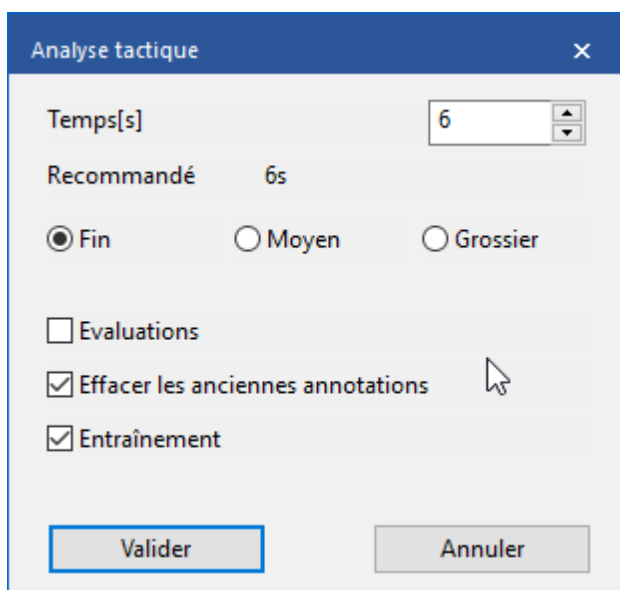
- Théorie des ouvertures
- Motifs tactiques comme coups forts, combinaisons, sacrifices et attaques doubles
- Erreurs, omissions ou autres retournements critiques dans la partie

- Coups faibles qui n'ont pas été joués (pourquoi ne puis-je prendre la pièce ?), souvent avec transition vers des réfutations tactiques
- Menaces et motifs d'attaque
- Idées de défense, attaques, initiatives, manoeuvres, classification des finales et résultats illogiques

L'Analyse tactique analyse en un passage une ou plusieurs parties. La différence avec l'Analyse continue est significative. Si l'on examine une partie dans le mode [Analyse continue](#) avec un module, on n'obtient l'affichage que des meilleurs coups. Une vision incomplète sur la position est ainsi obtenue car l'utilisateur n'obtient pas une évaluation concrète des alternatives. Seule la saisie d'alternatives propres offre dans ce mode une évaluation concrète.

L'Analyse tactique présente l'avantage que le programme ne marque pas uniquement les mauvais coups. L'utilisateur obtient du programme des renseignements variés sur l'ouverture, les positions critiques, les alternatives et les menaces! Au moyen de commentaires graphiques, le programme insère des informations sur les manoeuvres, les menaces et les plans possibles.

Charger à titre d'essai une partie sans commentaire dans la fenêtre d'échiquier et démarrez *Analyse - Analyse complète*.



Les éléments sont explicites, l'élément "**Entraînement**" a pour effet de faire ajouter, par le programme, des questions d'entraînement dans la notation, qui seront affichées lors de la lecture de la partie.

Le temps de réflexion ne devrait pas être réglé trop long pour que l'analyse soit produite rapidement. Sur un ordinateur moderne et rapide vous obtenez pour cette forme d'analyse des résultats sûrs et plausibles même avec des temps de réflexion courts. Cinq à huit secondes par coups devraient être suffisants.

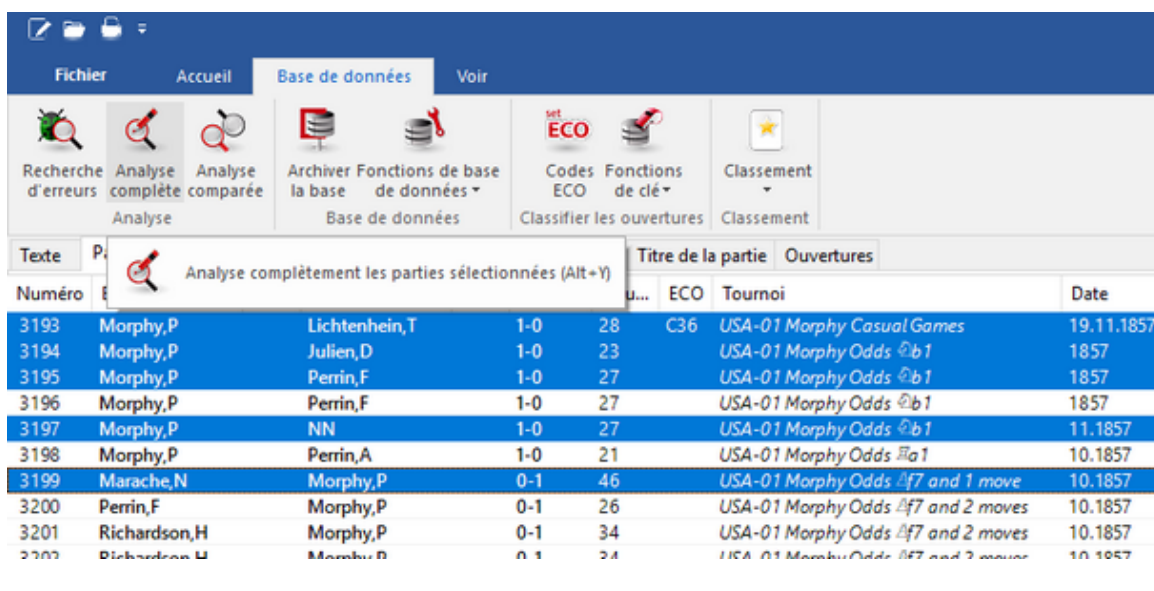
Remarque : Veuillez noter que le programme propose une proposition de délai dans le dialogue de configuration!

Recommandé 6s

Le programme démarre l'analyse avec le module défini comme standard. Les parties sont commentées avec des variantes, du texte, des diagrammes et des symboles de commentaires.

Analyser plusieurs parties

Vous pouvez analyser plusieurs parties d'une base en une seule fois. Marquez dans la fenêtre des bases les parties désirées avec CTRL-clic. Dans la barre de menu cliquez sur "Analyse complète".



The screenshot shows the 'Base de données' menu with options like 'Analyse complète' and 'Analyse comparée'. Below the menu is a table of chess games with columns for 'Numéro', 'Partie', 'Opposants', 'Résultat', 'Elo', 'Tournoi', and 'Date'.

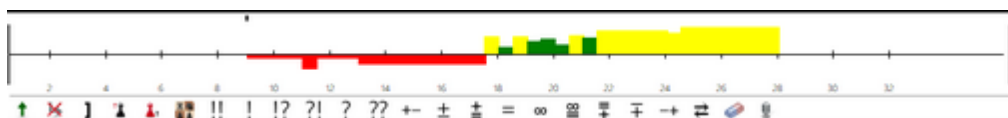
Numéro	Partie	Opposants	Résultat	Elo	Tournoi	Date
3193	Morphy,P	Lichtenhein,T	1-0	28	C36 USA-01 Morphy Casual Games	19.11.1857
3194	Morphy,P	Julien,D	1-0	23	USA-01 Morphy Odds ♖b1	1857
3195	Morphy,P	Perrin,F	1-0	27	USA-01 Morphy Odds ♖b1	1857
3196	Morphy,P	Perrin,F	1-0	27	USA-01 Morphy Odds ♖b1	1857
3197	Morphy,P	NN	1-0	27	USA-01 Morphy Odds ♖b1	11.1857
3198	Morphy,P	Perrin,A	1-0	21	USA-01 Morphy Odds ♖a1	10.1857
3199	Marache,N	Morphy,P	0-1	46	USA-01 Morphy Odds ♖f7 and 1 move	10.1857
3200	Perrin,F	Morphy,P	0-1	26	USA-01 Morphy Odds ♖f7 and 2 moves	10.1857
3201	Richardson,H	Morphy,P	0-1	34	USA-01 Morphy Odds ♖f7 and 2 moves	10.1857
3202	Richardson,H	Morphy,P	0-1	34	USA-01 Morphy Odds ♖f7 and 2 moves	10.1857

Éléments de commentaires

En plus des variantes et commentaires le programme fournit des informations complémentaires après l'Analyse tactique.

Profil d'évaluation



Une aide supplémentaire lors de la lecture de la partie est le *Profil d'évaluation* généré par l'analyse et intégré dans la notation. Le Profil d'évaluation montre graphiquement l'évaluation de la position du module durant le déroulement de la partie. À l'aide du Profil d'évaluation sous la notation on peut voir de suite où la partie a "basculé".



Si on clique dans un endroit du Profil d'évaluation, la position correspondante est affichée dans la fenêtre de l'échiquier. Avec quelques clics on peut pendant la lecture aboutir directement aux coups décisifs et aux moments critiques de la partie.

Commentaires graphiques

Dans a notation on trouve souvent une marque en couleur.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 d5 4.exd5 ♗e7  5.♗b5+ c6 6.dxc6 bxc6 7.♗c4 ♗h4+ 8.g3 Les Blancs sont un peu mieux. fxg3  9.0-0 [9.♞e2+= ♗f8 10.0-0 gxh2+ 11.♞xh2]



Quelle est la signification de ce rond ? Avec ce symbole sont signalés les annotations graphiques dans la notation qui ont été ajoutées par l'Analyse tactique. Le programme signale ainsi les possibles manoeuvres ou effets de force sur l'échiquier.

Avec un clic sur le symbole les commentaires graphiques correspondants sont de suite affichés sur l'échiquier.

Diagrammes – Question d'entraînement

Le programme insère des diagrammes dans la [Notation](#) aux moments critiques.

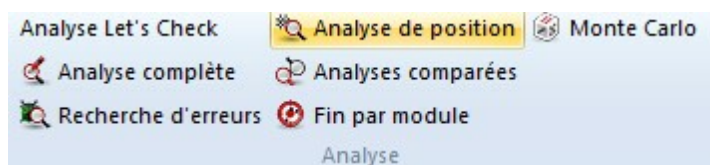


Cela vous encourage à trouver la meilleure suite par vous-même lors de la relecture d'une partie. Si vous ne trouvez pas un clic sur "Solution" vous permettra de continuer.

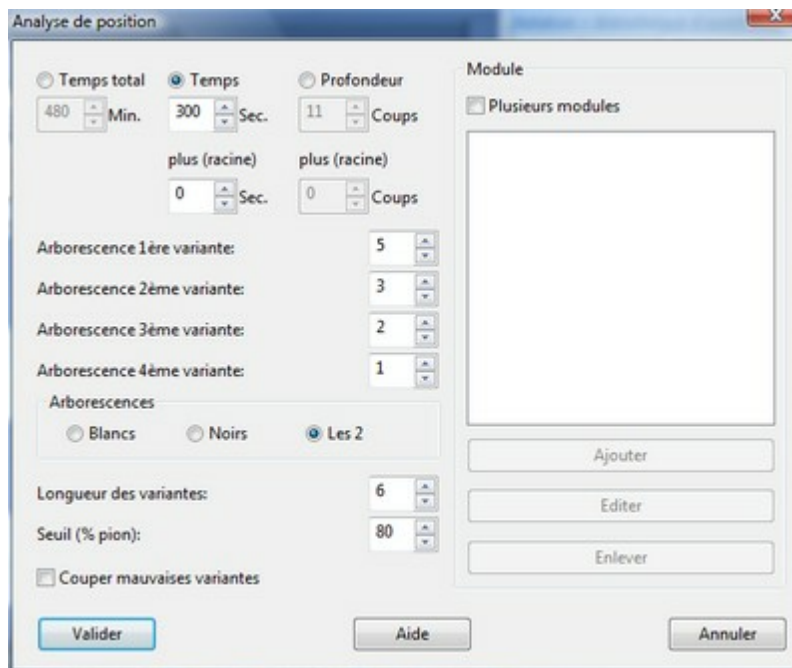
Analyse avec [Let`s Check ...](#)

3.6.4 Analyse de position

Analyse - Analyse de position



Cette fonction permet d'effectuer l'analyse approfondie d'une seule position.



Vous décidez quelle profondeur et quelle largeur doit avoir l'arbre de variantes résultant et quels coups sont pris en compte ou non par l'analyse.

Temps, temps total, profondeur : Paramètre le calcul en indiquant un temps total, un temps moyen par coup en secondes, plus un temps pour la position racine de départ, ou une profondeur fixe avec un supplément aussi pour la position racine. En règle générale, le temps en secondes est plus flexible car Fritz calcule plus profondément en finale qu'en milieu de partie. La profondeur fixe, par contre, utilise le temps de réflexion plus efficacement et permet l'analyse de position en arrière-plan pendant l'utilisation d'une autre application.

Modules : L'analyse avec plusieurs modules permet une large palette de coups différents. Les [modules](#) sont utilisés dans l'ordre de leur nomination. S'il n'existe plus qu'une variante, c'est toujours le premier module qui est utilisé. S'il y a plusieurs variantes et plusieurs modules, le meilleur coup de chaque module est utilisé pour l'analyse suivante.

Arborescence 1ère, 2ème, 3ème, 4ème variante : Détermine le nombre de suites alternatives examinées. Plus la valeur est élevée plus large est l'arbre résultant. Si un coup est inférieur à l'évaluation de la meilleure variante du meilleur coup, il n'est pas examiné. Ceci évite l'analyse de variantes tactiques banales plus mauvaises. Les coups ou les variantes déjà saisis dans la position sont toujours examinés. Donc si vous démarrez l'analyse particulière au milieu d'une partie, le programme examine toujours la suite de la partie car il est obligé de prendre en compte tous les coups déjà existants.

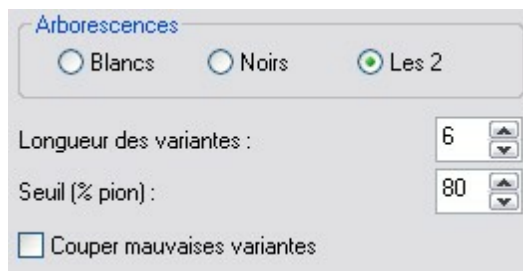
Si le programme doit tout faire seul, la partie doit finir par la position à analyser et ne doit pas contenir de coups.

Si un coup est commenté par un point d'interrogation ("?"), un mauvais coup, il est ignoré. On peut exclure ainsi des coups.

Longueur des variantes : Règle la longueur des variantes produites.

A la fin de l'analyse, un classement automatique est effectué parmi les variantes produites dans lequel la suite la plus forte devient toujours la variante principale. Si des alternatives ne sont données que pour des coups blancs ou des coups noirs, l'analyse devient plus lisible.

Exemple : Vous voulez montrer qu'une suite des Blancs gagne dans toutes les variantes. Vous n'êtes pas intéressé par les alternatives blanches et limitez les *Arborescences aux Noirs*. Si par contre vous voulez voir toutes les possibilités des Blancs dans une position, mais pour des raisons de lisibilité, ne voir que la meilleure réponse, limitez les *Arborescences aux Blancs*.

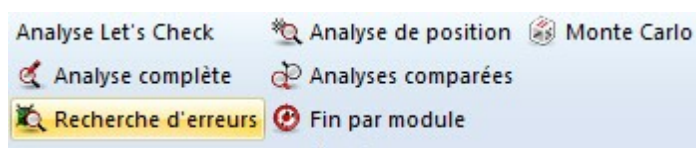


Dans la fenêtre d'évaluation on fixe la *valeur de seuil en unité de pions*.

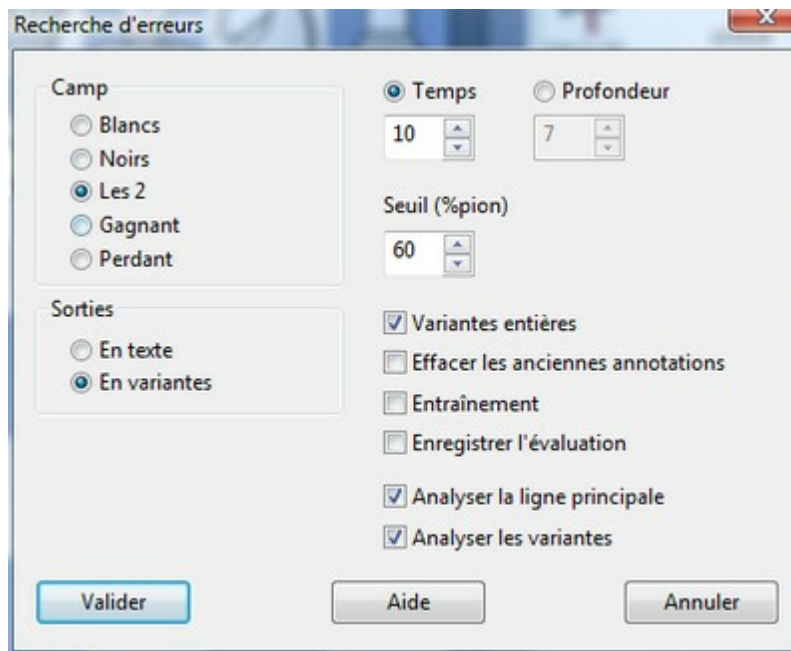
Couper mauvaises variantes entraîne que les mauvaises suites d'après le principe alpha/bêta ne sont pas examinées et sont ignorées.

3.6.5 Recherche d'erreurs

Analyse - Recherche d'erreurs



La recherche d'erreur permet de trouver les erreurs tactiques dans les parties et/ou dans les annotations existantes.



L'exactitude de l'analyse est déterminé un *temps par coup* ou une *profondeur de recherche fixe*. En règle générale un temps en secondes est plus flexible car le programme calcule plus profondément en finale qu'en milieu de partie. La profondeur fixe, par contre, utilise le temps de réflexion plus efficacement et permet l'analyse de position en arrière-plan pendant l'utilisation d'une autre application.

La valeur du *seuil* est fixée en [centipions](#) (1/100ème de pion). Le programme critique un coup si un coup est plus faible de cette valeur que le meilleur coup dans la position.

Si la valeur du seuil est sur zéro, Fritz commente chaque coup, même s'il n'y a rien à y redire.

La recherche d'erreurs est aussi utilisée pour le contrôle de commentaires humains. Si plusieurs parties d'une base de données doivent être analysées, sélectionnez-les dans la liste des parties. Sélectionnez ensuite le menu *Outils/Analyse/Recherche d'erreurs*. Si Fritz trouve une erreur dans une partie, elle est marquée par une [médaille](#) "Erreur tactique". Vous pouvez ensuite [retrouver](#) facilement l'ensemble des parties dans la liste par application du filtre de recherche.

Effacer les anciennes annotations : Tous les commentaires et variantes existants sont effacés.

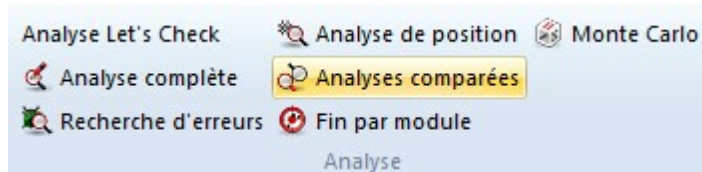
Enregistrer l'évaluation sauvegarde pour chaque coup examiné l'évaluation de la position. De cette manière on peut établir des [profils d'évaluation](#) pour les parties par la suite. Vous reconnaissez aisément dans le profil d'évaluation où la partie a "basculé".

Après l'analyse complète, vous pouvez déterminer si la partie doit être [enregistrée](#) dans la base ou remplacée. La fonction *Remplacer* fait perdre la partie d'origine dans la base.

Le nom du module et l'évaluation d'une partie d'une analyse sont insérés en tant que commentaire texte avant le premier coup. Si vous n'*analysez que la variante principale*, il est judicieux d'utiliser plusieurs modules de suite sur les parties sélectionnées. Les différents commentaires peuvent être distingués grâce au nom du module.

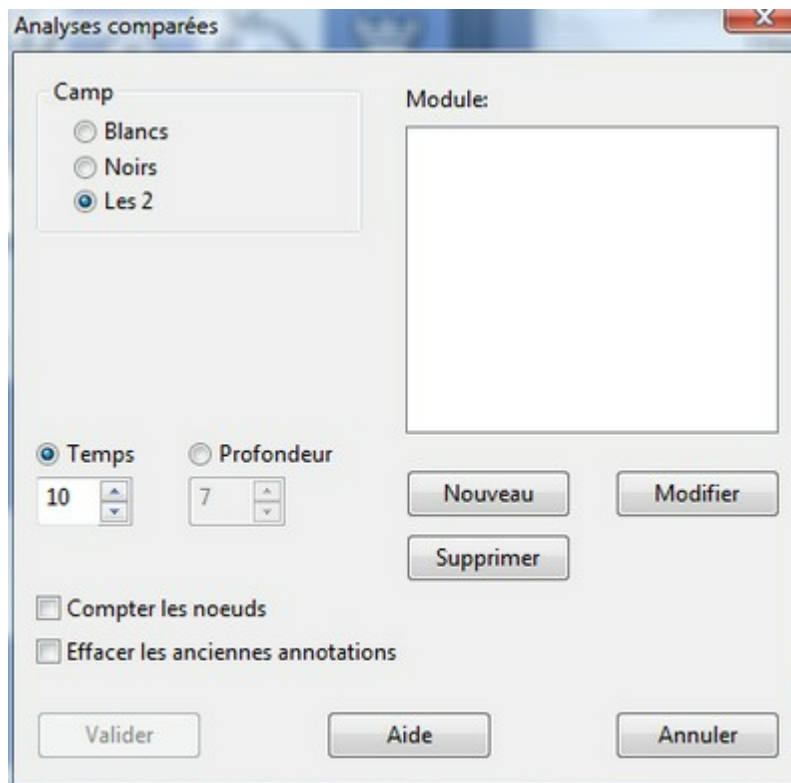
3.6.6 Comparaison d'analyse

Analyse - Analyses comparées



L'analyse comparée de [modules](#) différents a deux applications: Premièrement, c'est une méthode efficace pour l'étude des modules. Deuxièmement, elle est très intéressante au niveau échiquéen car elle rassemble automatiquement diverses évaluations et propositions de coups de modules différents. Quel module imite le mieux le style d'un Grand-Maître célèbre ?

Il est captivant de comparer deux versions d'un module. On peut ainsi par exemple essayer de percevoir les différences entre Fritz et Junior. La comparaison directe des versions est mieux mise en oeuvre avec une profondeur de calcul fixe qu'avec un temps fixe. Pour les experts, la mesure du nombre de noeuds à un endroit donné pour l'atteinte d'une profondeur fixée est particulièrement instructive. Des différences importantes indiquent un changement dans la recherche, c'est-à-dire par exemple l'introduction de nouvelles extensions.



Fixez pour chaque module une Couleur d'analyse pour pouvoir distinguer les différentes analyses.

Nouveau : Définit un nouveau module qui doit participer à la comparaison.

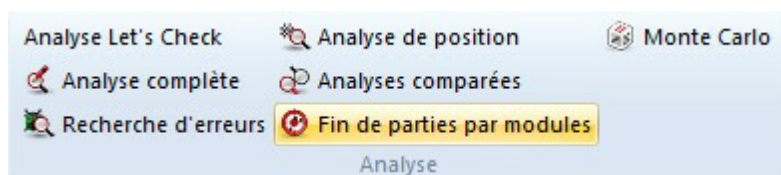
Modifier : Change les paramètres d'un module sélectionné (par exemple, taille de la Hashtable ou la couleur de la variante).

L'analyse comparée peut être appliquée à plusieurs parties d'une base de données. Dans ce cas, vous décidez si les parties examinées sont ajoutées ou remplacées dans la version originale dans la base.

Astuce : Vous pouvez ajouter un module plusieurs fois dans la liste et en modifiant les paramètres du module à l'aide du bouton Modifier, vous pouvez comparer différents réglages de module.

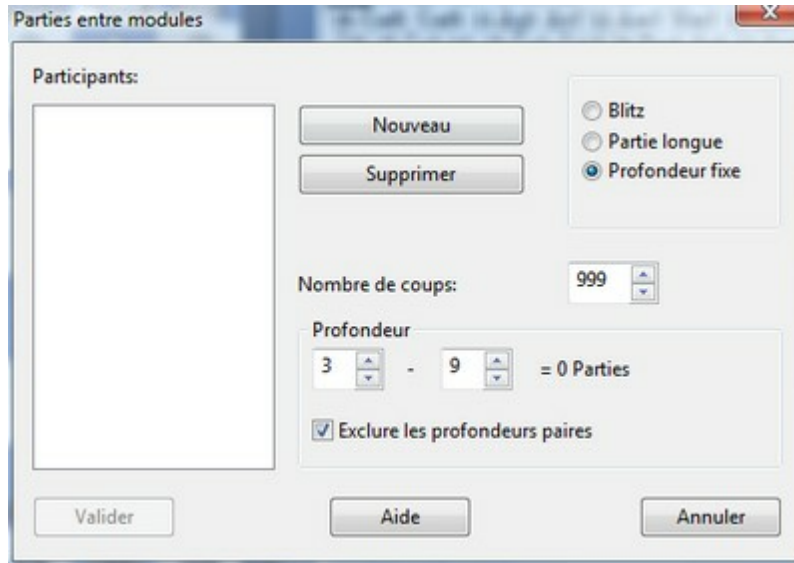
3.6.7 Parties entre modules

Analyse - Fin de parties par modules



Faire *finir une partie par des modules* est un moyen statistique d'obtenir une évaluation de position. Un ou plusieurs modules jouent contre eux-mêmes la partie à

partir de la position examinée. La moyenne arithmétique de tous les résultats permet d'obtenir une évaluation de la position. Cette méthode est souvent utilisée dans le jeu par correspondance.



Nouveau : Ajoute un module qui doit jouer la position. Il peut y avoir autant de modules avec différents [paramètres de configuration](#) que l'on veut.

Supprimer : Enlève un module de la liste.

Nombre de coups : Limite la longueur de la partie (en demi-coups). Si la limite est atteinte, la partie est interrompue et enregistrée avec un symbole d'évaluation. L'évaluation de la position du module dans la position finale est prise en compte dans la moyenne arithmétique calculée à la fin du processus.

Profondeur : Le jeu est effectué avec une profondeur de calcul fixe. Pour chaque profondeur se situant dans le segment des valeurs, une partie est jouée. Plus la profondeur est élevée, plus la partie dure longtemps, plus le résultat est vraisemblable.

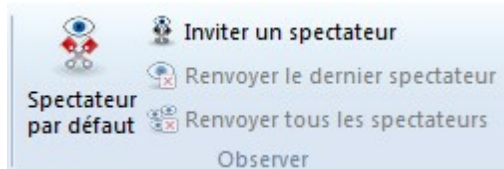
Exclure les profondeurs paires : C'est une particularité de beaucoup de programmes d'échecs d'obtenir de meilleurs résultats avec des profondeurs de calcul *impaires*. C'est pourquoi les valeurs paires de profondeur dans le segment peuvent être exclues.

Les parties jouées sont enregistrées dans la [base de données module contre module](#).

3.6.8 Spectateurs

Les spectateurs sont des modules supplémentaires dans leur fenêtre propre qui calculent pour jouer la position de l'échiquier.

Des spectateurs supplémentaires sont activés par le menu *Module/Inviter un spectateur*.

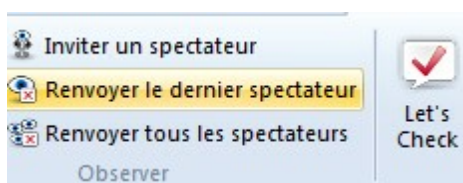


Le spectateur ne fonctionne pas lorsque le module principal calcule pour ne pas lui prendre de ressources processeur et calcule quand l'adversaire humain a le trait. Ainsi vous pouvez essayer de battre Fritz avec les conseils d'un spectateur. En mode analyse, les spectateurs fonctionnent toujours conjointement.

En tout, six fenêtres spectateurs sont possibles. Les différents modules se partagent néanmoins les ressources processeur disponibles et le système réagit plutôt mollement avec beaucoup de spectateurs.

Les spectateurs ne peuvent pas être combinés avec la fenêtre [Explications des coups](#).

Un spectateur est fermé par le menu accédé par un clic droit dans sa fenêtre ou par les menus *Module/Renvoyer* le dernier spectateur pour enlever juste le dernier invité ou *Module/Renvoyer tous les spectateurs* pour les enlever tous.



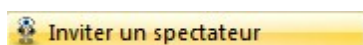
Davantage d'[informations](#) ici.

3.6.9 Analyse parallèle

Le programme vous permet de faire travailler plusieurs modules en parallèle pour l'analyse de positions. Ceci signifie que vous pouvez utiliser simultanément plusieurs modules lors de la consultation d'une partie ou de l'évaluation d'une position. Ceci fonctionne même sur des ordinateurs à un seul processeur.

Le spectateur

Qui ne le connaît pas ? Le "[spectateur](#)" casse-pieds, qui, dans un cercle d'échecs, donne son avis sans qu'on le lui demande. Dans Fritz aussi, vous pouvez avoir un spectateur si vous l'invitez par le menu *Module - Inviter un spectateur*.



A l'inverse de son modèle humain, le "spectateur programme" est nettement plus constructif car il ne donne son grain de sel que si l'utilisateur du programme le lui demande.

La boîte de dialogue *Charger un module* permet de fixer lesquels parmi les modules

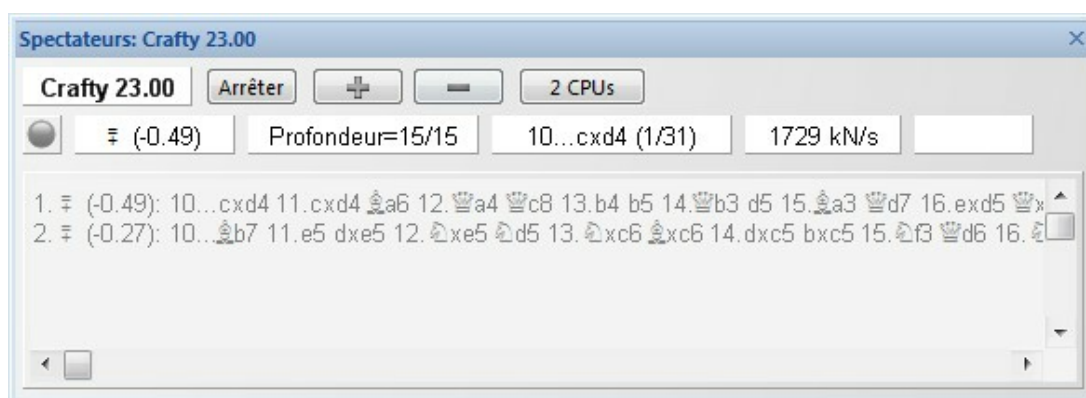
disponibles participent au calcul sur la position en cours.

Conseil : Plus le nombre de spectateurs est important, plus il est probable que votre système réagisse lentement. Cette fonction demande en effet pas mal de ressources de calcul et Fritz attribue si possible les mêmes ressources à chacun des modules actifs.

Veillez noter qu'au maximum six [modules](#) peuvent être actifs simultanément.

Le spectateur à l'oeuvre

Le spectateur, c'est à dire un module d'échecs, est chargé dans une fenêtre particulière où il affiche l'évaluation de la position en cours. Il faut distinguer, lors de l'utilisation de cette fonction, entre le mode de jeu normal et le mode analyse. En mode de jeu, le spectateur ne participe au calcul que si l'adversaire humain a le trait. Par un coup d'oeil sur les variantes du spectateur, vous obtenez une aide précieuse pour le choix de votre coup. Cette fonction est en premier lieu une [aide](#) pendant le déroulement de la partie. Si vous êtes un joueur d'échecs sérieux, vous n'acceptez bien sûr pas l'aide d'un tiers et vous pouvez arrêter la fonction, par exemple avec un clic droit dans la fenêtre de variantes correspondantes.



La fonction spectateur est particulièrement intéressante dans le mode analyse, par exemple lors de la consultation d'une partie ou pour l'étude approfondie d'une position de jeu par correspondance. Dans ce mode les modules sont toujours actifs et affichent leurs évaluations dans la fenêtre d'analyse correspondante. Vous devriez vite constater que l'unanimité n'est pas de règle entre les différents programmes pour le jugement d'une position. Ceci provient principalement de la structure de programme différente des différents modules. C'est justement pour cette raison que nous estimons que la fonction de spectateur est une aide utile.

Verrouiller

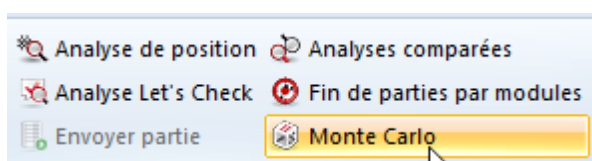
Nous aimerions attirer l'attention sur une finesse très utile. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de variantes d'un module. Dans le menu contextuel qui s'ouvre, vous trouvez le choix *Bloquer le module* qui rend des services précieux

dans l'analyse. Supposons que vous vouliez analyser particulièrement une position donnée dans une partie. Avec cette fonction de verrouillage, vous ordonnez au module d'analyser la position indéfiniment. Pendant que le module fait son travail d'analyse, vous pouvez continuer à consulter le reste de la notation et à l'aide d'autres spectateurs procéder à l'analyse. Avec la fonction *Aller à la position bloquée* (ou par un clic droit dans la fenêtre d'analyse), vous retournez directement à la position verrouillée!

Conseil : Avec la fonction *Bloquer* vous pouvez continuer à travailler malgré l'analyse infinie d'un module sans que votre système ne reste bloqué par l'analyse d'une position unique.

3.6.10 Analyse Monte Carlo

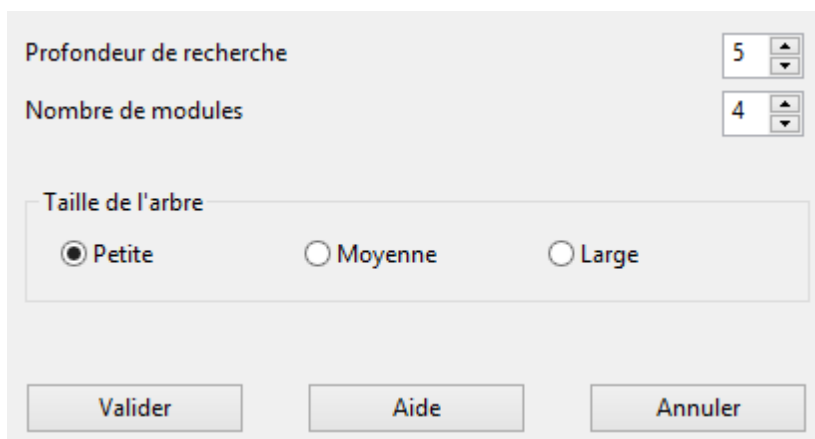
Analyse - Monte Carlo



Fritz 15 joue, dans ce mode d'analyse, un grand nombre de parties pour obtenir une évaluation statistique de la position de l'échiquier. Ces parties jouent systématiquement des coups censés sous la forme d'un arbre pour obtenir un grand nombre de déroulements de partie possibles.

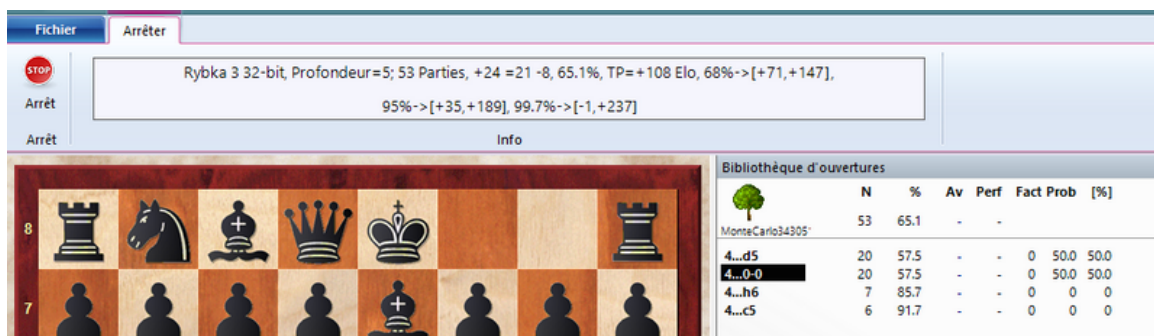
L'avantage de l'analyse Monte Carlo est de fournir une très grande probabilité de possibilité de gain et ainsi une évaluation de la position.

Le paramètre le plus important de la fonction est la *Profondeur de recherche*.



Toutes les parties sont jouées avec une profondeur fixe.

Les résultats obtenus avec l'analyse Monte Carlo ne sont donc pas les évaluations de position habituelles de [modules d'échecs](#). Dans notre exemple ci-dessous le programme nous dit que les Blancs ont une probabilité statistique moyenne de 65.1%, 57.5% si les Noirs jouent 4...0-0 ou 4...d5 (les évaluations sont toujours du vues du côté Blancs). Comme les parties vont toujours au bout, les chances à longue échéance sont mieux évaluées qu'une recherche traditionnelle.

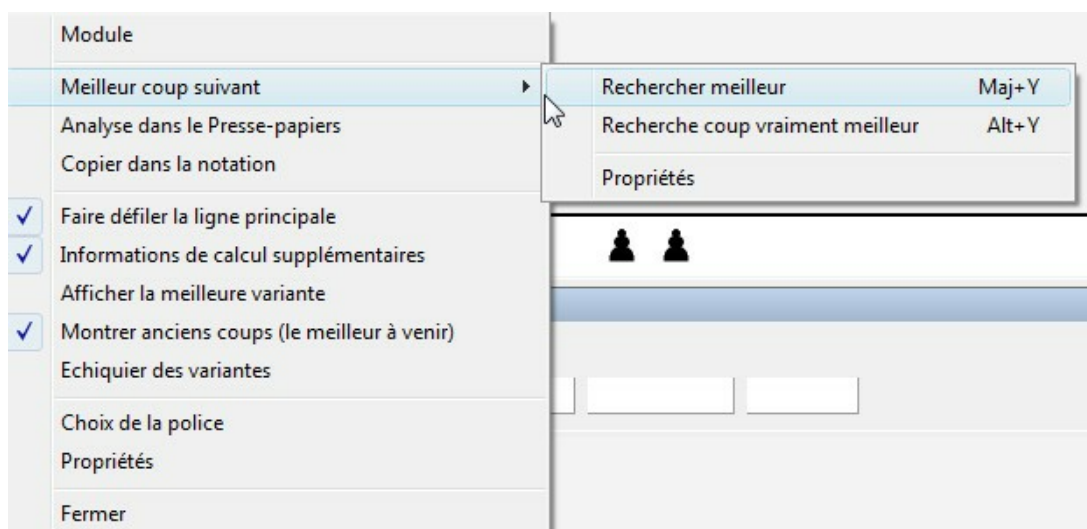


La qualité de l'évaluation statistique d'une analyse Monte Carlo est améliorée par un grand nombre de parties mais pas vraiment par une plus grande profondeur de recherche. La profondeur de recherche peut être fixée dans le dialogue représenté plus haut. Chaque pli supplémentaire dans la profondeur divise par deux le nombre de parties que peut jouer le module en un temps donné. Si vous ne laissez que quelques minutes au module, une profondeur de 5 est correcte; si vous autorisez le module à tourner toute la nuit vous pouvez vous décider pour une plus grande profondeur de recherche.

L'analyse Monte Carlo est toujours effectuée en mode monoprocesseur. Et ceci parce que pour une profondeur de recherche minimale le calcul parallèle n'est pas efficace: deux modules monoprocesseurs sont presque deux fois plus rapide que module Dual. C'est pourquoi il vaut mieux démarrer une série de modules (cela dépend du nombre de coeurs du processeur) qui vont analyser en même temps plusieurs variantes différentes.

3.6.11 Améliorations dans la fenêtre du module

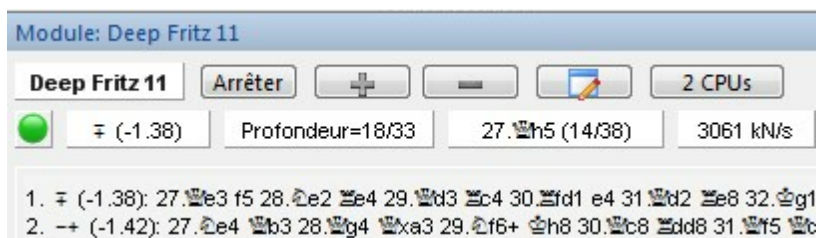
Les modules offrent de nouvelles fonctions pour "*Meilleur coup suivant*".



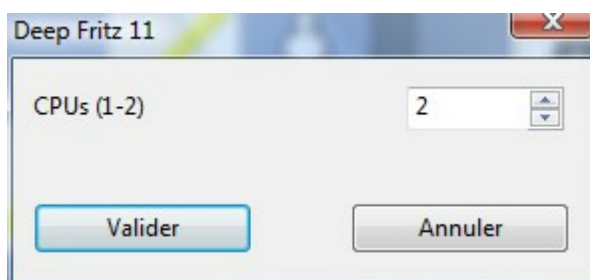
La fonction *Meilleur coup suivant* calcule des alternatives à la ligne principale. Pendant que le module calcule, on peut voir ces informations directement en appuyant sur la touche Y. Cette méthode est un peu plus rapide que l'appel au menu contexte.

Au début de la fenêtre du module on trouve en grisé les meilleures variantes alternatives calculées.

Chercher un meilleur coup oblige le module à rechercher des coups avec une meilleure évaluation..Dans la fenêtre du module, l'utilisateur trouve une information complémentaire sur le nombre de processeurs utilisés. Cette information est surtout utile sur les systèmes à plusieurs processeurs et avec des modules pouvant utiliser plus d'un processeur.



Un clic sur le bouton *CPU* dans la fenêtre du module permet de déterminer le nombre de processeurs utilisés.

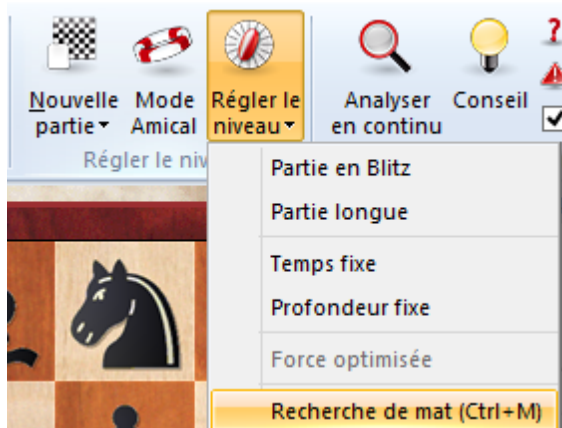


3.6.12 Résolution de problèmes d'échecs - Recherche de mat

Accueil - Régler le niveau - Recherche de mat

Avec le programme est livré un module qui est spécialisé dans la résolution de problèmes de mat. Les modules normaux reconnaissent évidemment aussi les mats et dans la majorité des cas beaucoup plus vite, mais avec un temps de réflexion limité, ils n'indiquent que le coup gagnant sans vérifier s'il y a un mat forcé.

Pour résoudre un problème d'échecs, vous [saisissez la position](#) au préalable. Puis par le menu *Fichier/Régler le niveau/Recherche de mat* vous demandez la recherche de mat.



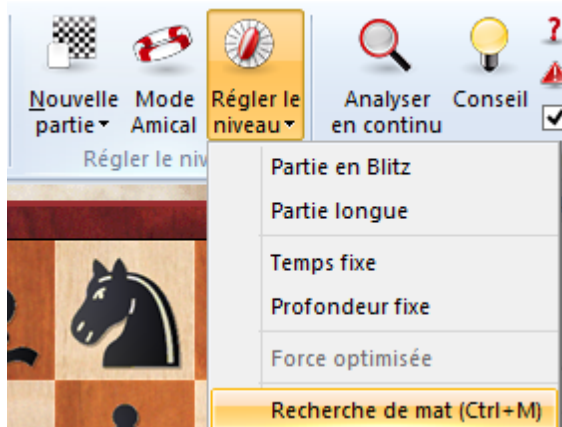
Sélectionnez un module "Mate", précisez en les paramètres, puis validez : une procédure de calcul relativement longue démarre.

La particularité de la résolution de mat avec le programme réside dans l'obtention d'un arbre de variantes commenté qui liste les menaces et les solutions annexes possibles.

Dernier coup : Les problémistes sautent le dernier coup, c'est à dire celui qui donne le mat, car il est évident. Cochez l'option pour faire apparaître celui-ci dans la notation.

3.6.13 Recherche de mat avec Fritz

Sur le DVD de Fritz, il y a un module spécialisé qui sert uniquement à la résolution de problèmes de mat. La recherche de mat est activée par *Accueil - Réglage le niveau - Recherche de mat*.



Pourquoi a-t-on besoin d'un module spécial de mat alors que beaucoup de très forts modules fonctionnent déjà sous l'interface de Fritz? Les modules optimisés principalement pour le jeu pratique se mettent souvent en lumière par des annonces précoces de mat, mais n'indiquent souvent en cas de temps de réflexion limité qu'un seul coup gagnant sans vérifier qu'un autre mat forcé est possible. Ceci est amplement suffisant d'un point de vue pratique. Dès qu'un coup gagnant est trouvé,

le module ne cherche pas plus loin une autre solution possible.

Une fonction comme "[Fin par module](#)" utilise aussi des modes de jeu pour des parties d'échecs et n'est pas conseillée pour les problèmes d'échecs.

La recherche de mat de Fritz résoudra les problèmes d'échecs d'après les critères des compositions et études, et essaie ainsi de fournir la solution complète et pas seulement le coup candidat. Cette forme d'analyse peut par conséquent durer assez longtemps car le module effectue moins de coupures dans l'arbre de recherche et calcule toutes les possibilités.

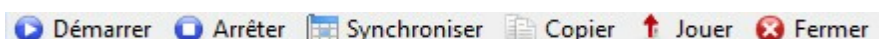
Il est à noter que lors de l'utilisation de cette fonction, le module n'indique un mat que s'il existe vraiment. Beaucoup de problèmes d'échecs ont été composés à une époque où il n'était pas possible de vérifier les problèmes et leurs solutions par un ordinateur. Ainsi si suite à une erreur, aucun mat n'est possible, le programme n'indiquera aucune solution.

3.6.14 L'échiquier d'analyse

L'échiquier d'analyse est une aide utile pendant les parties que vous pouvez appeler par le menu *Voir - Échiquier d'analyse* ou par le raccourci clavier *Ctrl+Alt+A*. Vous pouvez utiliser cet échiquier pour l'analyse.



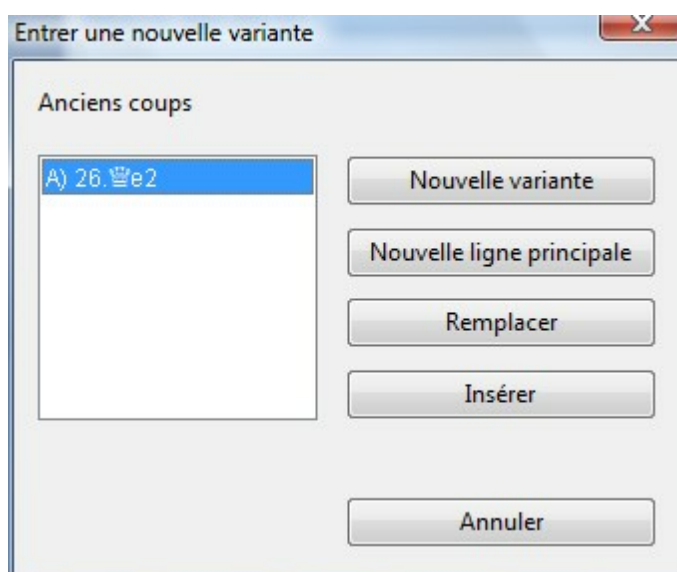
Pour faire simple, considérez l'échiquier d'analyse comme une sorte d'échiquier de poche. Supposons que vous assistiez à un tournoi de GM et essayiez de suivre ce qui se passe sur les échiquiers. Que faire pour compenser les défaillances des capacités de calcul ? Eh bien, vous appelez votre échiquier de poche ou mieux votre Pocket Fritz à l'aide, pour suivre les variantes critiques. Ceci est naturellement aussi possible sans problème sur un PC, mais de temps à autre vous désirez avoir la possibilité de comparer directement la position finale d'une variante avec la position réelle sur l'échiquier principal sans avancer ni reculer dans la notation. A l'aide de l'échiquier d'analyse, ceci est parfaitement possible. Après avoir appelé l'échiquier d'analyse, vous constatez que la position en cours est représentée en plus petit par rapport à l'échiquier principal et que quelques boutons de fonction sont accessibles en dessous de l'échiquier d'analyse.



Il est important pour mieux comprendre la fonction de savoir que vous pouvez jouer des coups sur l'échiquier d'analyse sans que la position sur l'échiquier principal soit

influencée. Si dans notre exemple, vous analysez une variante sur votre échiquier de poche, le déroulement sur l'échiquier principal, soit la partie imaginaire des GM, n'est pas modifié.

Dans le cas de variantes profondes ou pour des essais successifs, il arriverait souvent avec la "méthode classique" d'avoir des problèmes pour retrouver la position initiale. Avec l'échiquier d'analyse digital, cette forme d'analyse est nettement plus simple, la comparaison directe entre la position initiale et celle de l'analyse est possible d'un seul coup d'œil. On peut jouer les coups comme sur un échiquier de poche. Essayez, après avoir chargé une partie quelconque dans la fenêtre d'échiquier. Activez la fenêtre d'analyse par Ctrl+Alt+A. Si vous essayez un coup alternatif sur "l'échiquier de poche", la boîte de dialogue "Entrer une nouvelle variante" apparaît.



Il est temps d'expliquer la signification des cinq options de cette fenêtre.

- **Nouvelle variante** : C'est cette option que vous utiliserez le plus souvent. Elle démarre une nouvelle variante sur l'échiquier d'analyse avec le coup saisi.
- **Nouvelle ligne principale** : Le coup joué sur l'échiquier d'analyse est repris comme variante principale, tandis que la notation actuelle devient une variante.
- **Remplacer** : Le coup en cours est remplacé par le coup joué sur l'échiquier d'analyse et tous les coups suivants sont effacés.
- **Insérer** : Cette option fonctionne comme "Remplacer" à la différence que les coups légaux qui suivent ne sont ni effacés ni coupés.
- **Annuler** : La saisie du coup est annulée.

On peut saisir autant de variantes et d'analyses que l'on veut sur l'échiquier d'analyse. Quand vous fermez l'échiquier d'analyse, vous constatez que les variantes ne sont pas reprises dans la notation de la partie principale. Vous aurez envie de reprendre à l'occasion les variantes dans la notation principale. C'est bien sûr réalisable, voyons d'abord les boutons de fonctions sous l'échiquier d'analyse:

- **Démarrer** : A l'aide de ce bouton, l'échiquier d'analyse est activé et la position en cours sur l'échiquier principal est reportée sur "l'échiquier de poche".

- **Arrêter** : Vous effacez ainsi le contenu de l'échiquier d'analyse et retournez à l'échiquier principal avec la notation d'origine. Tous les coups saisis dans l'échiquier d'analyse ne sont plus affichés dans la notation. Si vous recliquez sur *Démarrer la notation d'analyse* est à nouveau affichée. Il est à noter qu'après le chargement d'une nouvelle partie et le retour à la partie d'origine les coups des variantes sont perdus même si vous appuyez à nouveau sur *Démarrer*.
- **? Synchroniser** : Avec cette fonction, vous synchronisez automatiquement la position sur l'échiquier principal et celui d'analyse. Par exemple, si vous avez saisi une longue variante et voulez retourner rapidement à la notation principale, un clic sur ce bouton suffit. La position en cours sur l'échiquier principal est copiée sur l'échiquier de poche et le coup dans la variante principale est affiché surligné.
- **= Copier** : Si vous avez chargé une partie commentée, vous pouvez à l'aide de cette commande copier toute la notation principale y compris les analyses dans celle de la fenêtre d'analyse, avant d'avoir saisi un coup sur l'échiquier d'analyse. Vous le constatez car la fenêtre de notation principale est remplacée par celle de l'analyse. Toutes les variantes et tous les commentaires de la partie principale sont repris.
- **! Jouer** : Vous activez ainsi le processus de calcul du dernier module actif. En haut, dans la fenêtre du module, se trouve un petit bouton Joue. Si vous cliquez dessus, le coup préféré du module est exécuté. Ainsi, le soutien sans limite par un module d'échecs est aussi disponible pour le travail avec l'échiquier de poche.
- **X Fermer** : Cette fonction est facile à comprendre. L'échiquier d'analyse, ou notre échiquier de poche, est tout simplement rangé.

N'oubliez pas de sauvegarder ou remplacer explicitement les nouvelles analyses ou variantes obtenues dans l'échiquier d'analyse dans la base de données avant de charger une nouvelle partie. Sinon, les analyses temporaires sont perdues.

Conseil : Sur le serveur d'échecs, l'échiquier d'analyse est également très utile. Vous pouvez l'utiliser comme échiquier de poche si vous êtes spectateur d'une partie entre deux très forts joueurs par exemple.

3.6.15 Let's check

3.6.15.1 Description Let's check

"Let's check" est une toute nouvelle fonction d'analyse avec laquelle le programme va révolutionner et animer pendant des années le monde des échecs. Avec cette nouvelle fonction, tous les utilisateurs vont alimenter une gigantesque base de données des connaissances. Quelque soit la position que vous analysez, le programme envoie vos analyses à votre demande au serveur "Let's check". Les analyses les plus intéressantes au plan de vue échiquéen sont reprises dans la base des connaissances.

La nouvelle base des connaissances offre à l'utilisateur un accès rapide aux analyses et aux évaluations de forts programmes d'échecs, et permet également la comparaison aux analyses d'autres programmes. Lors des retransmissions en direct sur playchess.com, des centaines d'ordinateurs vont suivre les parties de niveau mondial et alimenter la base "Let's check" avec des analyses approfondies. Pour des analyses sérieuses d'ouvertures, "Let's check" deviendra un outil autant génial qu'indispensable.

Appropriiez vous des positions. Que vous soyez débutant, joueur de club ou Grand-Maître: grâce à "Let's check" chaque joueur d'échecs contribue à l'élaboration de la

base des connaissances.

Particulièrement excitant: Qui analyse une position inconnue, s'approprie la position et associe son propre nom à ses analyses.

Qui s'approprie le plus de positions? A l'aide d'analyses plus approfondies vous pouvez gagner des positions supplémentaires d'autres joueurs et vous inscrire dans la liste d'honneur de "Let's check". (Comme programme d'analyse tous les modules d'échecs sont autorisés, mono comme multiprocesseurs).



Avec "Let's check" la théorie actuelle des ouvertures, y compris les évaluations par de forts modules d'échecs, est à la disposition de chaque joueur. Fritz vous livre la totalité de la théorie des ouvertures sous forme d'arbre statistique. Le "[LiveBook](#)" indique pour chaque position, non seulement les statistiques complètes basées sur la base en ligne de ChessBase actualisée hebdomadairement (actuellement plus de 5 millions de parties), mais également combien de fois une suite donnée a déjà été interrogée sur la base "Let's check".

3.6.15.2 LiveBook

Les données de "Let's check" peuvent être utilisées comme une [bibliothèque d'ouvertures](#). Comme toutes les positions d'ouverture de la base en ligne y sont incluses, le LiveBook est la plus complète et la plus récente source des coups d'ouverture joués. On peut jouer contre lui ou simplement feuilleter les variantes. Le LiveBook est vivant car il évolue de seconde en seconde. Toute position analysée avec "Let's check" est incluse de suite dans le LiveBook avec l'évaluation!

Démarrer LiveBook

Clic sur l'onglet "LiveBook" dans la fenêtre de notation.

LiveBook

Remarque: lors d'une connexion existante tous les coups saisis sont enregistrés, pour une préparation privée cliquez sur "Déconnecté". Les données sont échangées avec le LiveBook uniquement si la diode de connexion est allumée.



Les informations sur la position sont affichées dans les colonnes.

Coup: indique les coups possibles dans la position.

[%]: la probabilité en pourcentage. Cette information est basée sur le nombre de parties dans le LiveBook.

Évaluation: évaluation moyenne de la position par des modules d'échecs.

Parties: nombre de parties.

Résultat: performance obtenue avec le coup choisi.

Elo-AV: moyenne Elo des parties choisies.

Date: dernière analyse dans le LiveBook.

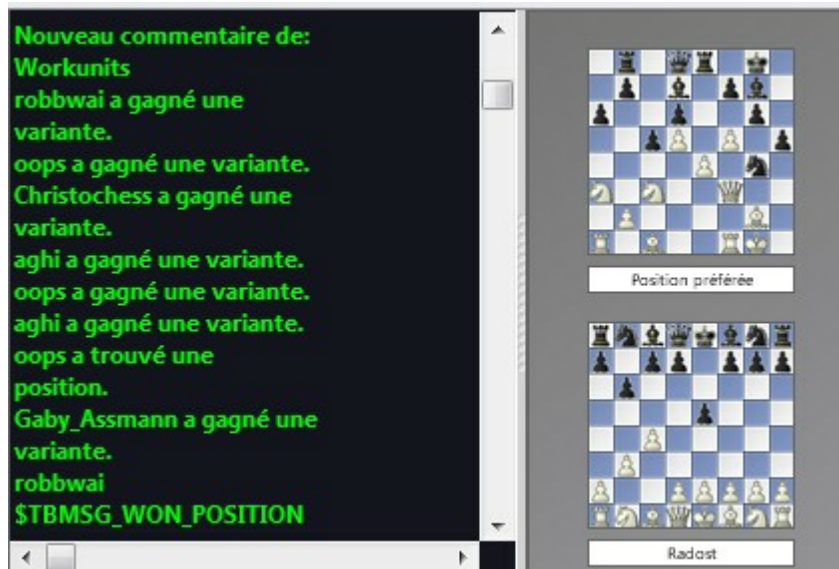
Visites nombre d'accès au coup ou à la position affichée.

Par ex. si une partie actuelle de pointe est jouée sur le serveur et si quelques observateurs accèdent à Let's check, celle-ci sera complètement disponible dans le LiveBook avec les évaluations des modules en profondeur relative.

Chacun peut saisir des coups à tout moment dans le LiveBook, peu importe qu'ils soient sensés ou non. Comme un cerveau humain le LiveBook oublie, après un certain temps, des informations sans importance, c'est-à-dire celles qui ne sont pas rafraîchies.

Des informations supplémentaires sont disponibles dans la fenêtre du module avec la fonction Let's check active.

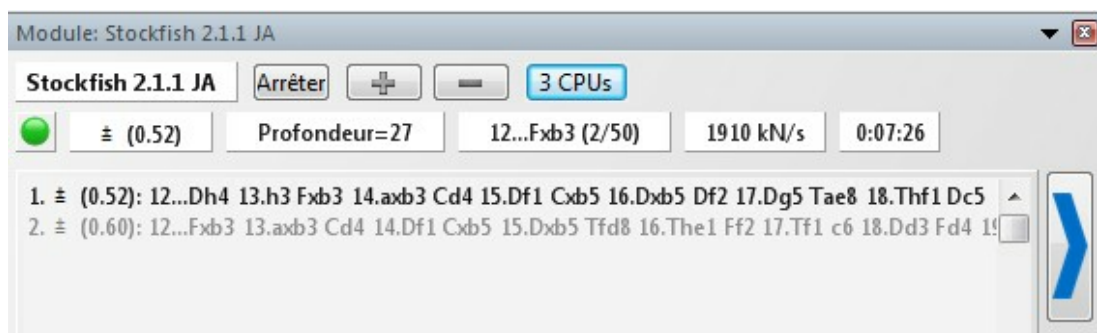
Echiquiers d'information dans le LiveBook



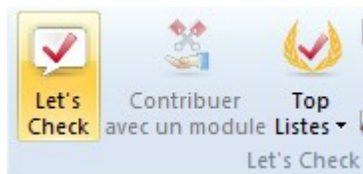
Dans le LiveBook, il y a deux échiquiers supplémentaires. L'échiquier en haut à gauche affiche la position avec le plus d'accès actuellement. L'échiquier à droite ou en bas montre le chat en cours. Par ex. s'il est indiqué "*LeFou a gagné une variante*", la position correspondante est affichée. On peut aussi cliquer sur une ligne de chat pour faire afficher la position correspondante. Clic sur l'échiquier autorise la copie de la position.

3.6.15.3 Démarrer Let's check

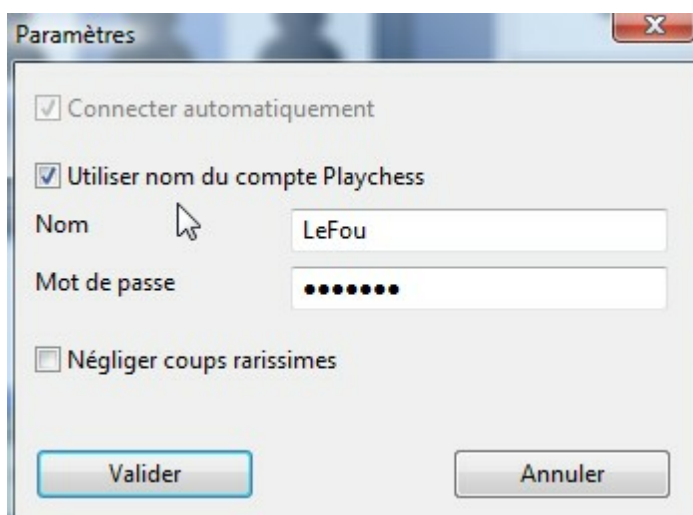
Clic sur la flèche bleue dans la fenêtre du module démarre "Let's check".



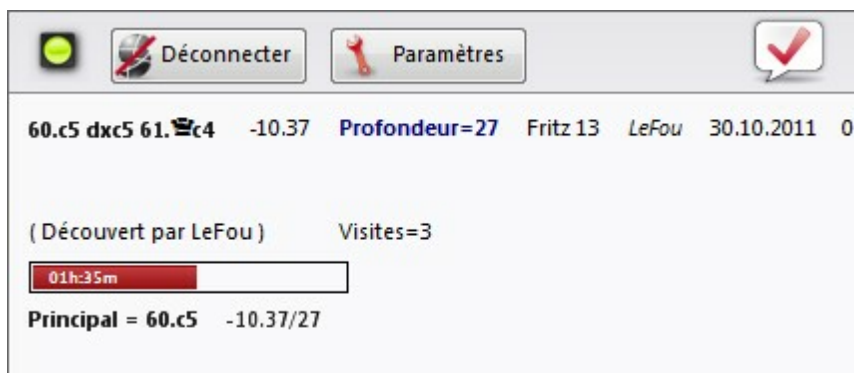
On peut aussi démarrer l'analyse sous *Module Let's check*.



Clic sur "Paramètres" permet la saisie des données de connexion au serveur pour des analyses nominatives.



Pour des travaux privés, on clique sur "Déconnecter". Quand la diode de contrôle est verte, on est relié au serveur.



Quand on sauvegarde une variante dans "Let's check", on peut faire apparaître son nom si l'on veut. Si une variante est remplacée par un calcul plus profond de quelqu'un d'autre, c'est le nom de celui-ci qui est affiché. Pour chaque position trois variantes sont possibles. Celui qui analyse assez profondément une position en premier est listé comme "Découvreur". Son nom reste attaché pour toujours à la position, même si d'autres utilisateurs envoient des analyses plus profondes.

De plus la fenêtre affiche s'il s'agit encore de théorie des ouvertures connue (=Main), le nombre d'accès et la variante principale.

Barre de progression

Des analyses profondes sont bien sûr précieuses. Avec la barre de progression on peut voir à peu près la durée pour que la position soit assez analysée pour être citée nominativement dans la bibliothèque.



Dès que l'analyse est acceptée nominativement, ceci est indiqué dans la fenêtre de chat.

```
Connecté au serveur.  
36 online.  
Bienvenue, LeFou!  
Gaby_Assmann a gagné une  
variante.  
Polo51 a gagné une variante.
```

Remarque: A l'exception de la théorie des ouvertures déjà connue, toutes les positions peuvent être "découvertes"

Pour l'acquisition de positions, c'est-à-dire l'inscription nominative de variantes de module, il existe une liste de rang. Une acquisition de position est d'autant plus précieuse que celle-ci est plus souvent visitée et que la variante précédente était profonde. Mais on peut naturellement utiliser "Let's check" de façon anonyme sans mention de l'inscription du nom.

Découvrir position

Pour "découvrir" une position, un processus de calcul plus long que pour une analyse standard est nécessaire. La barre verte revient en arrière pour notifier l'étape suivante.

En principe le système affiche trois étapes:

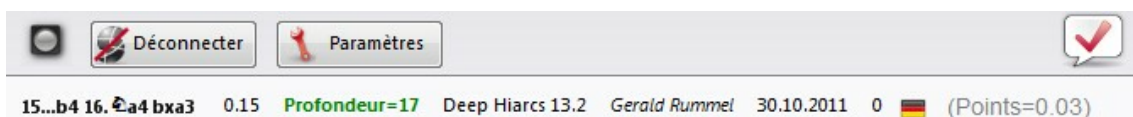
1. calcul rapide (en noir)
2. calcul profond (en vert)
3. calcul très profond (découvreur, uniquement le premier)

Des calculs plus profonds peuvent éliminer la variante mais non l'utilisateur qui l'a découverte.



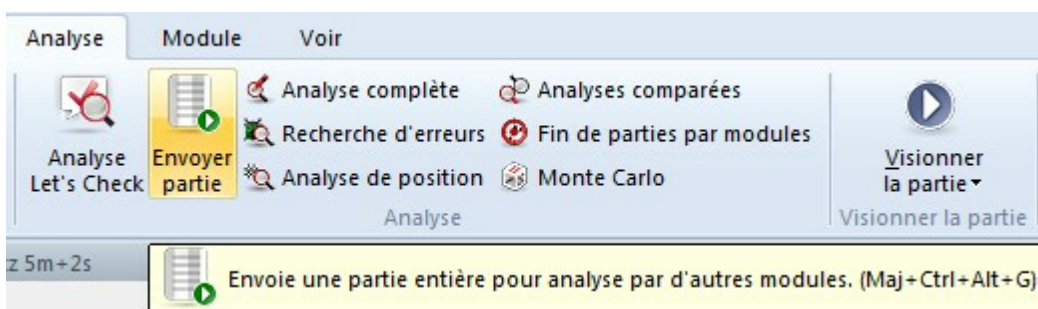
La mention "Ma variante" se rapporte à la variante découverte (3 demi-coups) qui est affichée dans la fenêtre Let's check. Le découvreur est listé à part et ne peut intervenir sur cette mention.

Le nombre de points attribués est également indiqué.



3.6.15.4 Comment analyser une partie avec Let's check ?

Nous conseillons d'"envoyer la partie" car c'est ce qui est le plus rapide.



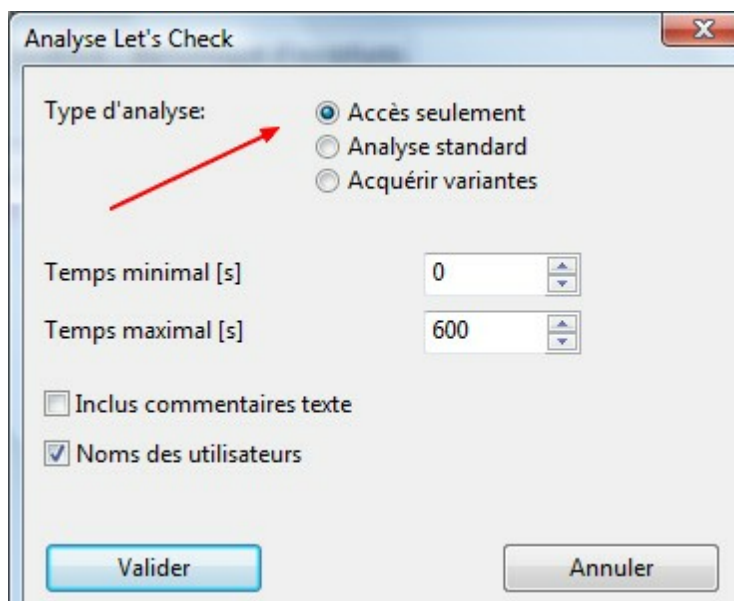
Une analyse approfondie qui peut prendre, individuellement, plus d'une heure est réalisée ainsi en quelques minutes.

La condition est que vous ayez déjà acquis quelques crédits d'analyse en [contribuant avec votre module](#). Les crédits créent un équilibre entre donner et recevoir des performances d'analyse. Par position d'analyse "donnée" un crédit est acquis, l'envoi d'une partie complète coûte environ 1,3 crédits par position. La différence est utilisée par le serveur pour ses propres analyses.

Pour l'analyse est il est relativement peu intéressant que les variantes et les évaluations proviennent de différents modules. Premièrement les programmes de pointe actuels sont tellement ressemblants sur beaucoup de points qu'il devient difficile d'obtenir une variante originale. De plus une confiance démesurée dans les évaluations de 1/100 de pions n'est pas forcément conseillée, les évaluations des modules sont subjectives car dévoyées dans des matchs entre machine incestueux. Dans des positions non tactiques elles ne devraient être considérées que comme un guide.

Comment je peux obtenir les résultats des analyses d'une partie envoyée ?

Dans la fenêtre de chat du [LiveBook](#) est indiqué combien de positions ont été examinées. Les premiers résultats d'analyse sont généralement disponibles après une petite minute. Dès qu'une analyse de partie est achevée cliquez sur la fonction *Analyse Let's check* dans l'onglet "Analyse" puis sur *Accès seulement*. Toutes les variantes calculées sont insérées dans la notation de la partie.



Cette façon de récupérer des variantes est aussi pratique à l'issue d'une partie en direct. Beaucoup d'analyses des observateurs sont déjà disponibles dès la fin de la partie.

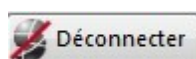
3.6.15.5 Que signifient les profondeurs en couleur dans la fenêtre Let's check

Let's Check connaît trois seuils pour la profondeur de calcul. Le seuil "vert" est le plus bas et est atteint sous un ordinateur moderne avec un module multi-processeur en l'espace d'environ une minute. Les évaluations sous ce seuil sont ignorées lors des évaluations automatiques.

Le seuil "bleu" correspond à la profondeur de calcul nécessaire à la "découverte" d'une position. Le seuil "rouge" amène une indication "*Analyse profonde*" dans le chat et peut durer plus d'une heure sur un ordinateur actuel à quatre processeurs.

3.6.15.6 Est-ce que mes analyses sont toujours transmises à Let's check ?

Non. Un simple clic sur "Déconnecter" interrompt la connexion et il n'y a plus de données transmises ou reçues.



La condition est que Fritz a été [activé](#) avec un numéro de série valide.

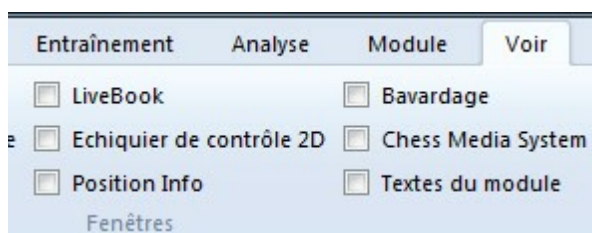
3.6.15.7 Pourquoi la barre de progression dans Let's check régresse-t-elle après avoir atteint 100% ?

La barre de progression renseigne sur le prochain "seuil de profondeur" à atteindre. Cela peut par ex. être la conquête d'une variante. Dès que cela est atteint, la barre de progression indique le temps pour la conquête de la prochaine variante.

Si rien est à conquérir, les seuils à atteindre sont la découverte d'une position et la mention "[Analyse profonde](#)" dans le chat du LiveBook.

3.6.15.8 Affichage simultané de la notation et du LiveBook

Cocher l'élément [LiveBook](#) dans l'onglet *Voir*.



Sur des écrans à haute résolution, cela est conseillé. Si vous travaillez principalement avec *Let's check* et le *LiveBook* il est de plus conseillé de fermer la fenêtre de la pendule pour gagner de la place. Dans la ligne d'état une pendule miniature est affichée qui devrait être suffisante par ex. lors de la diffusion d'une partie en direct.

3.6.15.9 Est-ce que mes analyses sont toujours transmises à Let's check

Non, un simple clic sur "*Déconnecter*" interrompt la liaison et aucune donnée n'est transmise ou reçue par Internet.



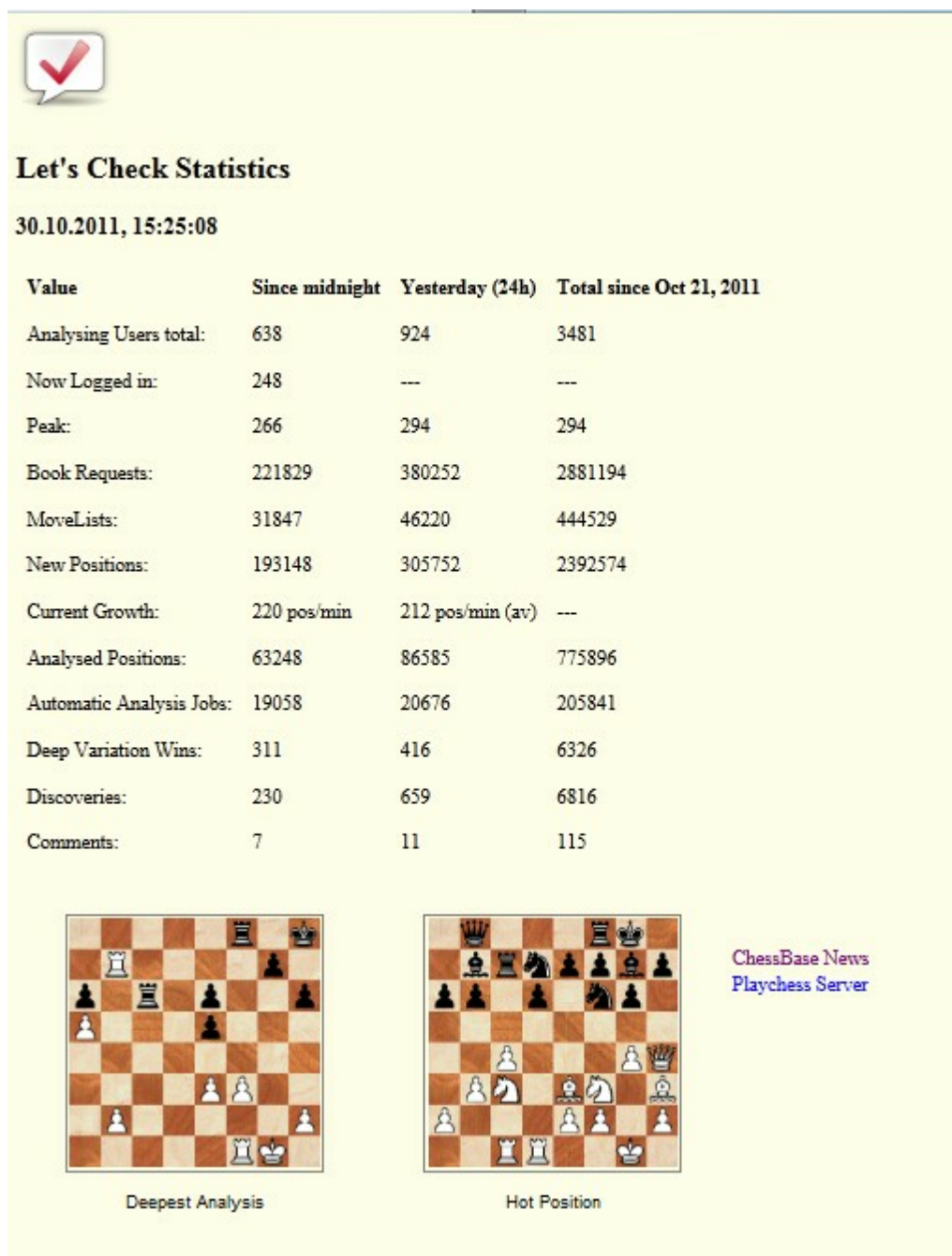
A condition que Fritz 13 a été [activé](#) avec une clé valide.

Si Let's check est activé des positions avec les analyses de module sont transmises, et on obtient les analyses existantes en réponse. Toutes les demandes de recherche aboutissent dans la base de données et sont comptées comme visites. Ultérieurement aucune donnée ni partie complète ne sont transmises.

Si des informations sont transmises, c'est que l'utilisateur a analysé cette position avec la [fenêtre Let's check](#) ouverte.

3.6.15.10 Statistiques serveur Let's check

Des informations statistiques en temps réel peuvent être consultées sur [ChessBase Let's check and LiveBook statistics](#).



3.6.15.11 Peut-on utiliser Let's check anonymement ?

On peut utiliser Let's check sans l'accès à playchess.com.

Mais on n'obtient aucune information sur les auteurs des analyses.

3.6.15.12 Combien coûte l'utilisation ?

L'utilisation est comprise dans l'achat du programme.

Une prise en compte est garantie jusqu'à au moins fin 2018.

3.6.15.13 A quel point la performance de mon ordinateur est-elle influencée ?

Fritz vérifie à intervalles réguliers des mesures de la performance de l'ordinateur. Les ordinateurs rapides sont avantagés.

Celui qui "[fait don](#)" de son module, peut analyser plus de positions en un temps donné et récolte plus rapidement des "[crédits](#)".

De plus des modules "Deep" sont largement avantagés. Analyser en mode multi-variantes prend du temps. Celui qui est inscrit avec son compte playchess.com reçoit à titre d'information son [index de vitesse](#) dans le chat du [LiveBook](#).

Dans le [LiveBook](#) les variantes sont affichées avec leur évaluation. [Let's check](#) analyse la position en cours. Des suites ne doivent pas être forcément présentes si personne ne les a regarder.

Exemple: La position de départ montre 1.e4 e5 SC3 +0,15, LiveBook affiche après 1.e4 +0,12. Ceci est correct, d'autant que cela peut provenir d'un autre module. C'est voulu ainsi pour que l'ordinateur puisse être utilisé pour d'autres usages. Certains modules (par ex. Rybka) bloque pratiquement tout autre utilisation. On peut modifier éviter ce nouveau comportement dans le dialogue de *configuration du module - Avancé - Usage intelligent du CPU*.

3.6.15.14 Quels modules peuvent être utilisés ?

Chaque [module](#) qui fonctionne sous l'interface Fritz est utilisable pour Let's check

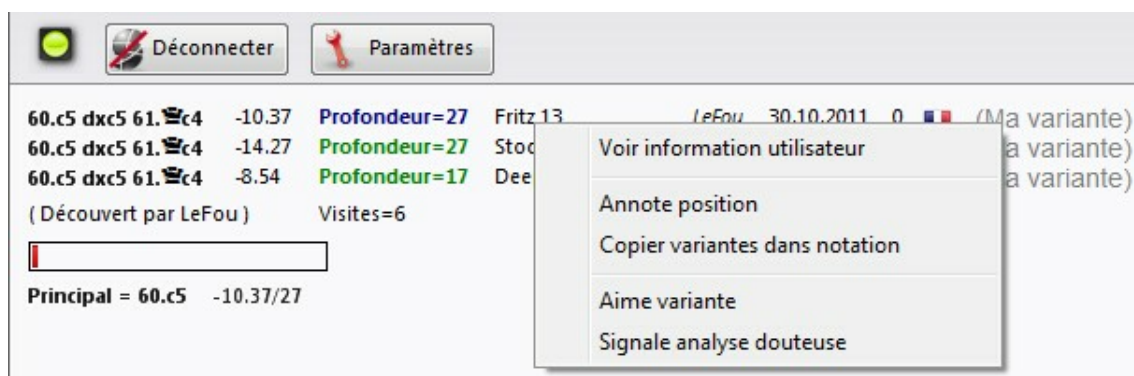
3.6.15.15 Manipulation des évaluations / commentaires ?

Comme Let's Check est ouvert à tous les modules, il est possible que d'anciens, de mauvais ou des modules manipulés soient utilisés. Il peut y avoir des problèmes comme toujours lorsqu'on a accès sous une forme ou une autre dans une communauté sur le Net.

Comme la performance matérielle et la durée de calcul interviennent dans le rang des variantes, il sera très difficile et ennuyeux de manipuler une variante même si le module annonce, optimiste, les plus profondes variantes principales. Dans la fenêtre Let's check est indiqué également combien de fois une variante a été approuvée par d'autres utilisateurs. Le système est autonettoyant, des variantes non confirmées vont être mises au rebut avec le temps et, de même, les résultats dépassés de vieux modules disparaîtront avec le temps.

3.6.15.16 Menu contexte dans Let's check

Un clic droit dans la fenêtre Let's check Per démarre un menu contexte avec des fonctions supplémentaires.

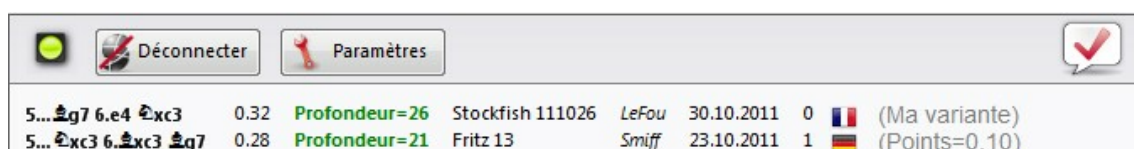


Voir information utilisateur: Par cet élément on peut faire afficher des informations sur l'utilisateur dont les analyses ont été enregistrées dans le [LiveBook](#). Il faut bien sûr qu'il y ait un nom d'utilisateur de playchess.com. Dans le dialogue il existe un paragraphe *Statistiques*.

Statistiques:	
Points:	5.43
Variantes:	212
Commentaires appréciés:	0
Variantes appréciées:	0

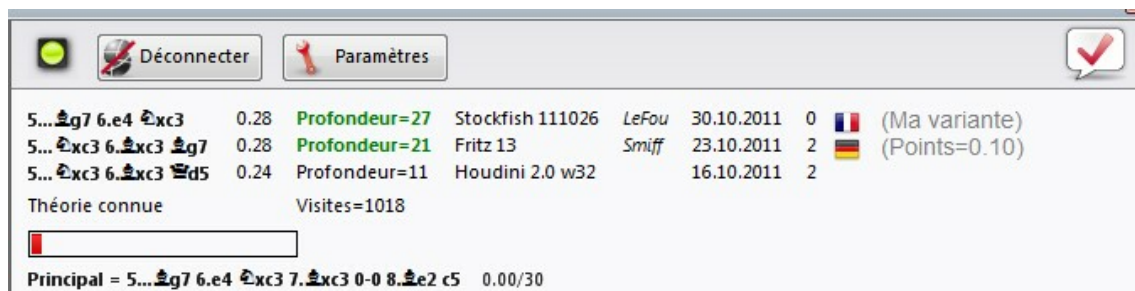
On peut y voir le nombre de points acquis, le nombre de variantes gagnées et les appréciations. La répartition des points dépend de l'évaluation des positions examinées. Dans le dialogue est affichée le total des points. La valeur pour les variantes indique la position dans la liste de rang des variantes. Cette valeur peut se modifier à tout moment quand un autre utilisateur enregistre cette variante avec une analyse plus profonde. De plus le dialogue donne le nombre d'appréciations des commentaires et des variantes.

Annote position: Avec cette commande on peut reprendre les analyses de position d'autres utilisateurs dans la notation de la partie. Cliquez avec le bouton droit dans la fenêtre Let's check et choisissez *Annote position*. Ceci copie jusqu'à une profondeur de quatre toutes les analyses Let's check pour la position en cours. Seules les variantes avec une [profondeur "verte"](#) sont utilisées

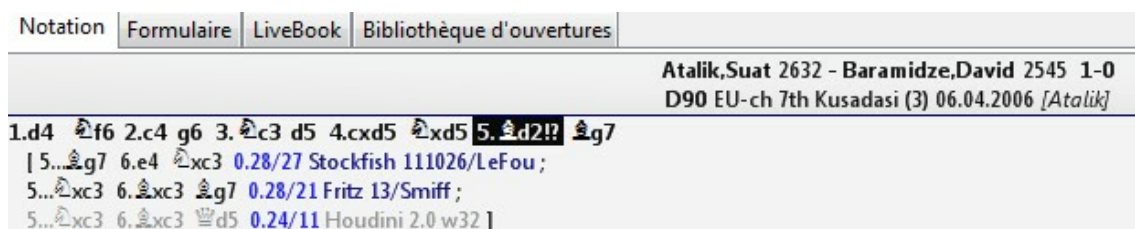


Après un clic sur la fonction la valeur est inscrite dans la notation .

Copier variantes dans notation: Toutes les variantes sont copiées dans la notation (non seulement les sélectionnées).



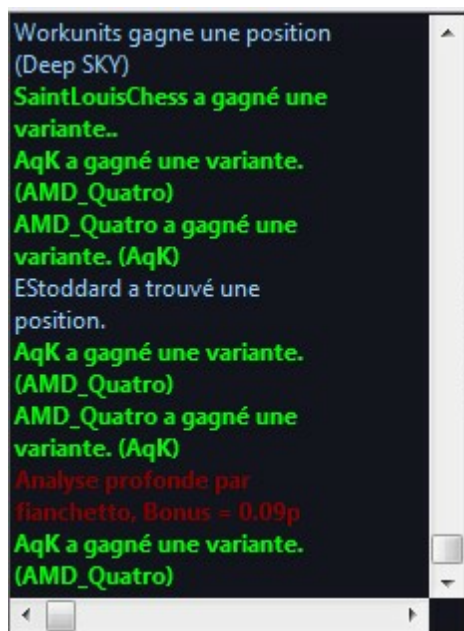
La notation après la copie.



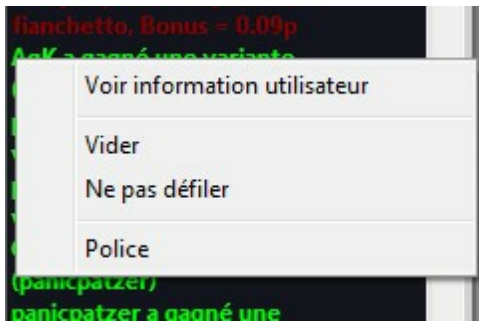
Aime variante / Signale analyse douteuse: On peut envoyer une estimation sur la variante affichée au serveur. Ceci est indiqué dans la fenêtre de chat du LiveBook.

3.6.15.17 Informations dans la fenêtre de Chat

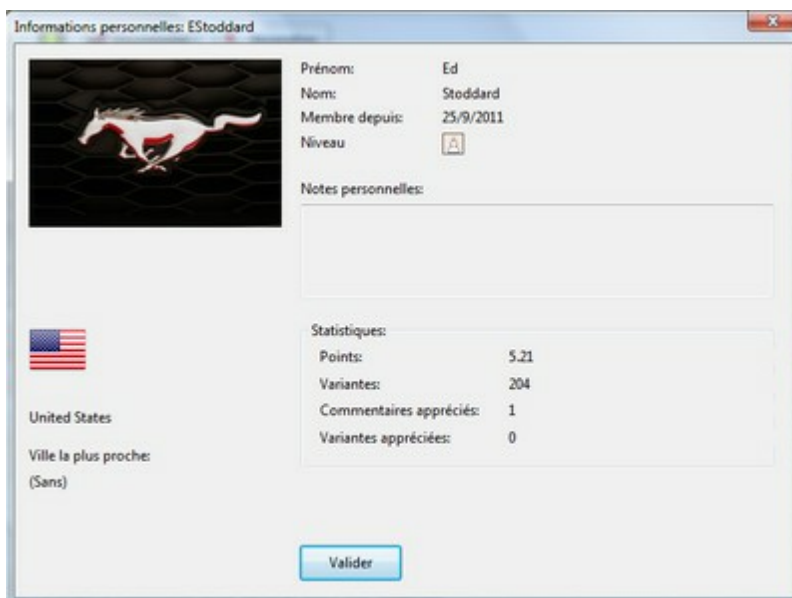
L'utilisateur obtient des informations importantes du serveur dans la fenêtre de chat du [LiveBook](#).



Il y a aussi un menu contexte dans la fenêtre de chat.



Voir information utilisateur : On obtient ainsi les informations détaillées sur l'utilisateur dont les analyses ont été enregistrées dans le [LiveBook](#).



On peut y voir le nombre de points acquis, le nombre de variantes gagnées et les appréciations. La répartition des points dépend de l'évaluation des positions examinées. Dans le dialogue est affichée le total des points. La valeur pour les variantes indique la position dans la liste de rang des variantes. Cette valeur peut se modifier à tout moment quand un autre utilisateur enregistre cette variante avec une analyse plus profonde. De plus le dialogue donne le nombre d'appréciations des commentaires et des variantes.

Vider : vide le contenu de la fenêtre.

Ne pas défiler : empêche le défilement dans la fenêtre.

Police : permet de modifier la police de caractères de l'affichage.

Informations importantes dans la fenêtre de chat

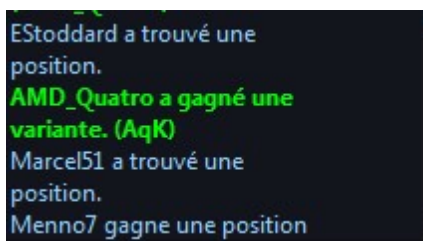
Alerte: Warning N variations = 3

Cette alerte apparaît lorsque l'utilisateur fait tourner son module en mode multi variante. Ainsi il est produit une profondeur de recherche moindre et la valeur est moindre pour Let's check qui profite de grandes profondeurs de recherche.

Information pour des variantes gagnées

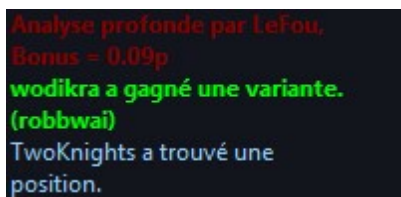
Les variantes peuvent être découvertes ou conquises (gagnées). Dans la fenêtre de chat on trouve fréquemment la remarque qu'une variante a été gagnée. Quelle est la signification du nom de joueur entre parenthèses ?

Dans l'exemple ci-dessous l'utilisateur AMD_Quatro a gagné une variante, plus loin entre parenthèses (AqK).



```
EStoddard a trouvé une position.  
AMD_Quatro a gagné une variante. (AqK)  
Marcel51 a trouvé une position.  
Menno7 gagne une position
```

Ce signifie que AMD-Quatro a envoyé une analyse plus profonde sur le serveur et qu'il a repris cette variante à l'utilisateur AqK.

Information Analyse profonde

```
Analyse profonde par Lefou,  
Bonus = 0.09p  
wodikra a gagné une variante.  
(robbwai)  
TwoKnights a trouvé une position.
```

"[Analyse profonde](#)" va un pas plus loin que la découverte et indique un analyse particulièrement profonde d'un utilisateur. Celui-ci obtient le bonus indiqué pour la [liste de rang](#).

3.6.15.18 Commentaires dans LiveBook

Les évaluations dans [Let's check](#) proviennent uniquement de programmes d'échecs. Mais chacun peut inclure un commentaire texte pour chaque position du LiveBook de 140 signes maximum en n'importe quelle langue.

Coup	Parties	Résultat	Elo-Av	Date	Evaluation	Visites
2. ♖f3	233242	53%	2427	2011-Okt-...	=	269870
2.c3	21022	51%	2399	2011-Okt-...	=	22334
2. ♗c3	20429	50%	2402	2011-Okt-...	=	22175
2.d3	1896	52%	2414	2011-Okt-...	=	2055
2.f4	1570	48%	2385	2011-Okt-...	=	1959
2.b3	1461	49%	2395	2011-Okt-...	=	1596
2.d4	1366	42%	2342	2011-Okt-...	=	1815
2. ♗e2	1328	54%	2429	2011-Okt-...	=	1447
2. ♗d2	1069	48%	2302	2011-Okt-...	=	1125

Texte	Auteur	Convient	Ne convi...	Date
The Sicilian Defense, Black's most popular reply to 1.e4	Bertman	7	1	21/09/..
Sicilian Defence, best way if u want to win with black.	Fabian Kröger	2	0	12/10/..
Sizilianisch.	Supermichi	1	1	19/09/..

D'autres utilisateurs évaluent ces commentaires avec "Ca me convient" ou "Ne me convient pas". Les commentateurs qui reçoivent le plus de compliments obtiennent plus de poids et leurs textes se retrouvent en haut de liste.



Seuls des textes se rapportant directement à la position et qui respectent les droits des autres auteurs sont acceptés. Celui qui n'accepte pas ces règles est exclu sans préavis.

Mode opératoire: Dans la fenêtre LiveBook le bandeau commentaire se trouve en bas ou à droite selon la taille de la fenêtre. Clic sur "Ecrire" ouvre le masque de saisie, clic sur un drapeau détermine la langue.

N'écrivez que des remarques se rapportant à la position en cours.
Veuillez respecter les droits des autres auteurs.

Saisissez votre commentaire ici















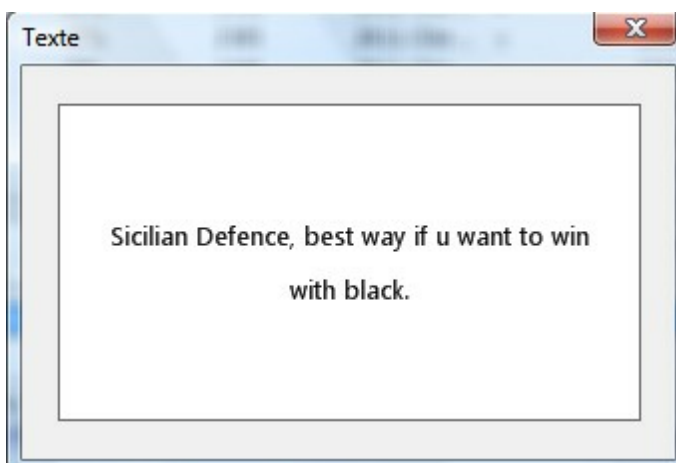
Un commentaire peut être effacé ou modifié jusqu'à ce que quelqu'un ait ajouté une

évaluation.

Conseil: Clic sur un commentaire l'affiche pour une meilleure vision dans une fenêtre popup.

Texte	Auteur
The Sicilian Defense, Black's most popular reply to 1.e4	Bertman
Sicilian Defence, best way if u want to win with black.	Fabian Kr
Sizilianisch.	Supermic

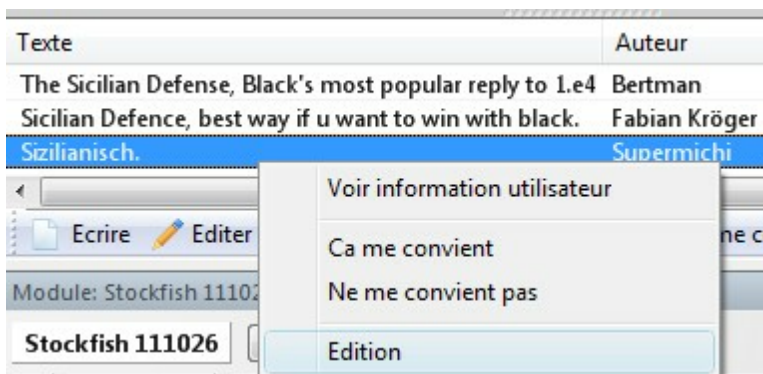
Si vous double cliquez sur le commentaire:



Il est affiché dans une fenêtre distincte.

Éditer un commentaire

On peut changer son propre commentaire, non encore évalué, dans le LiveBook avec le menu contexte "Édition".



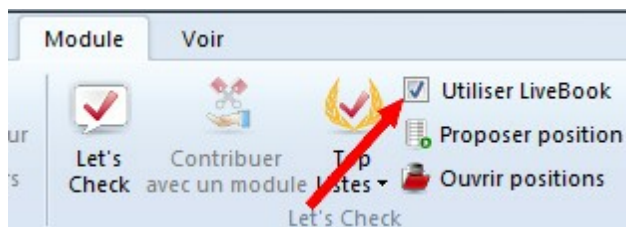
3.6.15.19 Utiliser LiveBook comme bibliothèque d'ouvertures

Le [LiveBook](#) n'est uniquement conçu comme ouvrage de référence. Il peut aussi être mis en oeuvre comme [bibliothèque d'ouvertures](#) dans une partie contre le programme d'échecs. Vous jouez ainsi toujours contre la théorie d'ouverture la plus récente!

Quel intérêt de jouer avec le LiveBook ?

1. Le LiveBook est plus actuel et plus profond que les bibliothèques d'ouvertures habituelles des programmes d'échecs. Il est complété hebdomadairement par de nouvelles parties de Grands Maîtres. Si un seul utilisateur de Fritz 13 suit une partie importante et utilise le LiveBook, les coups de cette partie y sont listés de suite.
2. En liaison avec [Let's check](#), le LiveBook montre dès à présent des analyses électroniques profondes pour beaucoup de positions.

Cochez dans l'onglet *Module* l'option *Utiliser LiveBook*.



Jouez le premier coup. Le programme d'échecs répond automatiquement et grâce au serveur rapide les coups d'ouverture sont joués sans délai.



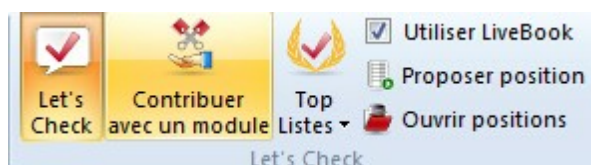
Comme le LiveBook est basé sur une immense base en ligne et les analyses électroniques des autres utilisateurs, le programme met en oeuvre la théorie des ouvertures optimale.

Conseil: Si une bibliothèque d'ouvertures du disque dur est chargée en parallèle, cette bibliothèque peut être comparée directement avec les statistiques du LiveBook. Cliquez sur Voir bibliothèque et adaptez les [pondérations](#) de la bibliothèque du disque dur.

3.6.15.20 Contribuer avec un module

Celui qui veut monter rapidement dans la [liste de rang](#) de [Let's check](#), peut "faire don" provisoirement de son module à la communauté. Le système réfléchit ainsi, indépendamment, comme un immense cerveau mondial sur les positions qui semblent intéressantes pour les humains, ou qui risquent de le devenir sous peu. Si on est inscrit auprès du serveur dans Let's check, les positions peuvent être conquises, ou même découvertes nominativement.

Onglet Module *Contribuer avec un module*

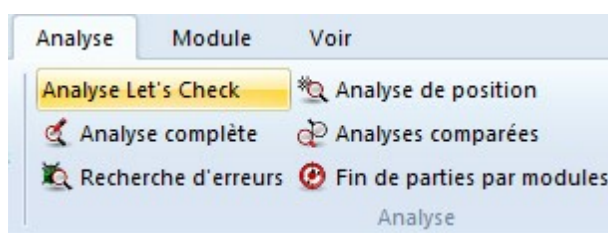


Après le démarrage de cette fonction le module "donné" par l'utilisateur est utilisé pour l'analyse des positions choisies par le serveur. Le serveur choisit ces positions d'après divers critères comme par ex. l'actualité. Avec "*Contribuer avec un module*" vous contribuez au développement et au contenu analytique de la bibliothèque en ligne pour les autres utilisateurs.

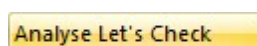
Il est possible de mettre fin à la fonction à tout moment. En fermant la fenêtre d'affichage, en démarrant une nouvelle partie ou par un nouveau clic sur le bouton "*Contribuer avec un module*".

3.6.15.21 Analyse de partie avec Let's check

Analyse - Analyse Let's check

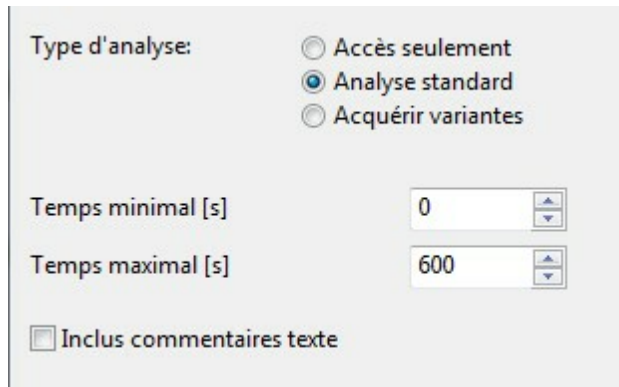


Let's check peut contribuer à analyser rapidement une partie avec des variantes calculées par un module.



Si toutes les positions sont connues, l'analyse ne prend que quelques secondes. Les erreurs sont commentées avec un point d'interrogation, les bons coups avec un point d'exclamation.

Il existe *trois modes d'analyse complète*:

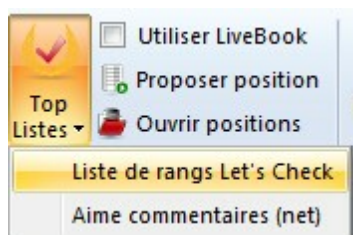


1. "**Accès seulement**" ne recherche que les variantes connues et ne fait aucun calcul.
2. "**Analyse standard**" continue l'analyse jusqu'à ce que la profondeur minimale soit atteinte qui mène à l'inscription de son propre nom. Si une profondeur minimale de la variante est déjà connue, il n'est pas besoin de procéder à des calculs.
3. "**Acquérir variantes**" calcule jusqu'à ce qu'une variante au moins soit conquise.

Avec "**Temps minimal (s)**" et "**Temps maximal (s)**" on peut limiter le temps de calcul par coup.

3.6.15.22 Liste de rang Let's check

Le programme affiche deux *listes de rang* pour l'utilisation de l'analyse en ligne.



Liste de rang Let's check

Utilisateur	Points
Gaby Assmann	46.46
Jens Tolkmitt	35.17
Workunits	32.67
Ludwig	30.65
Panthee	28.80
oops	28.79
aghi	26.61
ub-sbg	22.97
jeroen	22.01
Sundiver	15.97
jps	15.60

Le classement est basé sur la fréquence des analyses de modules et sur leur profondeur d'analyse.

Aime commentaires (net) affiche une liste de commentaires évalués de l'utilisateur.

Utilisateur	Aime commentaires (net)
Kendo	2
Workunits	1
Dossy	-1

3.6.15.23 Speed index

L'*index de vitesse* est une valeur relative. Il est basé sur la vitesse de calcul d'un de nos ordinateurs de développement.

33 online.
Connecté au serveur.
Bienvenue, LeFou!
Index de vitesse=46

Pour l'utilisateur la valeur est intéressante car elle donne une indication sur la durée pour laquelle une variante est complètement calculée. Plus la valeur est petite, plus long sera le temps pour que, par ex. la variante devienne verte.

 33 online.
 Déconnecté
 Paramètres


5...Cc6 6.dxc5 Dxd1+	0.08	Profondeur=19	Deep Fritz 12	frühlingstraum	06.09.2011
5...Fg4 6.Fe2 Cc6	0.36	Profondeur=22	Stockfish 2.1.1	LeFou	02.10.2011

Théorie connue Visites=4053

Principal = 5...Cc6 6.Fe2 0.21/20

3.6.16 Engine Cloud

3.6.16.1 Serveur Engine-Cloud.com

Sur le nouveau serveur **Engine-Cloud.com**, une possibilité innovatrice de l'offre est disponible pour l'analyse avec des modules.

On peut avec accès via Internet à des [modules](#) qui fonctionnent sur d'autres ordinateurs et les utiliser pour ses propres analyses.

Remarque : Il est possible d'accéder à Engine-Cloud depuis un navigateur Web.

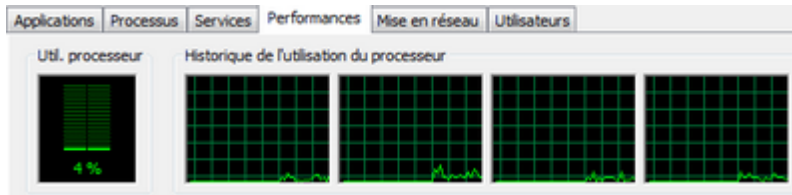
L'*Engine Cloud* est idéal pour l'utilisateur qui possèdent plusieurs ordinateurs et qui veut les réunir pour analyser en commun. De plus il est possible de proposer un module fonctionnant sur son propre ordinateur à d'autres utilisateurs du Cloud.

Le système offre des avantages suivants :

- Améliorer la qualité de vos analyses en utilisant divers modules fonctionnant sur divers ordinateurs à pleine puissance dans votre propre fenêtre d'échiquier.



- Dans la représentation nous voyons une utilisation typique. Dans la fenêtre d'échiquier est utilisé un Cloud Engine sur 6 CPUs à pleine puissance alors que le gestionnaire de tâches du Quad en utilisation affiche l'information suivante :



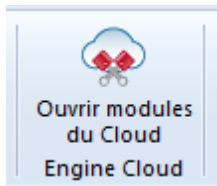
- Le processeur de son propre ordinateur n'est pas mis à contribution et affiche une utilisation du CPU de 4%. Vous pouvez ainsi procéder à des analyses de bonne qualité même sur des ordinateurs lents via *Engine Cloud*.

La communication via *Engine Cloud* fonctionne aussi facilement que si le module se trouvait sur votre propre ordinateur.

- Si vous possédez plusieurs ordinateurs, vous pouvez les utiliser pour une analyse conjointe via *Engine Cloud*. Dans cette configuration les ressources des hard-/software vous sont disponibles.
- Il est possible d'accéder à des ordinateurs de bureau à distance et d'utiliser pour l'analyse les modules y étant chargés sous l'interface Fritz comme un module présent localement.
- Pour les joueurs de tournoi, le système offre des avantages considérables. Il suffit de venir à un tournoi avec un portable peu performant. Pour les [analyses](#) entre les rondes vous pouvez via *Engine Cloud* accéder à l'ordinateur puissant que vous avez laissé à la maison.
- Les modules d'échecs sont des applications très gourmandes en ressources machine. Une grande quantité d'énergie est nécessaire. Si vous travaillez souvent avec un portable, vous pouvez par l'utilisation de Cloud Engines externes améliorer la longévité de vos batteries tout en ayant la puissance d'analyse maximale. Un autre avantage est que le ventilateur pour le refroidissement est moins utilisé et le travail pendant l'analyse sera moins bruyant.
- Les ordinateurs puissants sont chers. Via *Engine Cloud* vous avez accès, pour une petite taxe d'utilisation, à des modules de pointe fonctionnant sur des ordinateurs puissants. Vous décidez vous-mêmes la fréquence d'utilisation de ces ressources et vous n'êtes pas obligé d'investir dans du matériel onéreux pour obtenir des analyses de premier plan.
- Pour des analyses complexes vous pouvez mettre à contribution plusieurs machines qui fonctionnent comme [Observateurs](#) à pleine puissance sans restrictions.
- Si vous êtes propriétaires de matériel puissant et de forts modules, vous pouvez mettre ces ressources à disposition d'autres utilisateurs via *Engine Cloud* contre rétribution.
- Vous pouvez utiliser les Cloud Engines, comme les modules que vous avez localement, pour l'[analyse](#), les [matches entre modules](#) ou l'utilisation sur playchess.com.

3.6.16.2 Affichage liste Engine Cloud

Démarrer l'accès à *Engine Cloud* par *Menu Module - Ouvrir modules du Cloud*



Après avoir accéder à *Engine Cloud* avec vos **données utilisateur playchess.com**, vous parvenez sur la page de démarrage du serveur. Vous pouvez [offrir des modules](#) et voir une liste des Cloud Engines et éventuellement en choisir un.

Nom	Fournisseur	Expérience	Machine	Pays	Taux actuel	MN/s	Fréque...	Thread...	Coeurs	Aime	Taux fixe	Durée taux fixe	Frais de réserva...	En at...	Auteur	Let's...
Komodo 9.1 64-b	badfishhop1	★★★★	Intel Core i5-4590	FR	0,16	32,25	3,10 GHz	38 + 8192	8	0,30	600 min	0,00	En utilis	Don Dailey, Lar	105	
Stockfish 6 64 B	akulgm	★★★★	Intel Core i5-4590	FR	0,01	5,84	3,49 GHz	4 + 6144M	4/4(1)	1	0,01	6000 min	0,00	-	Tord Romstad,	121
Komodo 9.2 64-	eyem	★★★★	Intel Xeon ES-2620	FR	0,08	19,39	2,40 GHz	24 + 5556	24/24(2)	2	0,12	600 min	0,00	En utilis	Don Dailey, Lar	195
Stockfish 05101	kojja kühn	★★★★	Intel Core i7-4930K	FR	0,03	8,37	3,40 GHz	10 + 1638	6/12(1)	1	0,30	60 min	0,00	En utilis	Tord Romstad,	86
Komodo 9.2 64-	rechenschieb	★★★★	Dual Xeon ES-2696	FR	0,44	30,51	3,10 GHz	24 + 8192	24/48(2)	1	0,65	600 min	0,00	-	Don Dailey, Lar	187
Houdini 4 Pro x	mely	★★★★	Intel Core i7 X 990,	FR	0,03	11,46	3,47 GHz	6 + 400MI	6/12(1)	7	0,04	600 min	0,00	-	Robert Houdart	131
Stockfish 6 64 F	dianb	★★★★	Intel Core i7-4770K	FR	0,01	4,38	0,00 GHz	4 + 24576	4/8(1)	0	0,01	6000 min	0,00	-	Tord Romstad,	111
Komodo 9.2 64-	rechenschieb	★★★★	Dual Xeon ES-2696	FR	0,44	36,79	3,10 GHz	24 + 2048	24/48(2)	1	0,65	600 min	0,00	-	Don Dailey, Lar	187
Komodo 9.1 64-	a lost game	★★★★	Intel Core i7-4940M	FR	0,02	6,98	3,29 GHz	4 + 8192v	4/8(1)	1	0,05	10080 min	1,00	-	Don Dailey, Lar	105
Komodo 9.2 64-	akulgm	★★★★	AMD Phenom II X6	FR	0,01	7,69	3,08 GHz	6 + 4096v	6/6(1)	2	0,01	6000 min	0,00	-	Don Dailey, Lar	109
Komodo 9.2 64-	kampfhundw	★★★★	Intel Core i7-5820K	FR	0,06	20,13	4,40 GHz	12 + 1800	6/12(1)	6	0,06	600 min	0,00	En utilis	Don Dailey, Lar	105
Komodo 9.2 64-	catfish12	★★★★	Intel Core i7-4960X	FR	0,02	11,58	4,13 GHz	6 + 16384	6/12(1)	7	0,04	600 min	0,00	En utilis	Don Dailey, Lar	142
Komodo 9.1 64-	elofant	★★★★	Intel Core i7-3930K	FR	Libre	17,79	4,20 GHz	12 + 8192	6/12(1)	6	0,06	6000 min	Libre	En utilis	Don Dailey, Lar	103
Komodo 9.2 64-	akulgm	★★★★	AMD FX-8350 Eight	FR	0,02	10,52	4,01 GHz	8 + 12288	8/8(1)	1	0,02	6000 min	0,00	-	Don Dailey, Lar	133
Critter 1.5c 64-b	software_012	★★★★	Intel Core i5-2410M	FR	Libre	0,64	2,29 GHz	2 + 400MI	2/2(2)	9	0,01	90 min	Libre	En utilis	Richard Vida	69
Deep Sjeng 3.0	software_012	★★★★	Intel Core i5-2410M	FR	Libre	0,10	2,20 GHz	1 + 450MI	1/1(1)	0	1,00	60 min	Libre	-	Gian-Carlo Pasc	37
Stockfish 6 64 P	rulanchness	★★★★	Intel Core i7-4930K	FR	0,18	10,25	3,40 GHz	6 + 16384	6/6(1)	0	0,30	14400 min	0,00	En utilis	Tord Romstad,	142
Fritz 15	gasbarof	★★★★	Intel Core i7-3610Q	FR	Libre	1,68	2,29 GHz	4 + 2400v	4/8(1)	0	0,01	600 min	Libre	-	Vasik Rajlich	105
Stockfish 15111	coffeone	★★★★	Six-Core AMD Opte	FR	0,15	34,79	2,81 GHz	24 + 4096	24/24(4)	0	0,15	777 min	0,00	-	T. Romstad, M.	173
Stockfish 15111	coffeone	★★★★	Six-Core AMD Opte	FR	0,15	28,86	2,81 GHz	24 + 4096	24/24(4)	0	0,15	777 min	0,00	En utilis	T. Romstad, M.	184
Stockfish 16111	elofant	★★★★	Intel Core i7-4930K	FR	Libre	0,00	4,20 GHz	12 + 4096	6/12(1)	0	0,06	6000 min	Libre	En utilis	T. Romstad, M.	103

Affichage de la liste










La fenêtre principale de l'affichage de la liste est structuré par colonnes.

Nom	Fournisseur	Expérience	Machine	Pays	Fréque...	Thread...	Coeurs	MN/s	Aime	Taux actuel	Taux fixe	Durée taux fixe	Frais de...	En attente	Auteur	Let's...
Houdini 2.0c Pr	saintlouischer	★	Intel Core2 Quad Q	FR	2,39 GHz	4 + 2048M	4/4(1)	4,03	2	Libre	0,30	60 min	Libre	-	Robert Houdart	76
Deep Fritz 12	weyerstrass	★	Intel Core2 Quad Q	FR	2,40 GHz	3 + 380MI	4/4(1)	5,98	1	Libre	4,15	65 min	Libre	En utilisatio	Frans Morsch	70
Houdini 2.0c Pr	coffeone	★	Six-Core AMD Opte	FR	2,81 GHz	24 + 1024	24/24(4)	23,24	4	0,05	0,20	120 min	0,00	En utilisatio	Robert Houdart	166
Vitruvius 1.14a	samouza	★	Intel Core i7 860, 8	FR	2,80 GHz	8 + 4096v	4/8(1)	8,65	0	0,02	0,30	60 min	0,00	En utilisatio	Munter, Manzo,	72
Deep Fritz 13	gasbarof	★	Intel Core i7 X 990 -	FR	3,47 GHz	6 + 509MI	6/12(1)	13,02	4	Libre	0,01	60 min	Libre	En utilisatio	Frans Morsch	123
Houdini 2.0c Pr	sphoton	★	Intel Core i5 760, 8	FR	2,81 GHz	4 + 6000v	4/4(4)	7,37	1	Libre	0,30	60 min	Libre	En utilisatio	Robert Houdart	97

Par clic droit sur une colonne, vous pouvez adapter la liste à vos besoins.

Coeurs	MN/s	Aime	Taux actuel	Taux fixe	Durée taux fixe	Frais de ...										
<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> Optimiser colonne Ctrl++ Toutes les colonnes Cache 'Frais de réservation' Adapter colonne ('Frais de réservation') Cacher colonnes à droite ('Frais de réservation' -> ...) </div>																
Nom	Fournisseur	Expérience	Machine	Pays	Fréquence	Threads-Hash	Coeurs	MN/s	Aime	Taux actuel	Taux fixe	Durée taux fixe	Frais de réservation	En attente	Auteur	Let's Check

Les informations suivantes sont affichées dans la liste.

Nom	Désignation du module proposé par le fournisseur															
Fournisseur	Nom de l'utilisateur de playchess.com. Clic droit montre les informations détaillées.															
Expérience	Indique l'expérience d'un fournisseur. Le classement est basé sur la base de l'utilisation du module, du nombre des utilisateurs différents, nombre de l'évaluation "Aimé" et les Ducats récoltés. De plus la qualité de la connexion de chaque utilisateur est indiquée par un symbole en couleur.															
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>saintlouischess</td> <td>★</td> <td>■</td> <td>Intel Core2 Quad Q6600, 3GB</td> <td></td> </tr> <tr> <td>weyerstrass</td> <td>★</td> <td>■</td> <td>Intel Core2 Quad Q6600, 3GB</td> <td></td> </tr> <tr> <td>coffeone</td> <td>★</td> <td>■</td> <td>Six-Core AMD Opteron 8439 SE, 32GB</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	saintlouischess	★	■	Intel Core2 Quad Q6600, 3GB		weyerstrass	★	■	Intel Core2 Quad Q6600, 3GB		coffeone	★	■	Six-Core AMD Opteron 8439 SE, 32GB	
saintlouischess	★	■	Intel Core2 Quad Q6600, 3GB													
weyerstrass	★	■	Intel Core2 Quad Q6600, 3GB													
coffeone	★	■	Six-Core AMD Opteron 8439 SE, 32GB													
	Symbole vert indique une bonne connexion. Jaune est encore suffisant, rouge prévient d'une mauvaise connexion.															
Machine	Vous indique la configuration matérielle du fournisseur.															
Pays	Nationalité du fournisseur															
Threads + Hash	Indique les process utilisés en parallèle par le module. Suivie de la taille de la hashtable réglée par le fournisseur. Indique le nombre de coeurs et threads mis à disposition par le fournisseur.															
Coeurs	Coeurs 4/4(1) L'illustration donne les renseignements suivants: 4 coeurs avec 4 theads (1) sur un processeur.															
MN/s	Indique la performance du Cloud Engine en Meganodes/sec.															
Aimé	Indique le nombre des évaluations positives de la configuration du fournisseur.															
Taux actuel	Indique le prix par minute demandé par le fournisseur pour l'utilisation du module.															
Taux fixe	Indique le prix fixe par minute fixé par le fournisseur.															
Durée taux fixe	Indique la limite de temps fixée par le fournisseur pour l'utilisation au taux fixe. Au-delà de cette limite on peut être surenchéri.															
Frais de réservation	Indique les frais de réservation qui sont indépendants de la durée d'utilisation.															
En attente	Indique le nombre d'utilisateurs qui se sont portés candidat et qui sont sur la liste d'attente selon l'enchère offerte.															
Auteur	Indique le nom du développeur du module.															

Let's Check Vous indique l'[index de vitesse](#) pour l'accès au serveur Let's Check. Plus la valeur est élevée, plus vite les valeurs "vertes" dans Let's Check sont disponibles.

Marquage en couleur dans la liste

Certaines informations sont marquées en couleur dans liste.

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
Houdini 1.5a x64Michi	keimer	★	AMD Phenom II Xi		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

Si vous mettez en oeuvre un Cloud Engine pour votre propre utilisation, il sera affiché en vert. L'illustration ci-dessus indique que le module "Houdini" est utilisé pour l'analyse.

Si un module est uniquement disponible pour une utilisation privée, il sera marqué en bleu.

Deep Junior 12 x64	ben	★★	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2	2/4(1)
Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E8400		3.00 GHz	1	2/2(1)

La police d'affichage dans la liste passe au rouge, si on fait une enchère sur un module déjà utilisé.

Deep Junior 12 x64	ben	★★	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E8400		3.00 GHz	1
Fritz 13	sundiver	★★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	1
Fritz 13	nag kings	★	Intel Pentium(R) Dual-Core		3.00 GHz	1

Ceci se produit quand pour un module il y a plusieurs offres et qu'une liste d'attente existe.

Si votre offre n'est pas assez élevée, le module est automatiquement chargé lorsque l'utilisation par les autres utilisateurs est terminée. Cette façon de faire est indiquée lorsque vous n'êtes pas constamment devant l'ordinateur et pour limiter les dépenses.

Si la configuration du matériel est modifiée par le fournisseur, cela est indiqué en gris clair dans la colonne "Machine".

☆☆	Intel Xeon E31260L		2.40 GHz	1
☆☆	Intel(R) Xeon(R) CPU E5520 @ 2.		2.26 GHz	8
☆	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
☆☆	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
☆	AMD Phenom II X6 1100T		3.70 GHz	6
☆	AMD Phenom II X6 1100T		3.20 GHz	6
☆	Intel Core2 Quad Q9400		2.68 GHz	4
☆	Intel Core2 Quad Q8200		2.33 GHz	3
☆	Intel Core2 Quad Q8300		2.49 GHz	3
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	1
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆	AMD Phenom II X6 1100T		3.62 GHz	6
☆	AMD Phenom II X6 1090T		3.62 GHz	6

Symboles couleur

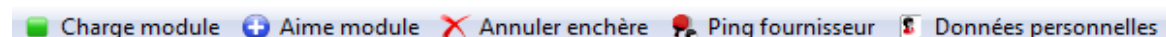
A gauche du nom du module vous trouverez des symboles couleur.

Tous les modules avec un symbole vert peuvent être utilisés de suite pour l'analyse par ex. avec un double clic sur l'élément.

Si le symbole est jaune, le module est en utilisation. Si vous voulez néanmoins utiliser ce module pour l'analyse, vous pouvez essayer de surenchérir sur l'utilisateur actuel.

Un module placé en liste d'attente est signalé en rouge dans la liste. Si un symbole rouge se trouve devant le nom du module, il a été loué pour un prix fixe par minute.

Sous la fenêtre de liste, il y a une barre de fonctions.



Charge module Charge le module marqué dans la liste.

Aime module Vous indiquez qu'un module a votre approbation.

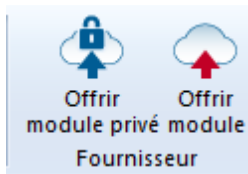
Annuler enchère Vous retirez une offre de la liste d'attente.

Ping fournisseur Mesure la vitesse de la connexion du fournisseur.

Données personnelles Ouvre le dialogue la fenêtre "*Informations personnelles*" du fournisseur.

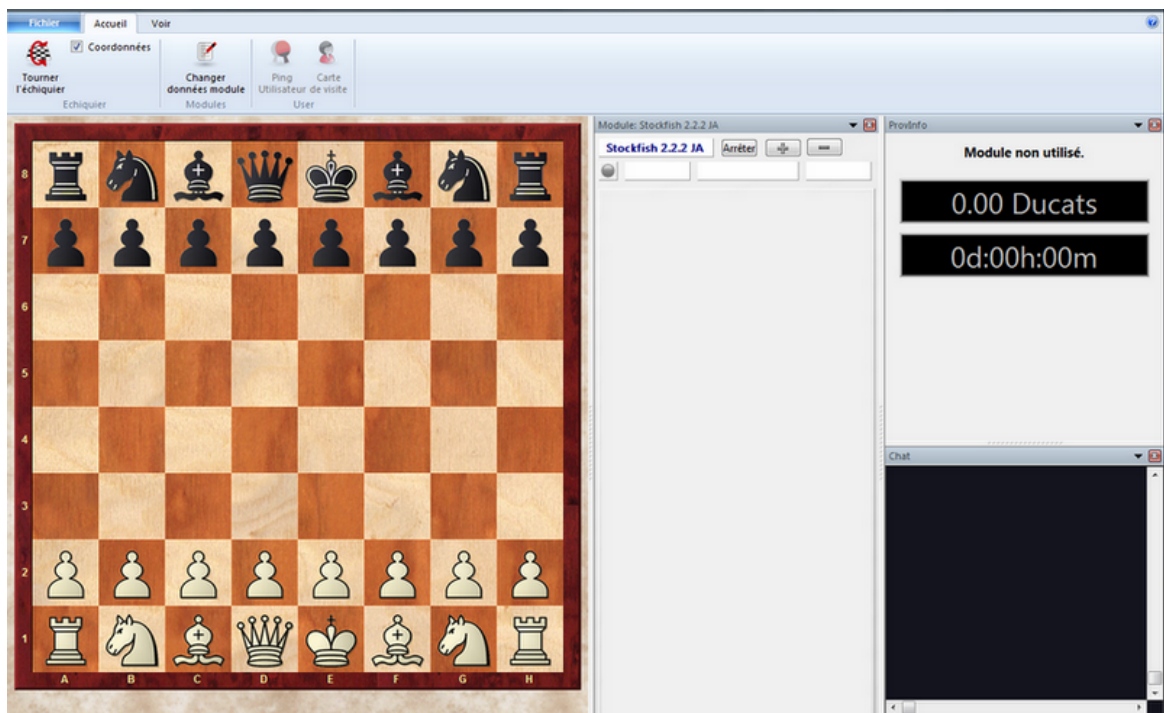
3.6.16.3 Fenêtre d'échiquier avec Cloud Engine offert

Vous pouvez proposer votre configuration système (matériel + module) aux autres utilisateurs. Dans la barre de fonction il existe pour cela deux éléments *Offrir module privé* et *Offrir module*.



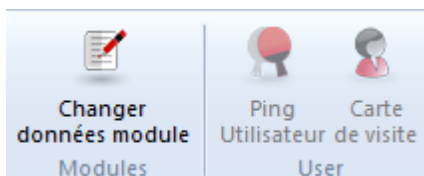
[Offrir module public ...](#)

Après avoir offert le module, une nouvelle fenêtre est ouverte.



Si un utilisateur met en oeuvre votre module offert, vous pouvez voir dans la fenêtre d'échiquier quelle position est [analysée](#). De plus vous trouverez des informations sur l'utilisateur, le temps d'analyse et le transfert de Ducats. Dans la fenêtre de Chat vous pouvez prendre contact directement avec l'utilisateur.

Changer données module vous offre la possibilité de changer les conditions pour le module offert.

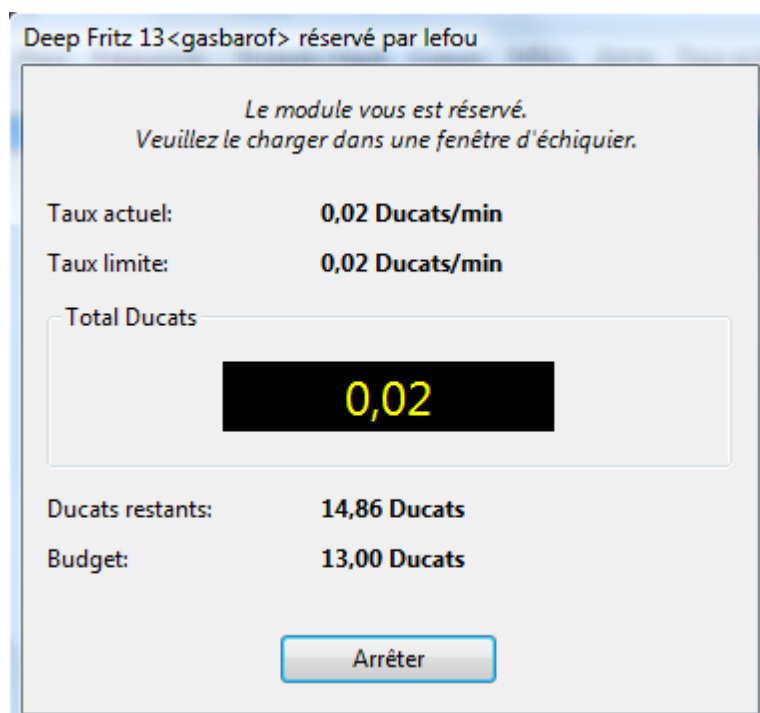


Quand vous fermez la fenêtre, le module offert est déchargé et n'est plus disponible pour les autres

utilisateurs.

3.6.16.4 Fenêtre intégration module

Après avoir chargé un module par un double clic depuis la [fenêtre principale de Engine Cloud](#) pour vos analyses et que les conditions de paiement aient été fixées, la fenêtre de connexion pour le module est ouverte.



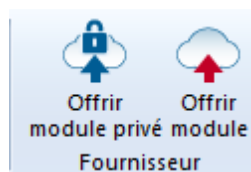
Le statut du module chargé est indiqué. Dans la fenêtre sont affichés les conditions de paiement et le montant qui a été consommé pour l'utilisation du module. De plus la somme restante du budget est indiquée.

Par un clic sur le bouton **Arrêter** l'activité du module chargé dans la fenêtre d'échiquier est interrompue et le paiement est clôturé de suite.

3.6.16.5 Utiliser Cloud Engine en privé

Si vous possédez plusieurs ordinateurs vous pouvez les utiliser pour une analyse conjointe via *Engine Cloud*.

Pour réaliser ceci, démarrez l'ordinateur sur lequel est installé le module. Dans le menu Démarrer cliquez sur **Fritz** puis sur *Menu Module - Ouvrir modules du Cloud*.



Inscrivez-vous avec un compte existant playchess.com. Dans la fenêtre *Engine Cloud* choisissez le module désiré puis l'option *Offrir module privé*.

Démarrer ensuite la fenêtre des Cloud Engines sur le deuxième ordinateur que vous voulez utiliser pour l'analyse conjointe et inscrivez-vous aussi avec le même compte playchess.com. Votre module précédemment chargé apparaîtra en couleur bleue dans la [Liste](#). Pour que les modules privés ne soient visibles que par vous, cochez la case *Uniquement module privé*.

Un double clic sur le nom du [module](#) dans la liste démarre la fenêtre de connexion et le module est disponible pour l'analyse dans la fenêtre d'échiquier.

Avec cette méthode un Autoplayer pour les tsts avec votre propre configuration (logiciel d'échecs + matériel) est à votre disposition.

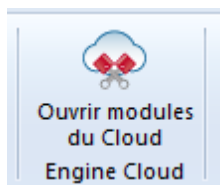
3.6.16.6 Offrir Cloud Engine public

Vous pouvez offrir n'importe quel module qui est doté de l'[interface module](#) amélioré introduit par Fritz 11 comme Cloud Engine. Ces modules sont reconnaissables à l'extension ***.engine**. On peut également offrir tous les [UCI Engines](#).

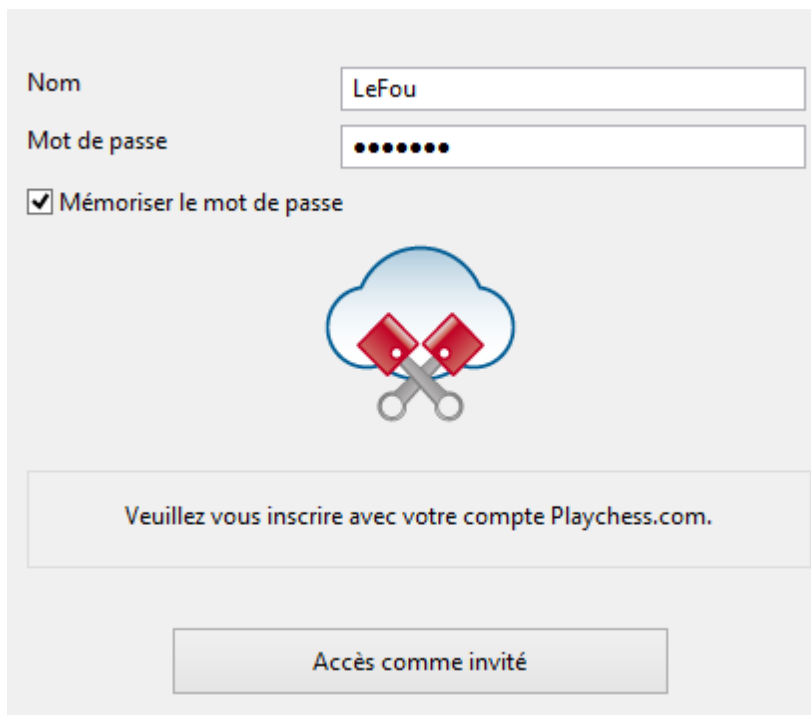
Remarque: Veuillez respecter surtout pour les UCI Engines aux conditions de la licence de l'auteur de l'UCI Engine!

Les [modules](#) plus anciens peuvent toujours être utilisés par l'interface Fritz mais ne sont pas acceptés comme Cloud Engine. Dans la pratique les modules possibles vous sont proposés dans le dialogue de chargement.

Après le démarrage du programme vous choisissez *Module - Ouvrir modules du Cloud*.




Ensuite vous vous inscrivez avec [vos données playchess.com](#).



Nom

Mot de passe

Mémoriser le mot de passe

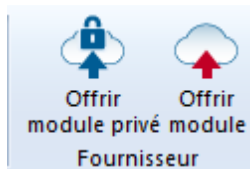


Veuillez vous inscrire avec votre compte Playchess.com.

Accès comme invité

Remarque: L'accès avec le statut "*Invité*" vous permet uniquement un aperçu des activités du serveur Engine Cloud. Vous ne pouvez pas charger de module et ne pas participer aux propositions d'analyse.

Une fois connecté au serveur, un clic sur *Offrir module* vous permet de passer au stade suivant.



Choisissez dans le dialogue [Charger module](#) celui que vous désirez et confirmez par OK.

Dans le [dialogue de configuration](#) pour le Cloud Engine offert existe les options suivantes:

Module

Sous le paragraphe [Module](#) vous fixez les principaux paramètres pour le module affiché.

Module

Vérifiez que votre licence logicielle autorise l'emploi de tâches d'analyse externes.

Nick Name:

Auteur:

Description:

Taille des hash-tables (MB):

Web URL:

Ordinateur

Ici vous fixez les paramètres des [ressources matérielles](#). "Cet ordinateur" reprend les informations depuis le Gestionnaire de tâches.

Ordinateur

Cet ordinateur Cluster Controller

Fréquence en MHz:

Nombre de boxes:

Nombre de CPUs:

Nombre de Coeurs:

Nombre de Threads:

Sous "Cluster Controller" vous pouvez définir un paramétrage des ressources offertes, par ex. le nombre de coeurs ou de threads utilisés.

Revenu

Ici vous fixez les [conditions de paiement](#) pour l'utilisateur potentiel du module.

Revenu



Frais de réservation , Ducats

Minimum par minute , Ducats/min

Prix fixe par minute (pas de surenchère) , Ducats/min

Temps max. pour prix fixe [min]

La signification des éléments individuels est expliquée dans une autre rubrique de l'aide.

Utilisateur privés/ Ignorer utilisateurs

Dans ce dialogue vous pouvez ajouter les [utilisateurs](#) qui peuvent participer à vos [analyses privées](#).

Activer "*Seuls utilisateurs privés peuvent voir ce module*" si vous ne voulez offrir le module chargé qu'à ces utilisateurs.

On peut aussi [bloquer certains utilisateurs](#). Pour cela vous devez "*Activer liste noire*".

Remarques pour les fournisseurs de modules publics

Lors des premiers essais avec Engine Cloud, vous devriez fixer une valeur aussi basse que possible pour les frais de réservation. Ainsi vous devriez avoir un grand nombre d'utilisateurs prêts à essayer votre combinaison matériel/logiciel. Vous obtiendrez de toute façon des Ducats pour la mise à disposition de votre module si par ex. d'autres utilisateurs acceptent votre proposition à prix fixe. A notre avis il s'agit au début de se faire un nom auprès des utilisateurs qui veulent surtout procéder à des analyses longues.

Le serveur identifie le module proposé à l'aide du nom d'utilisateur, du nom du module et de la clé matériel. Le système calcule la vitesse moyenne et résume les jugements positifs pour les utilisateurs dans la rubrique "*Aime*".

3.6.16.7 Cloud Engines publics disponibles

Pour pouvoir utiliser un des [Cloud Engines](#) publics disponibles, vous devez disposer d'un minimum de Ducats. Les [Ducats](#) sont la devise interne à playchess.com. On peut payer des services comme des simultanés, des entraînements privés, et à présent l'utilisation des Cloud Engines. Mais on trouve aussi des utilisateur qui mettent à disposition gratuitement leur module et l'ordinateur utilisé. Ces modules sont indiqués par la mention *Libre* sous *Frais de réservation*,


Frais de réservation

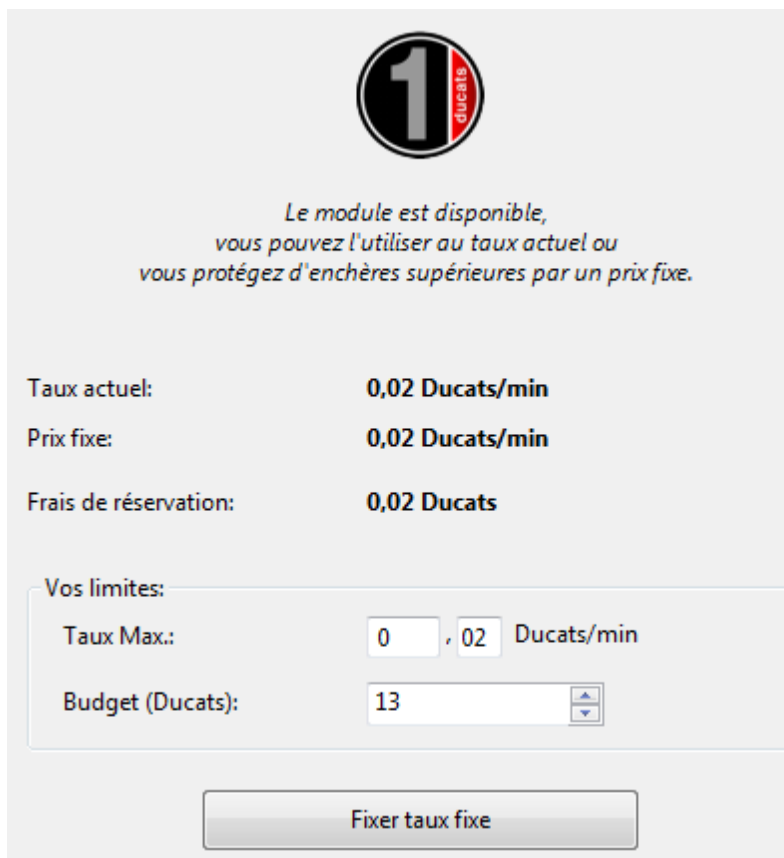
0,20

0,02

Libre

mais il existe toujours la possibilité qu'un autre utilisateur reprend ce module par une offre en Ducats. Vous pouvez commander des Ducats à tout moment dans le *Onlineshop* sous www.chessbase.com.


Les modules disponibles sont affichés sous *Nom*. Si un module est affiché avec un point vert devant son nom , il peut être chargé directement par un double clic. Faites une offre et le module est disponible pour votre utilisation.



The screenshot displays a user interface for managing module reservations. At the top, there is a circular logo with the number '1' and the word 'ducats'. Below the logo, a message states: "Le module est disponible, vous pouvez l'utiliser au taux actuel ou vous protégez d'enchères supérieures par un prix fixe." The interface lists three reservation options: "Taux actuel: 0,02 Ducats/min", "Prix fixe: 0,02 Ducats/min", and "Frais de réservation: 0,02 Ducats". A section titled "Vos limites:" contains two input fields: "Taux Max.:" with a value of "0,02 Ducats/min" and "Budget (Ducats):" with a value of "13". At the bottom, there is a button labeled "Fixer taux fixe".

Si vous offrez un module publiquement, vous pouvez fixer sous *Revenu* du [dialogue de configuration](#) les conditions pour les utilisateurs potentiels.

Revenu



Frais de réservation	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>	Ducats
Minimum par minute	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>	Ducats/min
Prix fixe par minute (pas de surenchère)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="30"/>	Ducats/min
Temps max. pour prix fixe [min]	<input type="text" value="60"/>	

Les **Frais de réservation** sont toujours calculés quand un module est utilisé. Il est possible de fixer la valeur à zéro.

Sous **Minimum par minute** on devrait saisir une valeur modérée, mais d'autres utilisateurs peuvent toujours reprendre le Cloud Engine par une enchère plus élevée et le module n'est plus disponible pour ses propres analyses. Vous pouvez indiquer une limite supérieure à votre offre, mais seul le taux existant est facturé si aucun autre utilisateur ne reprend le Cloud Engine. Cet réglage est conseillé s'il n'existe qu'une demande relativement faible.

Pour être sûr on utilise **Prix fixe par minute**. Le coût est un peu plus élevé que le taux standard décrit plus haut mais d'autres utilisateurs ne peuvent pas reprendre le module utilisé et il reste disponible. Cette façon de faire est conseillée si la demande est très forte sur le serveur Engine Cloud. Pendant l'analyse l'utilisateur ne paie que le prix pour une minute. Comme utilisateur vous pouvez stopper à tout moment le module utilisé si vous n'êtes pas satisfait des résultats du module. De cette façon vous pouvez essayer beaucoup de modules sans risque.

Symboles en couleur devant le nom du module

A l'aide de petits symboles en couleur vous pouvez reconnaître d'un coup d'oeil le statut des modules.


■ Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	☆☆☆
■ Fritz 13	■ sundiver	☆☆
■ Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	darkraider	☆☆☆

Si à gauche du module un symbole jaune ■ est affiché, il est utilisé par un autre utilisateur. Si vous souhaitez néanmoins utiliser ce module pour vos analyses, vous pouvez essayer de surenchérir l'utilisateur actuel. Pour toute surenchère une taxe est prélevée qui correspond au minimum par minute. Ceci est valable également si la surenchère n'aboutit pas. Ainsi l'utilisateur d'un module est protégé d'enchères destructrices cherchant uniquement à lui enlever le module. Si votre enchère n'est pas couronnée de succès, vous êtes placé sur une *Liste d'attente*. Ceci signifie que le module


est chargé dès que l'utilisateur précédent cesse de s'en servir. Dès que le module est acquis, une fenêtre d'échiquier s'ouvre automatiquement avec la position en cours sur l'échiquier et l'analyse démarre de suite.

Un module sur liste d'attente est affiché en rouge dans la liste.

 Deep Junior 12 x64	ben	☆☆	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
 Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E8400		3.00 GHz	1
 Fritz 13	sundiver	☆☆	Intel Core i7 870		2.93 GHz	1
 Fritz 13	nag kings	★	Intel Pentium(R) Dual-Core		3.00 GHz	1

Si un symbole rouge  est affiché devant le nom du module, il a été loué à un prix fixe par minute .

Comme décrit plus haut, une surenchère peut être faite.



Le module est loué à un prix fixe. Vous pouvez faire une enchère en attente.

Taux actuel: **0,02 Ducats/min**

Frais de réservation: **0,00 Ducats**

Vos limites:

Taux Max.: , Ducats/min

Budget (Ducats):

Quand un module est pris en compte, la fenêtre de la [connexion](#) s'ouvre pour informer l'utilisateur du statut du module, l'offre et le budget en Ducats.

Critter 1.4 64-bit<merlin 1> réservé par lefou

Le module vous est réservé.
Veuillez le charger dans une fenêtre d'échiquier.

Taux actuel: 0,02 Ducats/min
Taux limite: 0,02 Ducats/min

Total Ducats

0,04

Ducats restants: 14,82 Ducats
Budget: 13,00 Ducats

Par un clic sur le bouton **Arrêter** vous terminez l'activité du module chargé et tous les paiements sont interrompus de suite.

3.6.16.8 Ducats

La devise pour le paiement sur playchess.com est le Ducat. On peut l'utiliser pour payer des services comme des simultanés ou des entraînements privés.

Le cours brut est de **1:10**. Pour 1€ on obtient 10 Ducats (Juin 2012).

On peut remplir son propre compte par une commande dans le shop ChessBase.

playchess.com / Ducats

Showing 3 Results

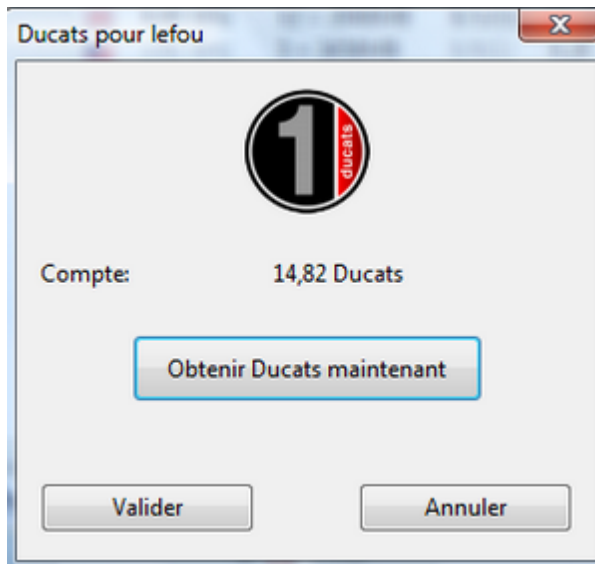


300 Ducats	€30.00	500 Ducats	€50.00	200 Ducats	€20.00
------------	--------	------------	--------	------------	--------

Par *Vérifier compte Ducats* vous pouvez voir le crédit existant.



Une fenêtre d'information est affichée.



Par *Obtenir Ducats maintenant* arrive directement sur [ChessBase Onlineshop](#) dans le navigateur. Vous pouvez y commander de nouveaux Ducats.

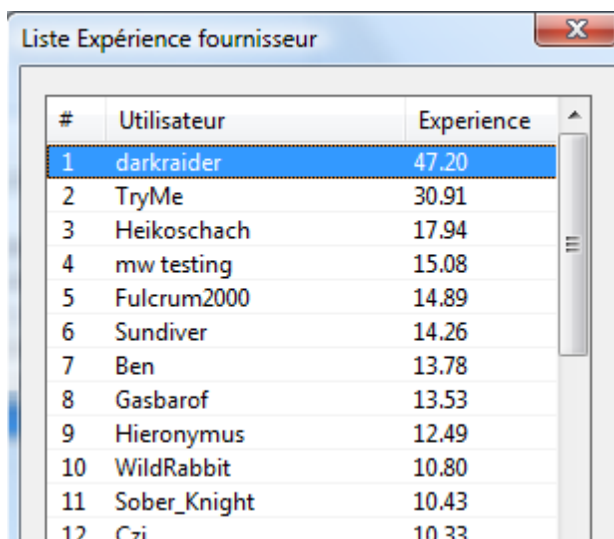
Dans les dialogues pour des offres ou des revenus, vous obtenez toujours des informations sur les coûts dus et le crédit restant.

3.6.16.9 Liste de rang fournisseurs

Dans la [fenêtre principale](#) du serveur Engine Cloud vous pouvez appeler une liste de rang des fournisseurs.



Le classement dans la liste est basé sur l'utilisation du module, le nombre des utilisateurs différents, prise en compte de l'évaluation "Aime" et les Ducats encaissés.

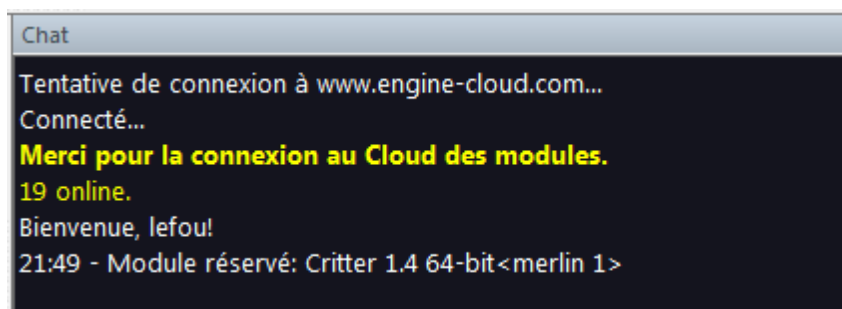


#	Utilisateur	Expérience
1	darkraider	47.20
2	TryMe	30.91
3	Heikoschach	17.94
4	mw testing	15.08
5	Fulcrum2000	14.89
6	Sundiver	14.26
7	Ben	13.78
8	Gasbarof	13.53
9	Hieronymus	12.49
10	WildRabbit	10.80
11	Sober_Knight	10.43
12	Czi	10.33

3.6.16.10 Fenêtre de Chat Engine Cloud

Par la fenêtre de chat vous pouvez prendre contact avec les autres utilisateurs.

Beaucoup d'informations du [Serveur](#) sont affichées dans la fenêtre de Chat.




3.6.16.11 Résumé système d'enchères

Il est important pour la compréhension du système de distinguer **Fournisseur** et **utilisateur**.

Dans *Engine Cloud* vous pouvez être actif à la fois comme fournisseur et comme utilisateur.

Louer un Cloud Engine à prix fixe

Il y a des frais de réservation + un prix fixe par minute à payer.

Un symbole rouge  est affiché devant le [nom du module](#) et celui-ci ne peut être ôté à l'utilisateur par une surenchère. Les autres utilisateurs peuvent néanmoins faire des offres. Si le premier utilisateur décharge le module, celui-ci est chargé automatiquement par le premier de la liste d'attente. Si la fenêtre d'échiquier est ouverte, l'analyse de la position en cours démarre automatiquement!

En règle générale le fournisseur indique une durée d'utilisation pour le taux fixe.


Taux Max.: , Ducats/min

Durée taux fixe

- 60 min
- 60 min
- 60 min
- 50 min
- 60 min
- 120 min

A l'expiration de la "Durée taux fixe" la protection expire aussi; on peut à nouveau être surenchéri mais on peut continuer à analyser.

Tous les modules avec un symbole vert  peuvent être chargés sans délai pour l'analyse par ex. par un double clic sur le nom du module.



*Le module est disponible,
vous pouvez l'utiliser au taux actuel ou
vous protégez d'enchères supérieures par un prix fixe.*

Taux actuel: **0,02 Ducats/min**

Prix fixe: **0,02 Ducats/min**

Frais de réservation: **0,02 Ducats**

Vos limites:


Taux Max.: , Ducats/min

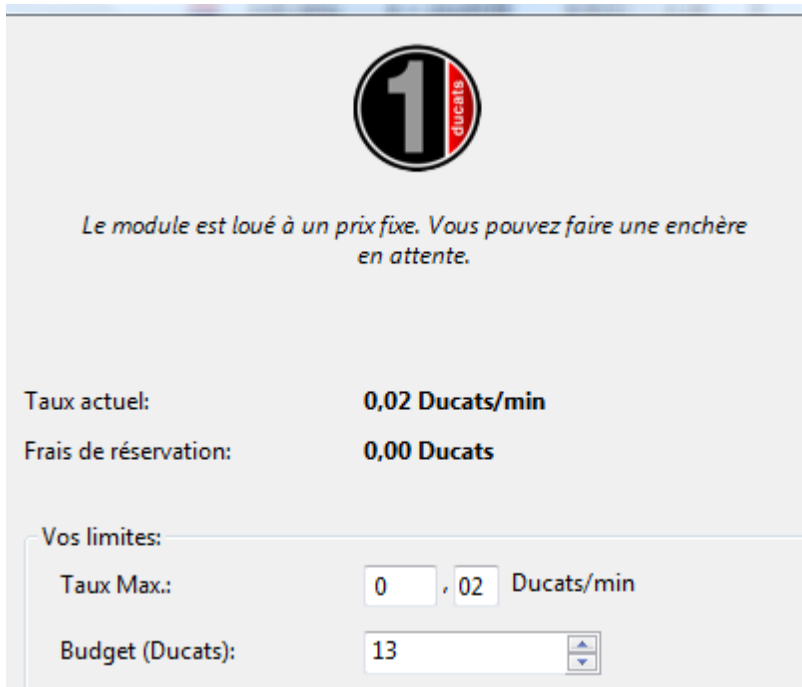
Budget (Ducats):

Fixer taux fixe

Dans l'illustration le taux actuel, le prix fixe et les frais de réservation sont indiqués.

Louer un Cloud Engine aux enchères

Si un symbole jaune  est affiché à gauche du module, il est utilisé par un autre utilisateur. Dans ce cas les frais de réservation et le taux actuel sont redevables.



1 ducats

Le module est loué à un prix fixe. Vous pouvez faire une enchère en attente.

Taux actuel: **0,02 Ducats/min**

Frais de réservation: **0,00 Ducats**

Vos limites:

Taux Max.: 0 , 02 Ducats/min

Budget (Ducats): 13

Si on veut néanmoins utiliser ce modules pour ses analyses, on peut essayer de surenchérir l'actuel utilisateur. On peut indiquer un taux plus élevé (limite -> Taux max.).



Vos limites:

Taux Max.: 0 , 02 Ducats/min

Budget (Ducats): 13

Quand on est surenchéri, le prix augmente automatiquement sans demande de confirmation (comme pour une enchère eBay). L'utilisateur doit acquitter le nouveau prix dès la minute supplémentaire. Si l'autre soumissionnaire retire son offre (se déconnecte), le prix retombe progressivement à l'ancien prix.

Si la limite est dépassée l'utilisateur actuel est prévenu et doit réagir. S'il ne suit pas le module est déchargé au bout de 20 secondes. Le nouvel utilisateur paye alors le prix de son offre. Ainsi pour les modules préférés se forme un prix un peu plus élevé par les enchères .

Frais

Le fournisseur reverse des **frais de transaction de 2%** au serveur .

Si le fournisseur du module décharge le module malgré son usage par un utilisateur, la moitié du

prix depuis l'affichage de la dernière variante principale est rétrocéder.

Si on surenchérit sur un autre utilisateur on paye à chaque offre une fois le prix actuel par minute au serveur, même si l'enchère n'est pas réussie. Ceci est nécessaire pour se protéger de soumissionnaires perturbateurs.

3.6.16.12 Instructions pour les utilisateurs de Cloud Engines

Peut-on utiliser des modules sans Ducats ?

Cela est possible. Par ex. en utilisant des [modules privés](#) de votre propre ordinateur. C'est une des options d'utilisation de Engine Cloud. Vous pouvez aussi mettre en oeuvre des modules d'autres utilisateurs qui sont signalés par **Libre** sous *Frais de réservation*.

Durée taux fixe	Frais de réservation
60 min	Libre

Peux-t-on faire une offre inférieures au prix minimum par minute ? Peux-on négocier un prix ?

Vous pouvez toujours soumettre votre offre. Le fournisseur en est informé et peut éventuellement baisser le prix. S'il fait cela, le module est chargé automatiquement. Il est conseillé d'ouvrir une fenêtre d'échiquier avec la position à analyser auparavant. Si le module est chargé en l'absence de l'utilisateur, l'analyse démarre automatiquement avec la position sur l'échiquier.

Est-ce que la durée d'utilisation du module choisi peut être limitée ?

Vous pouvez mettre une limite au budget en Ducats pour l'utilisation d'un module.

Vos limites:

Taux Max.:	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="02"/> Ducats/min
Budget (Ducats):	<input type="text" value="13"/> <input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>

Dès que la limite est atteinte le Cloud Engine est déchargé et la variante en cours y compris l'évaluation est insérée dans la notation de partie.

Peux-t-on procéder à des matchs de modules avec les Cloud Engines ?

Oui. *Engine Cloud* est un autoplayer intéressant. Vous pouvez chargé les deux modules du serveur Cloud pour le [match](#) ou un seul pour le mettre en face d'un module local. Les Cloud Engines sont aussi disponibles pour les [test suites](#), analyse continue sur le [serveur Let's Check](#) ou dans la salle des machines sur [plachess.com](#). Si vous utilisez un Cloud Engine dans ce cadre, vous devriez choisir un prix fixe en paiement. Si le module vous est enlevé par une surenchère la partie en cours est perdue par abandon.

3.6.16.13 Instructions pour les fournisseurs de Cloud Engines

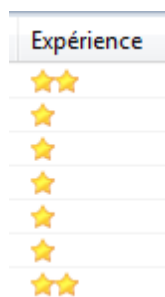
Un module peut-il être disponible que pour un nombre réduit d'utilisateurs ?

Dans le [dialogue de configuration](#) du module proposé existe *Utilisateurs privés*.



Vous pouvez y ajouter les utilisateurs qui ont accès au module.

Que signifient les étoiles dans la colonne "Expérience" ?



La fréquence d'utilisation d'un fournisseur est identifiée. Le classement est fait à partir de l'utilisation du module, du nombre d'utilisateurs différents, de la prise en compte de l'avis "**Aime**" et des Ducats encaissés. De plus la qualité de la connexion au serveur est affichée.

A quel prix devrais-je proposer ma configuration ?

Le prix dépend de l'offre et de la demande. Dans les premiers temps d'utilisation, il est conseillé de proposer le module gratuitement. Vous pouvez ainsi acquérir de l'expérience et fixer ensuite un juste prix.

Que signifie "Temps max. pour prix fixe" ?

















Le taux fixe protège l'utilisateur du module des surenchères éventuelles.

Temps max. pour prix fixe [min]

Quand le temps limite fixé par le fournisseur est atteint, le module est à nouveau ouvert pour de nouvelles offres mais l'utilisateur actuel peut continuer à s'en servir.

Peut-on proposer plus d'un module par ordinateur ?

Non. L'identification d'un module est constituée de la combinaison du nom d'utilisateur, du nom du module et de l'identification du matériel. Cette combinaison est unique pour chaque module. Si la configuration matérielle d'un fournisseur est modifiée, cela est indiqué en gris clair dans la colonne "**Machine**".

☆☆	Intel Xeon E31260L			2.40 GHz	1
☆☆	Intel(R) Xeon(R) CPU E5520 @ 2.			2.26 GHz	8
☆	Intel Core i7 870			2.93 GHz	4
☆☆	Intel Core i5-2430M			2.39 GHz	2
☆	AMD Phenom II X6 1100T			3.70 GHz	6
☆	AMD Phenom II X6 1100T			3.20 GHz	6
☆	Intel Core2 Quad Q9400			2.68 GHz	4
☆	Intel Core2 Quad Q8200			2.33 GHz	3
☆	Intel Core2 Quad Q8300			2.49 GHz	3
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	1
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6			3.21 GHz	6
☆	AMD Phenom II X6 1100T			3.62 GHz	6
☆	AMD Phenom II X6 1090T			3.62 GHz	6

3.6.16.14 Exemples d'utilisation

3.6.16.14.1 Jouer des parties

Vous pouvez utiliser chaque Cloud Engine pour des parties contre l'ordinateur.

Menu Module – Ouvrir modules du Cloud démarre l'[écran principal](#) du serveur Engine Cloud. Choisissez un des modules et chargez le. Une fois que vous avez déposé votre offre et que l'utilisation du module est confirmée dans la [fenêtre d'intégration](#), vous pouvez affronter directement le Cloud Engine.

Via [Engine Cloud](#) vous avez accès, même sur un ordinateur de faible puissance, au top des modules fonctionnant sur du matériel de pointe à pleine puissance.

3.6.16.14.2 Cloud Engines + Let's Check

Les Cloud Engines peuvent être utilisés, comme les modules locaux, sur le [serveur Let's Check](#). Pour déterminer la vitesse de calcul c'est la [vitesse de l'ordinateur du fournisseur du module](#) qui est pris en compte et non celle de la machine connecté à Let's Check.



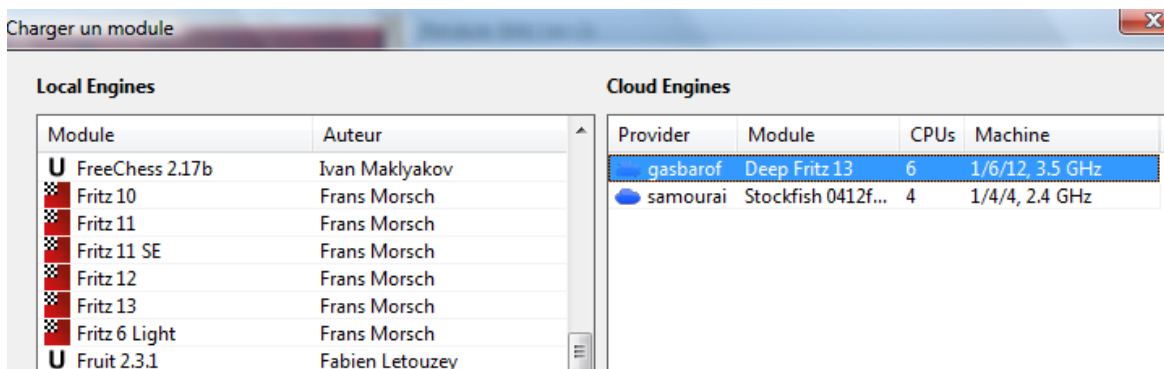
3.6.16.14.3 Match entre modules avec Cloud Engines

Vous pouvez utiliser les Cloud Engines pour des [matchs entre modules](#). Il est aussi possible de louer des matchs avec un [Cloud Engine](#) contre un [module local](#).

Menu Module – Match entre modules – Blancs + Noirs.

Chargez auparavant dans la fenêtre principale du serveur Engine Cloud les Cloud Engines désirés.

Par le bouton *Définir* vous parvenez au dialogue *Charger module*.



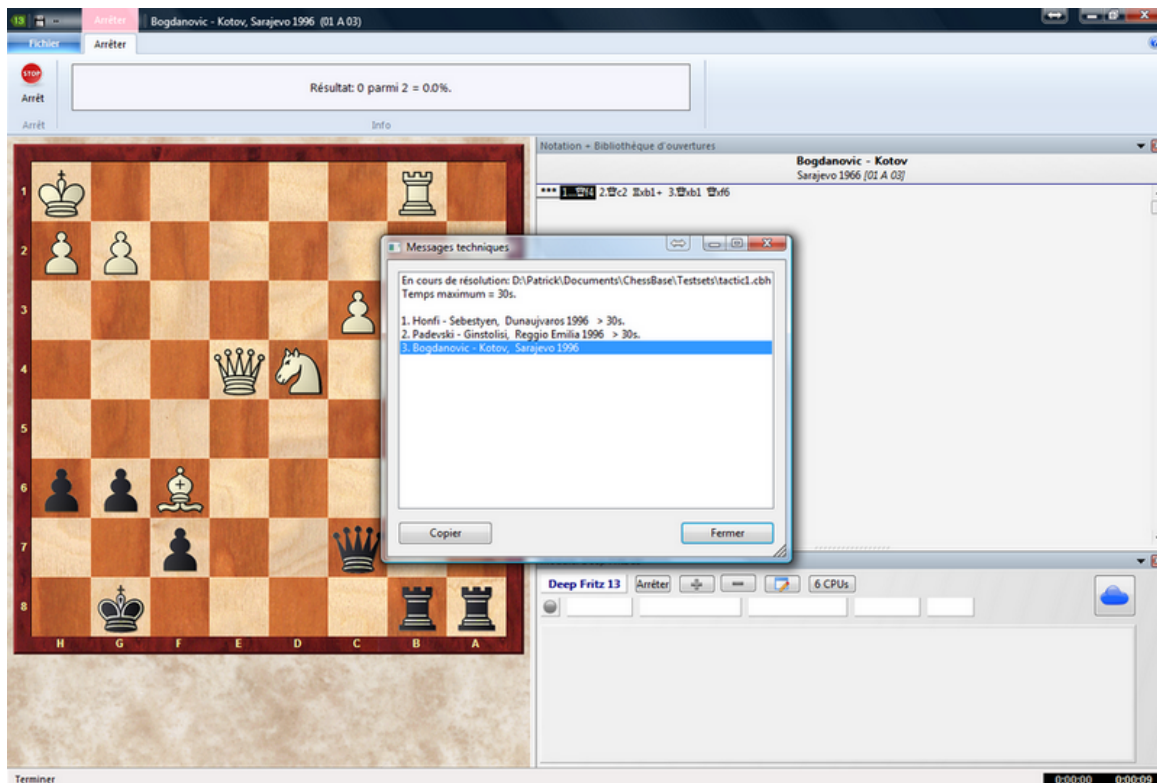
Les modules locaux sont listés, avec le bouton **Cloud** vous choisissez le Cloud Engine désiré.

Important: Les Cloud Engines ne sont affichés que s'ils ont été chargés auparavant dans la [Liste](#) et que la [fenêtre d'intégration](#) confirme le statut actif!

3.6.16.14.4 Résoudre suite de tests

Charger d'abord le Cloud Engine que vous voulez utiliser pour la [suite de tests](#). La fenêtre d'intégration vous informe sur le statut du module chargé.

Ensuite vous pouvez démarrer la suite de tests par *Module - Ensemble de tests*.

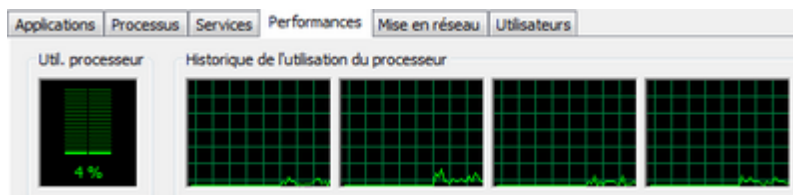


3.6.16.14.5 Analyse continue

Chaque partie chargée peut être [analysée parallèlement](#) par plusieurs Cloud Engines. Comme les Cloud Engines fonctionnent à plein rendement indépendamment de l'ordinateur local, on peut obtenir rapidement des résultats d'analyse plausibles.



Dans l'illustration deux Cloud Engines différents sont en action à plein rendement. Un coup d'oeil au Gestionnaire de tâches Windows affiche l'information suivante:



Le processeur de l'ordinateur local est utilisé à presque 0%.


3.6.16.14.6 Cloud Engines sur playchess.com

Vous pouvez utiliser les Cloud Engines disponibles dans la **salle des machines** sur playchess.com. Passez dans la **salle des machines** et fixez le mode sous *Fichier - Mode de jeu - Ordinateur*. Cliquez sur le bouton **Module** pour activer le dialogue module. Dans le dialogue il existe le bouton **Cloud**. A l'étape suivante l'inscription au serveur Engine Cloud est requise.

Nom

Mot de passe

Mémoriser le mot de passe



Veuillez vous inscrire avec votre compte Playchess.com.

Dans une fenêtre à part est chargée la [fenêtre principale](#) du serveur Engine Cloud.

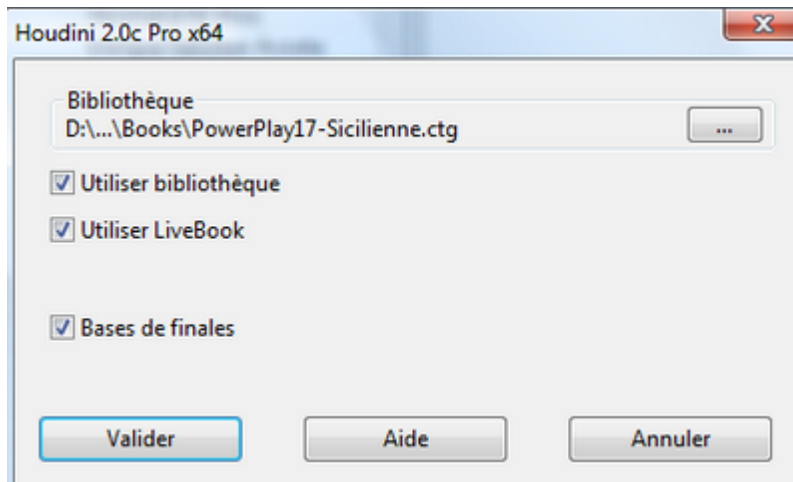
Nom	Fournisseur	Expérience	Machine	Pays	Fréque...	Thread...	Coeurs	MN/s	Aime	Taux actuel	Taux fixe	Durée taux fixe	Frais de ...	En attente	Auteur	Let's ...
Houdini 2.0c Pr	saintlouische	★	Intel Core2 Quad Q	FR	2.39 GHz	4 + 2048N	4/4(1)	4.03	2	Libre	0,30	60 min	Libre	-	Robert Houdart	76
Deep Fritz 12	weyerstrass	★	Intel Core2 Quad Q	FR	2.40 GHz	3 + 380M	4/4(1)	5.98	1	Libre	4,15	65 min	Libre	En utilisatio	Frans Morsch	70
Houdini 2.0c Pr	coffeone	★	Six-Core AMD Opte	FR	2.81 GHz	24 + 1024I	24/24(4)	23.24	4	0,05	0,20	120 min	0,00	En utilisatio	Robert Houdart	166
Vitruvius 1.14a	samourai	★	Intel Core i7 880, 8	FR	2.80 GHz	8 + 4096N	4/8(1)	8.65	0	0,02	0,30	60 min	0,00	En utilisatio	Munter, Manzo	72
Deep Fritz 13	gasbarof	★	Intel Core i7 X 990 -	FR	3.47 GHz	6 + 509M	6/12(1)	13.02	4	Libre	0,01	60 min	Libre	En utilisatio	Frans Morsch	123
Houdini 2.0c Pr	qphoton	★	Intel Core i5 760, 8	FR	2.81 GHz	4 + 6000N	4/4(4)	7.37	1	Libre	0,30	60 min	Libre	En utilisatio	Robert Houdart	97

Par un double clic choisissez un module de la liste que vous voulez utiliser dans la salle des machines pour des [Matches](#).

A l'issue de ces étapes, la [fenêtre d'intégration du module](#) est affichée et le module peut être utilisé dans la salle des machines comme le serait un [module](#) local.

Cloud Engines			
Provider	Module	CPUs	Machine
czi	Houdini 2.0c Pr...	4	1/4/4, 2.7 GHz

Par **Advanced** vous indiquez le chemin de la bibliothèque d'ouvertures et demandez éventuellement l'utilisation du LiveBook.



Dans la fenêtre de Chat vous aurez la confirmation du chargement du module.

```
Connecté...  
Merci pour la connexion au Cloud des modules.  
19 online.  
Bienvenue, lefou!  
21:06 - Module réservé: Houdini 2.0c Pro x64 <czi>
```

3.6.16.15 Dialogues

3.6.16.15.1 Dialogue de configuration module

Sous le paragraphe **Module** vous fixez les paramètres du module pour l'affichage dans la [fenêtre principale Engine Cloud](#).

Module

Vérifiez que votre licence logicielle autorise l'emploi de tâches d'analyse externes.

Nick Name:

Auteur:

Description:

Taille des hash-tables (MB):

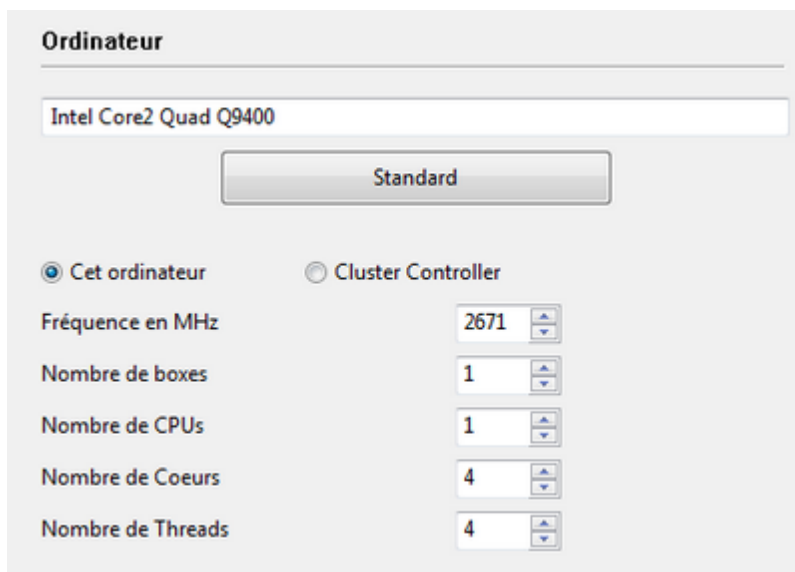
Web URL:

Remarque: Veuillez vérifier si la licence d'utilisation permet de mettre en oeuvre le module sur Engine Cloud !

- **Nick Name:** Indiquer un nom avec lequel vous serez identifié dans la liste comme fournisseur.
- **Auteur:** Nom de l'auteur du module.
- **Description:** Vous pouvez décrire brièvement votre configuration.
- **Taille des hash-tables:** Indiquez la valeur de la taille des Hashtables.
- **Web URL:** Lien vers un site Web avec des informations supplémentaires.

3.6.16.15.2 Dialogue de configuration ordinateur

Sous **Ordinateur** les fournisseurs peuvent adapter la configuration système proposée. Si vous ne voulez pas faire de modifications cochez "*Cet ordinateur*".



Ordinateur

Intel Core2 Quad Q9400

Standard

Cet ordinateur Cluster Controller

Fréquence en MHz 2671

Nombre de boîtes 1

Nombre de CPUs 1

Nombre de Coeurs 4

Nombre de Threads 4

Les données sont reprises depuis le panneau de configuration.

Cluster décrit une série d'ordinateurs en réseau qui sont vus de l'extérieur comme une seule machine. Le Cluster est particulièrement efficace pour des analyses complexes avec des modules d'échecs.

Si vous utilisez un Cluster et que vous le mettez à disposition, cela sera précisé dans la colonne "*Machine*".

Les paramètres suivants sont disponibles pour la configuration.

- **Fréquence en MHz** : Indication de la vitesse du processeur
- **Nombre de boîtes** : Cette donnée est pertinente pour des clusters
- **Nombre de CPUs** : Nombre de processeurs utilisés
- **Nombre de Coeurs** : Nombre de coeurs utilisés
- **Nombre de Threads** : _____ Indique le nombre de Threads dans le processus en cours

3.6.16.15.3 Dialogue revenu

L'achat et la mise à disposition d'une configuration système proposée est coûteux, par ex. l'électricité consommée par le matériel. Par **Revenu** le fournisseur peut définir les conditions de paiement pour le module proposé aux autres utilisateurs.

Revenu



Frais de réservation , Ducats

Minimum par minute , Ducats/min

Prix fixe par minute (pas de surenchère) , Ducats/min

Temps max. pour prix fixe [min]

Les **Frais de réservation** sont toujours calculés quand un module est utilisé. Il est autorisé de mettre la valeur à zéro.

Sous **Minimum par minute** est indiqué le prix minimum auquel un utilisateur peut mettre en oeuvre un module. Un utilisateur peut à tout moment être surenchéri par un autre.

Le **Prix fixe par minute** est plus élevé mais à ce prix les [enchères](#) sont exclues. Les autres utilisateurs ne peuvent par reprendre le module par une offre supérieure. Les utilisateurs paient le prix fixe quand une demande élevée est en cours sur le serveur Engine Cloud.

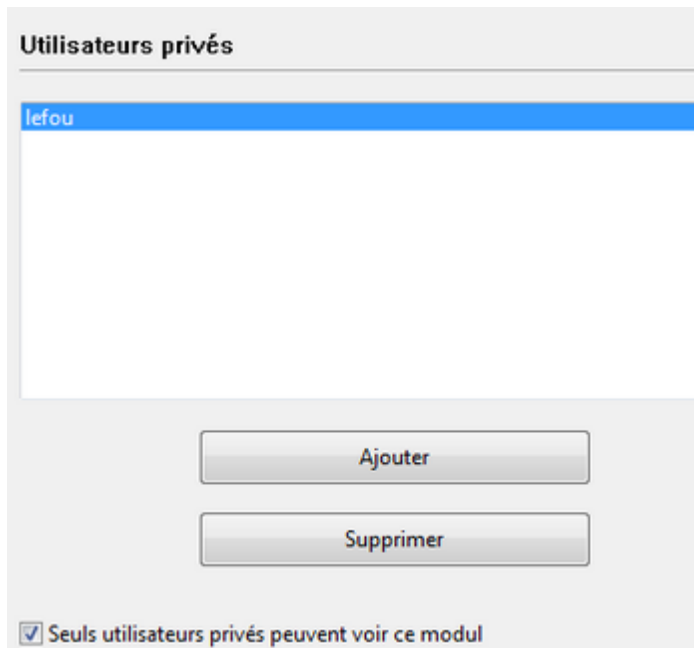
-> [Ducats](#)

-> [Enchères](#)

-> [Affichage de liste](#)

3.6.16.15.4 Utilisateur privé

Dans ce dialogue vous pouvez ajouter les utilisateurs que vous acceptez pour vos [analyses privés](#).



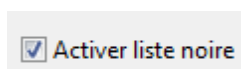
Cochez "Seuls utilisateurs privés peuvent voir ce module" si seuls ces utilisateurs doivent voir le module dans la liste.

Si un module n'est disponible que pour un usage privé il est affiché en bleu sur la liste.

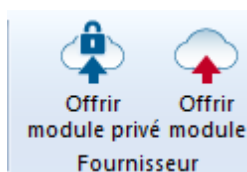
Deep Junior 12 x64	ben	☆☆	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2	2/4(1)
Fritz 10	deramateur	☆	Intel Core2 Duo E8400		3.00 GHz	1	2/2(1)

3.6.16.15.5 Ignorer utilisateur

On peut bloquer l'accès à un module à certains utilisateurs. Il n'est pas visible dans ce cas pour ces utilisateurs dans la liste. Après avoir ajouté des utilisateurs à ignorer dans la liste il faut la rendre active en cochant "Activer liste noire".



3.6.16.15.6 Dialogue configuration fournisseur



Quand un module est proposée publiquement, vous pouvez fixer les conditions pour le module par le

dialogue de configuration .

Module

Ordinateur

Revenu

Utilisateurs privés

Utilisateurs ignorés

- [Module](#)
- [Ordinateur](#)
- [Revenu](#)
- [Utilisateurs privés](#)
- [Utilisateurs ignorés](#)

3.6.16.15.7 Déposer offre

A l'aide des symboles de couleur devant le nom du module vous pouvez voir le statut en cours du module instantanément.

	Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	☆☆
	Fritz 13	sundiver	☆
	Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	darkraider	☆☆

Après avoir chargé un module par un double clic depuis le serveur Engine Cloud, un dialogue pour les enchères est d'abord affiché. Tous les modules avec un symbole vert peuvent être chargés pour l'analyse, par ex. par un double clic sur le nom.

1 ducats

Le module est disponible,
vous pouvez l'utiliser au taux actuel ou
vous protégez d'enchères supérieures par un prix fixe.

Taux actuel: **0,02 Ducats/min**

Prix fixe: **0,02 Ducats/min**

Frais de réservation: **0,02 Ducats**

Vos limites:

Taux Max.: , Ducats/min

Budget (Ducats):

Dans le dialogue, sous le symbole des Ducats, vous pouvez voir le statut du module. Dans l'illustration en exemple, il est indiqué que le module est disponible pour les taux indiqués.

Taux actuel Indique le prix demandé par le fournisseur pour l'utilisation du module.

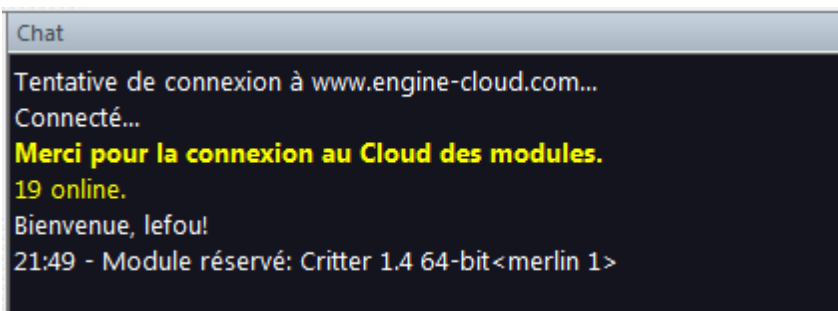
Prix fixe Indique le prix fixe défini par le fournisseur.

Frais de réservation Montre les frais dus.

Vos limites – Taux Max L'utilisateur peut indiquer ici un taux supérieur pour l'utilisation du module. Si on est surenchéri, le prix augmente automatiquement sans consultation (comme sur eBay). L'utilisateur est soumis au prix plus élevé à la minute suivante. Si l'autre utilisateur retire son offre, le prix retombe progressivement à l'ancienne valeur.

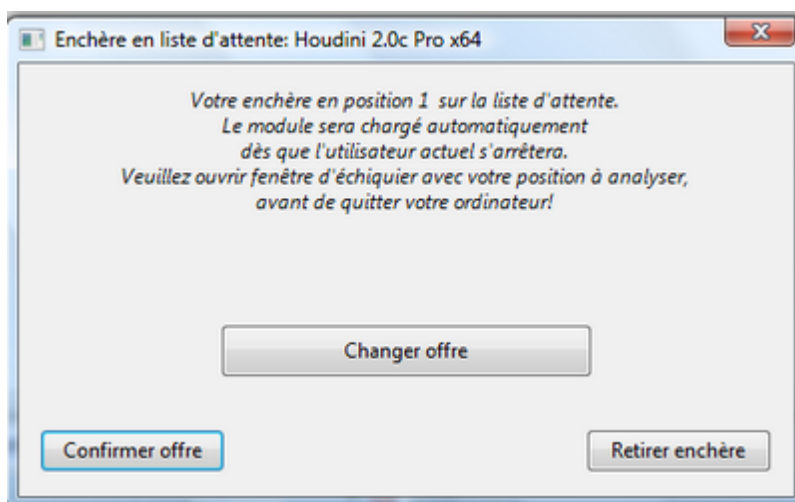
Si la limite est dépassée l'utilisateur actuel reçoit une alerte et doit réagir. S'il ne suit pas l'enchère, le module est déchargé automatiquement au bout de 20 secondes.

Remarque: Dans la fenêtre de Chat vous êtes informé du résultat de votre offre.



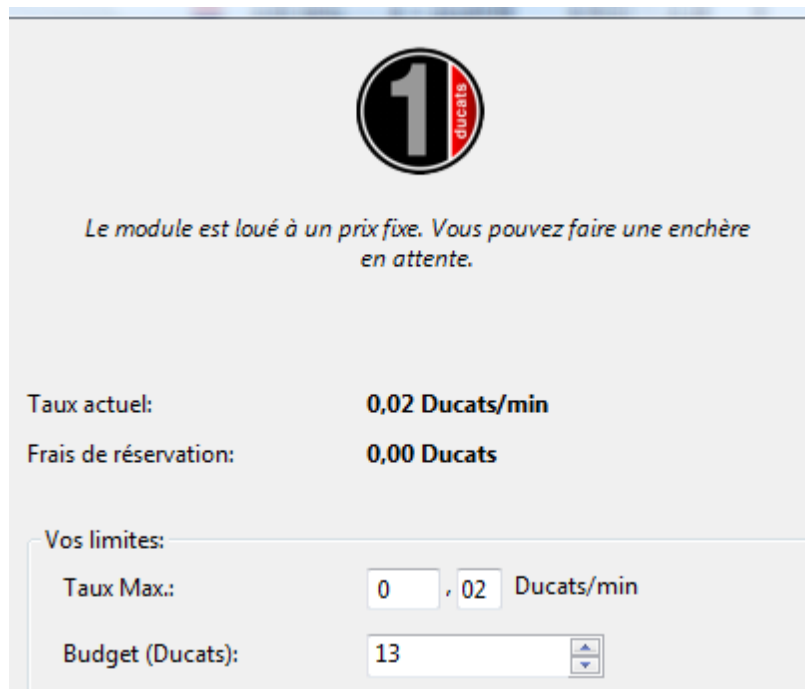
Si à gauche du module un symbole jaune est affiché, c'est qu'il est utilisé par un autre utilisateur. Si vous voulez néanmoins ce module pour vos analyses, vous pouvez essayer de surenchérir sur l'utilisateur actuel.

Quand un module est utilisé, une taxe est prélevée sur chaque offre, elle correspond au taux en cours par minute. Ceci également si l'enchère n'aboutit pas. Ainsi un utilisateur d'un module est protégé par des enchères intempestives d'autres utilisateurs qui voudraient l'empêcher de profiter du module. Si votre enchère n'est pas couronnée de succès vous êtes mis en "liste d'attente". Ceci signifie que le module sera chargé automatiquement dès qu'il sera à nouveau disponible.



Après l'obtention d'un module, une fenêtre d'échiquier avec la position en cours est ouverte et l'analyse démarre.

Si un symbole rouge se trouve devant le nom du module, il a été loué à prix fixe.



1 ducats

Le module est loué à un prix fixe. Vous pouvez faire une enchère en attente.

Taux actuel: **0,02 Ducats/min**

Frais de réservation: **0,00 Ducats**

Vos limites:

Taux Max.: , Ducats/min

Budget (Ducats):

Les autres utilisateurs peuvent néanmoins déposer des offres. Si l'utilisateur décharge le module, il sera chargé automatiquement. Si une fenêtre d'échiquier est ouverte l'analyse de la position démarre automatiquement !

- > [Système d'enchères ...](#)
- > [Cloud Engines disponibles ...](#)

3.7 Commenter

3.7.1 Commentaires texte

Lors de la saisie de commentaires, vous pouvez insérer des symboles de commentaire par des [raccourcis clavier](#).

Notation	Formulaire	LiveBook	Bibliothèque d'ouvertures
Holmes,Adam 2027 - Marsh,Matthew L 1882 0-1			
B90 US Masters qual (1) 10.03.2007			
<p> B90: Sicilian Najdorf: Unusual White 6th moves, 6 Be3 Ng4 and 6 Be3 e5</p> <p>1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Tg1 b5 7.g4 Fb7 8.Fg2 last book move Dc7 Black has a cramped position. Black's piece can't move: f8 9.g5 White threatens to win material: g5xf6 Cfd7 10.a4 bxa4 11.Txa4 [11.Cxa4 Cc6 12.Cc3 e6=] 11...e6 Secures d5+f5 12.Fe3 Black has a cramped position [12.f4 Cc6=] 12...Cb6 Black threatens to win material: Nb6xa4 13.Tb4 C8d7 14.Dh5 Black has a cramped position g6 Black threatens to win material: g6xh5 15.De2 Black has a cramped position Fe7 White has a very active position 16.Ca4</p>			

ChessBase offre la possibilité d'affecter un commentaire texte dans une langue donnée et de saisir plusieurs commentaires en parallèle pour un même coup. L'utilisateur peut ne pas afficher les [commentaires en langue étrangère](#). Cliquez sur un onglet de langue dans la boîte de saisie du texte pour saisir un commentaire dans une langue donnée. Si votre commentaire est linguistiquement neutre, choisissez *All*. Le texte est alors toujours affiché dans la notation de la partie.

Si des textes sont liés à une langue pour un coup, les boutons de choix sont étiquetés en italique.

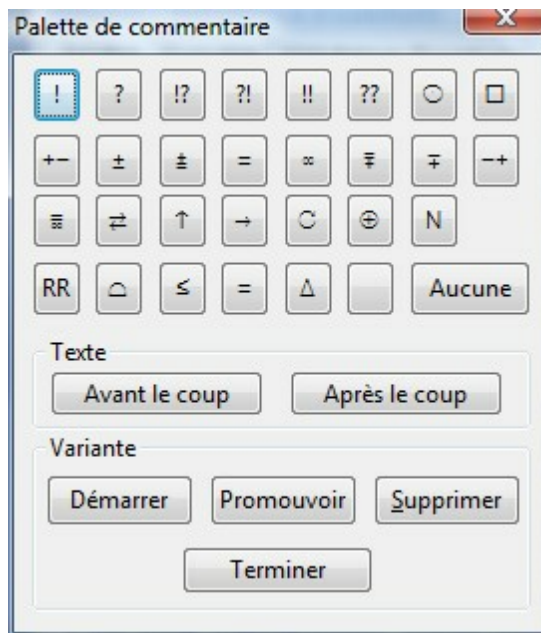
Comme pour tous les champs de saisie de texte sous Windows, vous pouvez copier du texte à partir du presse-papiers par Ctrl-V ou Ctrl-Inser. Il est possible ainsi de récupérer des paragraphes d'un traitement de texte ou d'un autre éditeur (ou d'une autre partie) pour les insérer comme commentaire. De même, il est possible de copier des textes entre les différentes langues en passant par le presse-papiers.

Diagramme : Si vous voulez insérer un diagramme dans la notation de la partie, saisissez en commentaire neutre linguistiquement un *signet de contrôle de diagramme* en tapant Ctrl-D. ChessBase produit alors un diagramme après le coup auquel est associé le commentaire.

3.7.2 Symboles de commentaires

Dans la notation professionnelle des parties, il est courant de commenter les parties avec une langue symbolique pour être compréhensible au niveau international.

Ctrl-Alt-S démarre la palette de commentaires.



Le programme possède des polices spéciales avec tous les symboles de commentaire courants.

Symbole	Signification
!	bon coup
!!	très bon coup
?	mauvais coup
??	très mauvais coup
!?	coup intéressant
?!	coup douteux
=	la position est égale
±	les Blancs sont un peu mieux
±	les Blancs sont mieux
+−	les Blancs gagnent
∓	les Noirs sont un peu mieux
∓	les Noirs sont mieux
−+	les Noirs gagnent
↑	avec attaque
→	avec initiative
↔	avec du contre-jeu

3.7.3 Palette de commentaires

Fenêtre d'échiquier **Ctrl-Alt-S**.

La palette de commentaires contient tous les symboles de commentaires qui peuvent ainsi être insérés dans la notation d'un seul clic de souris.



Signification

Les symboles de la première ligne sont des évaluations de coup. Ils sont placés directement derrière la notation du coup.

Les symboles des deuxième et troisième lignes sont surtout des évaluations de position. Ils sont placés dans la notation après l'évaluation du coup.

Les symboles de la quatrième ligne sont placés devant le coup.

Le bouton (Sans) enlève tous les symboles pour le coup choisi.

Texte avant / après le coup : Permet de saisir des commentaires texte devant ou derrière le coup sélectionné.

Démarrer : Reprend le coup sur l'échiquier. Vous pouvez alors saisir un coup alternatif qui devient une variante. (T-Note).

Promouvoir : La variante sélectionnée devient la ligne principale au niveau supérieur. Ceci peut être annulé par le menu *Édition/Annuler*.

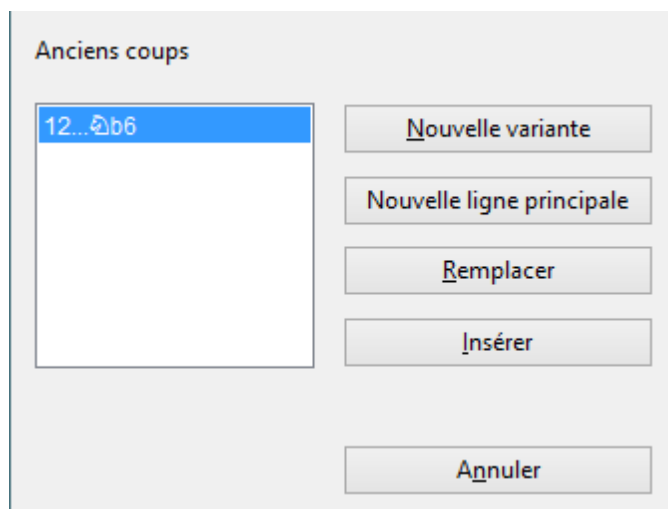
Supprimer : Efface la variante sélectionnée et toutes ses sous-variantes. Cette action peut aussi être annulée par le menu *Édition/Annuler*.

Terminer : Met fin à la saisie d'une variante et retourne à la position du coup principal pour pouvoir continuer la saisie de la ligne principale.

3.7.4 Saisie de coup/dialogue de variantes

La saisie de coups pour la notation a été singulièrement simplifiée. Le dialogue de variantes est affiché moins souvent et, lors de la saisie d'un coup alternatif, dans la notation, la variante est directement pris en compte - sans dialogue de variantes. Par contre pour le dernier coup le dialogue de variantes est toujours appelé car à cet endroit il s'agit souvent de corriger des erreurs de saisie.

Astuce: Par *Fichier - Reprendre le coup* les modifications peuvent être annulées.



Le dialogue de variantes est démarré en maintenant la **touche Ctrl** pendant la saisie de coup.

Nouvelle variante

Le coup saisi est le premier coup d'une variante.

Nouvelle ligne principale

Le coup saisi devient la variante principale. La ligne principale précédente devient une variante.

Remplacer

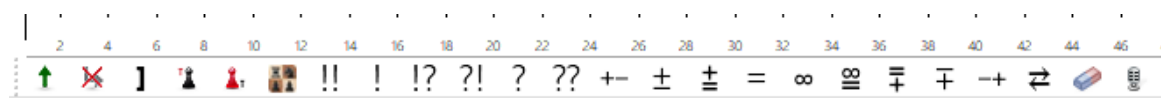
Tous les coups suivants de la variante sont effacés.

Insérer

Tous les coups et variantes suivantes, s'ils restent légaux, sont maintenus.

3.7.5 Barre d'outils

Le programme propose dans la fenêtre de notation un [barre d'outils](#) qui a été introduite en premier dans ChessBase 14.



Cette barre d'outils au bas de la fenêtre de notation contient toutes les fonctions importantes pour l'édition/annotation des parties. On peut rapidement éditer des commentaires ou modifier la structure de partie de la notation.

Avec *Mouseover* (maintien du curseur de la souris au-dessus d'un symbole) la signification de chaque bouton est affiché dans une bulle!

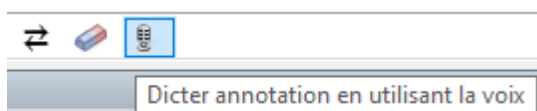
Le programme vérifie si un texte est présent, ensuite l'élément "**Toutes**" est vérifié sur la présence d'un texte. Puis toutes les langues sont vérifiées sur la présence d'un texte. S'il n'y a pas de texte, la langue de commentaire définie est utilisée.

Veuillez prendre note des remarques sous [Éléments de commentaires ...](#)

3.7.6 Commentaires vocaux via micro

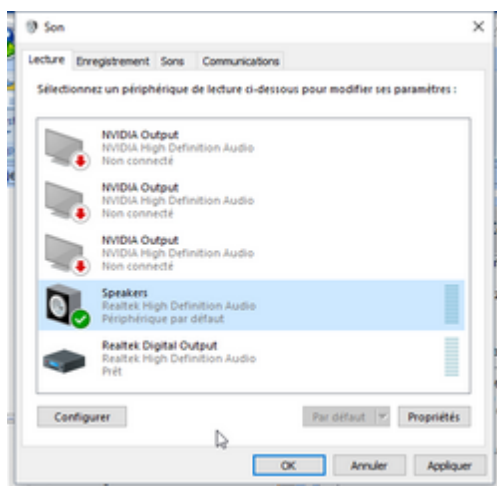
Vous pouvez ajouter des commentaires parlés à l'aide d'un microphone.

Cliquez sur le symbole sous forme de micro dans la [barre d'outils](#) de la notation.



Le texte reconnu sera inséré automatiquement dans la notation !

Dans la fenêtre "*Speech to Text*" vous pouvez sous *Options* configurer le matériel présent.



Avec **Démarrer** vous pouvez lancer l'enregistrement. Si vous activez **Auto** une interprétation du texte est effectuée à chaque pause.

La prise en compte des langues dépend de la version linguistique de Windows et des paquets vocaux installés.

































Le réglage se fait sous Options - *Multimédia* – *Reconnaissance vocale*.

Reconnaissance vocale

Essayer micro sayer reconnaissance voca

3.7.7 Médailles

Si une partie a des propriétés particulières, elle obtient une médaille. Les médailles sont repérées par des rectangles de couleur dans la liste des parties pour ces dernières soient repérables du premier coup d'oeil. Vous pouvez aussi [filtrer](#) les parties ayant obtenu certaines médailles.

US Masters Hendersonville (9)	 E04 2007	1-0	50	vC
US Masters Hendersonville (9)	 B23 2007	0-1	41	vC
US Masters Hendersonville (9)	 D79 2007	0-1	21	vc
US Masters Hendersonville (9)	 C47 2007	0-1	23	VC
US Masters Hendersonville (9)	 B13 2007	0-1	48	VC
US Masters Hendersonville (9)	 B26 2007	1-0	42	VC
US Masters Hendersonville (9)	 B87 2007	½-½	20	vC
US Masters Hendersonville (9)	 A37 2007	0-1	34	VC
US Masters Hendersonville (9)	 A00 2007	½-½		
US Masters qual (1)	 C86 2007	1-0	34	VC
US Masters qual (1)	 A00 2007	1-0	28	VC
US Masters qual (1)	 B60 2007	0-1	47	VC
US Masters qual (1)	 B90 2007	0-1	35	VC
US Masters qual (1)	 C90 2007	0-1	48	VC
US Masters qual (1)	 E63 2007	½-½	32	vC
US Masters qual (2)	 C33 2007	0-1	38	VC
US Masters qual (2)	 A58 2007	0-1	35	vC
US Masters qual (2)	 B23 2007	½-½	24	vC
US Masters qual (2)	 B00 2007	½-½	40	VC
US Masters qual (2)	 A00 2007	1-0		
US Masters qual (2)	 B40 2007	1-0	25	VC
US Masters qual (3)	 C45 2007	½-½	36	vc
US Masters qual (3)	 A01 2007	1-0	40	VC
US Masters qual (3)	 C55 2007	0-1	34	VC
US Masters qual (3)	 D13 2007	½-½	38	vC
US Masters qual (3)	 B07 2007	1-0	45	VC
US Masters qual (4)	 A91 2007	0-1	12	vc
US Masters qual (4)	 A40 2007	1-0	37	VC
US Masters qual (4)	 D90 2007	½-½	27	vC
US Masters qual (4)	 B22 2007	1-0	37	VC
US Masters qual (4)	 A90 2007	1-0	30	vC
Ulianovsk-ch (1)	 A29 2007	1-0	51	

Les médailles suivantes sont utilisées :

Exceptionnelle - Tournoi - Modèle - Nouveauté théorique - Structure de pions - Stratégie - Tactique - Attaque - Défense - Sacrifice - Matériel - Finale - Jeu des pièces - Faute tactique - Faute stratégique - Utilisateur.

Les médailles sont installées par le programme de base de données *ChessBase*. Le

programme utilise les médailles pour marquer certaines parties lors de l'analyse d'une base de données. Lors de la recherche d'erreurs sur la base de données les grosses erreurs obtiennent la médaille "Faute tactique".

3.7.8 Coup nul

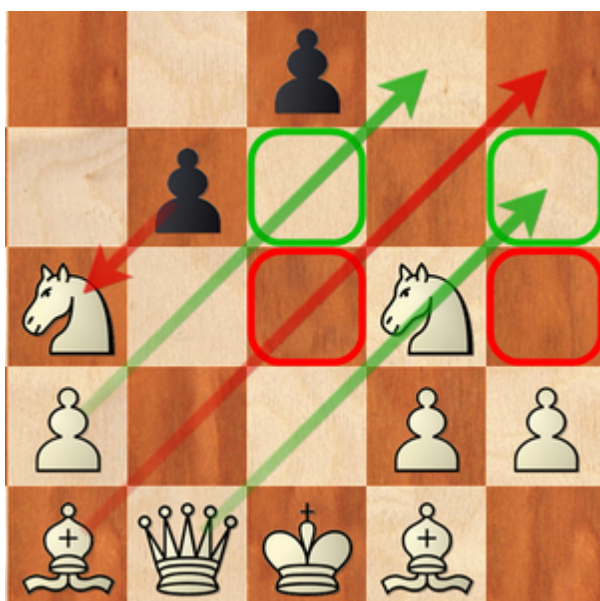
Pour la démonstration d'une idée, il peut être utile d'insérer plusieurs coups sans coup de réponse dans une page de la notation. Ceci est réalisable en insérant un "coup nul" par le menu *Commentaire - Coup nul* ou les touches clavier *Ctrl-Alt-0*.

Si vous activez le mode analyse par **Alt-F2**, vous pouvez saisir plusieurs coups de suite sans coups de réponse.



3.7.9 Annotations graphiques

Pour l'explication de thèmes stratégiques, de plans mais aussi pour des motifs tactiques, le programme permet d'utiliser des flèches et des cases de couleurs.



La saisie peut se faire à la souris et avec une combinaison de touches clavier :

Marquer une case en vert, flèche verte de a vers b Appuyez sur la touche Alt et cliquez sur la case, ou avec le bouton de souris maintenu tirez de a vers b

Marquer une case en rouge, flèche rouge de a vers b Appuyez sur les touches Alt+Maj et cliquez sur la case, ou avec le bouton de souris maintenu tirez de a vers b

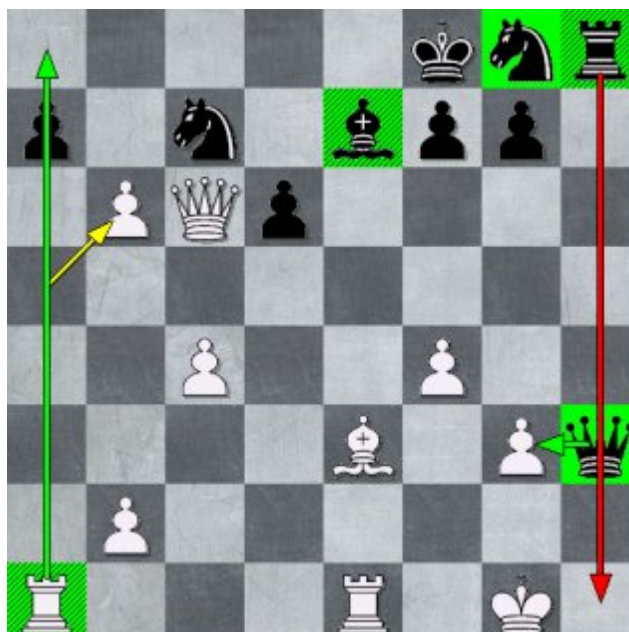
Marquer une case en jaune, flèche jaune de a vers b Appuyez sur les touches Alt+Ctrl et cliquez sur la case, ou avec le bouton de souris maintenu tirez de a vers b

Les commentaires graphiques sont signalés par un petit cercle dans la notation.

4.exd5 ♗e7

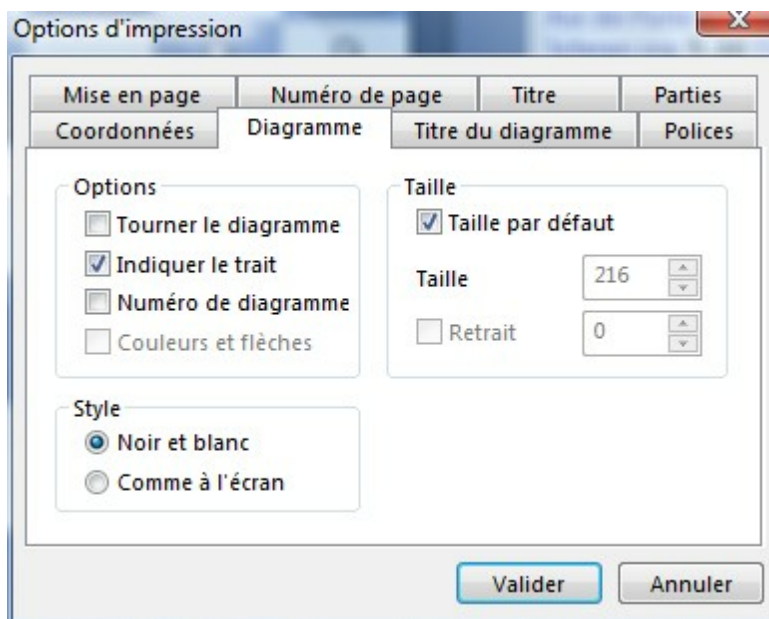
3.7.10 Impression de diagramme

Le format de données de Fritz et ChessBase permet aussi, en plus des formes de commentaires classiques comme les variantes ou le texte, de *marquer en couleurs* sur l'échiquier. On peut à l'aide de [flèches et de cases](#) marquées directement sur l'échiquier exprimer certaines idées et plans pour une meilleur compréhension.



Si on possède une imprimante couleur, on peut régler l'impression pour la vue à l'écran en plus des diagrammes en noir et blanc.

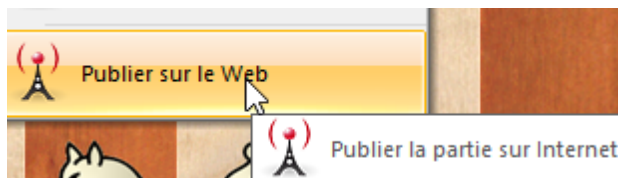
On procède au réglage correspondant sous *Menu Fichier - Imprimer - Mise en page*. Dans le dialogue "*Options d'impression*" il existe l'onglet "*Diagramme*".



Dans le paragraphe "Style" on choisit l'option "Comme à l'écran". Lors de l'impression la représentation sera reprise depuis l'écran.

3.7.11 Publier partie

Menu Fichier - Imprimer Publier sur le Web



Le programme peut exporter les parties sélectionnées dans une page HTML avec Javascript pour qu'elle puisse être lue par n'importe quel navigateur Web moderne. Ces scripts peuvent être incorporés dans des pages Web.

3.8 Echecs électroniques

3.8.1 Les modules

La partie du programme qui joue aux échecs est indépendante de l'interface graphique ; elle est appelée le *module*. Celui-ci peut être changé par le menu *Module/Changement de module*.



Ainsi la force et le style de jeu du programme sont changés. De plus les modules peuvent faire des [duels](#) automatiquement ou jouer des [tournois](#) complets.

Profitez de la possibilité d'utiliser les [Cloud Engines](#), beaucoup de [UCI Engines](#) offre également une grande force de jeu!

ChessBase publie régulièrement de nouveaux modules pour que vous restiez toujours au niveau technique le plus récent.

Vous trouverez tous les modules disponibles sur notre site Internet à l'adresse www.chessbase.com. Sur nos pages plusieurs modules sont disponibles en téléchargement gratuit.

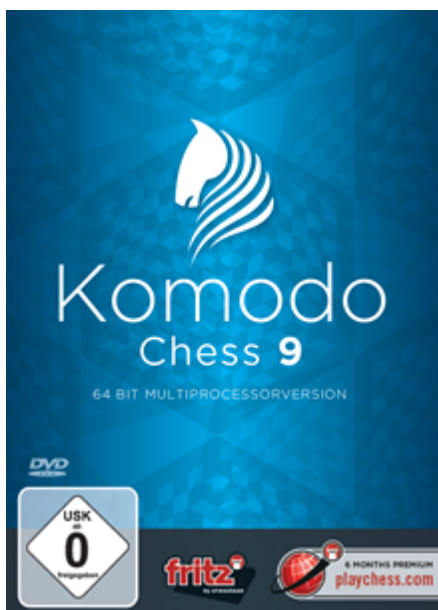
Au moment de la rédaction (novembre 2015), les modules suivants sont disponibles :

Fritz 15

Versions 32 Bit et 64 Bit du programme Fritz

Komodo

Programme d'échecs super puissant avec un style de jeu caractérisé par l'initiative



Houdini

Très fort programme avec un sens profond pour le jeu positionnel



3.8.2 Gérer les modules

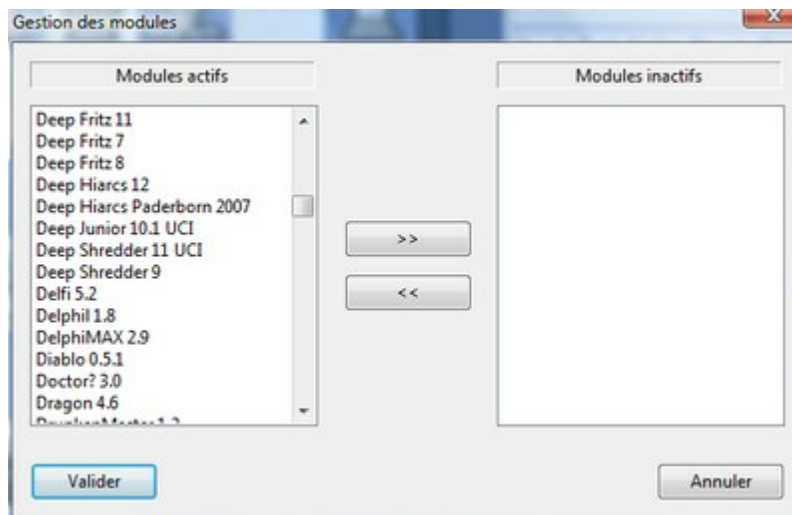
Un des atouts de conception du programme est la stricte indépendance entre l'interface graphique et le programme d'échecs proprement dit, le [module](#). Il existe un grand nombre de modules de divers auteurs qui possèdent chacun des caractéristiques de jeu différentes.

Si vous possédez un grand nombre de modules, une liste relativement longue est affichée. Vous pouvez gérer les modules de façon très simple avec le programme.

Par le menu *Module - Gestion des modules* vous ouvrez la fenêtre de dialogue correspondante qui comporte deux listes.

- **Modules actifs** : Cette liste montre les programmes d'échecs qui sont disponibles immédiatement par le [dialogue de chargement](#) d'un module (F3).
- **Modules inactifs** : Cette liste indique les programmes qui ne sont pas utilisables provisoirement.

Par les boutons >> ou << vous pouvez faire passer un module d'une liste à l'autre afin de le rendre utilisable ou non.



3.8.3 Charger un module

Le "module" est le moteur de jeu d'échecs du programme et peut être complètement remplacé. Pour cela, faites appel au menu *Module - Changement de module* et choisissez un module disponible dans la liste.

Veillez noter que si vous êtes connecté au serveur [Engine Cloud](#) vous pouvez aussi utiliser des Cloud Engines.

Local Engines		Cloud Engines			
Module	Auteur	Provider	Module	C...	Machine
UCI Alfil 15.07 x64	Enrique Sanchez Acosta	softwar...	Critter 1.5c 64-bit	2	2/2/2, 2.3 GHz
UCI AnMon 5.75	Christian Barreteau				
Anaconda 1.0	Frank Schneider + Kai Skibbe				
Anaconda 1.6.2	Frank Schneider + Kai Skibbe				
Anaconda 2.0.1	Frank Schneider + Kai Skibbe				
BamBam	Patrick I.				
UCI Bouquet 1.8 x64	Jose M Velasco				
Chess Tiger 14.0	Christophe Théron				
Chess Tiger 15.0	Christophe Théron				
UCI Chess Tiger 2007	Christophe Theron				
UCI ChestUCI 5.0	Franz Huber				
UCI Chiron 2 64bit	Ubaldo Andrea Farina				
Comet A96	Dr. Ulrich Türke				
Comet B27	Dr. Ulrich Türke				
Comet B43	Dr. Ulrich Türke				
Comet B45	Dr. Ulrich Türke				

Les [paramètres disponibles](#) dans la boîte de dialogue *Avancé* sont :

Paramètres

Effacer les Hashtables

Taille des Hashtables

Maximum 1303 MB

Taille des Hashtables 256

Réflexion permanente

Bases de finales

Usage intelligent du CPU

Valider Aide Annuler

Effacer les Hashtables : Initialise les [Hashtables](#), dans lesquelles des résultats de calculs précédents peuvent être présents. Cette option n'est importante que pour les experts.

Paramètres : Beaucoup de modules peuvent être influencés dans leur manière de jouer par des [paramètres](#) externes. Cette option vous donne accès à une boîte pour les modifier.

Bases de finales : Si les bases de données des finales sont installées, l'interface de Fritz peut, en contournant le module, jouer directement par appel au meilleur coup des [bases de données des finales](#), dès qu'apparaît une position à trois, quatre ou cinq pièces sur l'échiquier.

Taille des Hashtables : Permet de fixer la quantité de mémoire RAM laissée au module pour mémoriser les résultats de ses calculs.

Réflexion permanente : On désigne la faculté de pouvoir calculer pendant le temps de réflexion de l'adversaire par la [réflexion permanente](#). Si vous désactivez cette option, le module ne calcule pas plus lentement mais il examine moins de positions et joue un peu moins fort.

Usage intelligent du CPU : Un module "Deep" démarre ainsi sur un ordinateur avec Hyperthreading (i7, 4 cores + 4 Hyperthreading) seulement sur 4 threads. Sur un ordinateur sans Hyperthreading (i5, AMD) il démarrera avec n-1 threads. Si on décoche l'option on obtient l'ancien comportement.

Exception : L'utilisateur a défini expressément le nombre threads.

3.8.4 Paramétrer module

Beaucoup de [modules](#) livrés avec le programme peuvent être paramétrés. Les paramètres d'un module changent la façon de jouer et d'analyser. Chaque module déclare lui-même au programme quelles sont les possibilités de réglage et le nom des paramètres possibles. C'est pourquoi le nom des paramètres est souvent uniquement en Anglais.

Remarque : Les paramètres par défaut du module ont été soigneusement testés, mais il est possible que dans certaines positions, les résultats soient meilleurs avec d'autres réglages. Le module doit avoir une bonne performance dans tous les types de positions.

Les paramètres du module Fritz

Vous pouvez modifier les paramètres du [module d'échecs](#). Si vous appelez le dialogue de changement des modules par F3 ou le menu *Module - Changement de module*, le bouton *Paramètres* vous permet d'ouvrir une boîte de dialogue pour modifier les paramètres spécifiques du module.

Hashtables

Taille des Hashtables en Mo utilisés par le module.

La taille par défaut est de 128Mo, minimum 4Mo.

Maximal 1024 (32-bit) ou 4096 (64-bit Standard) ou 262144 (64-bit Pro). La valeur est arrondie (4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144 Mo).

Pour des analyses prolongées ou des parties à temps de réflexion long vous devriez utiliser la plus grande Hashtable possible. Exemple : Sur un ordinateur avec une RAM de 4Go, vous pourriez utiliser 2048Mo de Hash.

Pour des temps de réflexion courts par ex des parties de Blitz de 3 - 5 minutes mieux vaut utiliser une petite Hashtable. 256 ou 512Mo sont largement suffisant, pour 15 minutes 1024 voir 2048Mo sont correctes.

Au moment de la création de la documentation la description des paramètres n'est disponible qu'en Anglais!

There is a button entitled "Engine Parameters" which opens a dialog with some options:

Log - Write stuff (like, communication with the GUI) to a file.

xLog - Write stuff to a HTML file (seems to only work for Opera Browser...)

Max CPU - The number of cores that Rybka will use, if this number is higher than your cores, Rybka will use them all.

CPU usage - In case you want to use less than one core, set it in this parameter.

Main Process Priority / Child Process Priority: Changes the engine priority without needing to visit the Task Manager.

Inherit should be to start the main process at the same priority of the GUI.

NalimovUsage - Same as in Rybka 3 (affects how much she is slowed by tablebases, default should be best).

Use Large Pages - After you set "lock pages in memory" in the OS, expect some 15% speed up if you give her 1GB Hash (or more, less hash should also give benefits but not as dramatic - only lasts until you unload the engine, then you'll probably have to reboot the computer for this to take effect again).

Always Score Main Move - With this OFF Rybka would move into looking for alternative moves in fail lows, with ON she will first give the move a score.

Recommended to set it ON for analysis, OFF for games.

Display Upperbounds - With this OFF Rybka would not tell the user when a fail move happened, so if you were away from the computer you wouldn't have a way to know. Recommended to set it ON for interactive analysis, OFF for games.

Preserve analysis - Same as R3 (Engine keeps old contents on the hash for much longer, slows her down the more positions analyzed. I chose to keep it OFF).

Clear Hash - Allows the Engine to get a fresh look at the position.

Hash File / Save Hash / Load Hash - Used for when you are going to unload the engine or reboot, so Rybka keeps the hash contents on reload.

MultiPV_cp - Same as R3 (Controls how worse than best the moves have to be to appear on MultiPV, e.g. a value of 0 only would show moves that are exactly as good as the best move).

TCBuffer - How many seconds Rybka thinks she has subtracted from the clock. Useful for bullet (1 '0) and blitz games (3 '0) so Rybka avoids losing on time (by time stolen by the GUI or the opposing engine, like clones), and also may give a general better time management when set at 3 (setting does nothing on incremental or repeating time controls.)

TCNormal Move Time - The rate at which Rybka should play the game. Lower values will make the engine play faster, and vice versa.

TC Max Move Time - The amount of time Rybka is willing to spend in critical positions (higher values will make her think longer on such cases).

These last 3 settings are extremely sensitive to hardware, time control and even, opponent, so to see Rybka 4 shine on games, you'll probably need to experiment a lot to find the optimal settings, but the gains can be significant.

[Pieces cp] - The offset of the pieces in centipawns. Please note that the behavior is different on analysis than of games. On analysis "White" and "Black" are taken literally, so that when you analyze from the other side you get the same evaluation. On games White means "Me" and black means "The opponent", so by setting the values you are really setting how Rybka should evaluate her pieces and the opponent's, regardless of what side she's playing on.

Rook Endgame Scaling: If you see Rybka playing too much into dead drawn endgames with a rook and an extra pawn, try lowering this value. Useful for analysis of such positions, as well.

xLog - Write stuff to a HTML file (seems to only work for Opera Browser...)

Main Process Priority / Child Process Priority: Changes the engine priority without needing to visit the Task Manager.

Inherit should be to start the main process at the same priority of the GUI.

NalimovUsage - affects how much she is slowed by tablebases, default should be best.

Use Large Pages - After you set "lock pages in memory" in the OS, expect some 15% speed up if you give her 1GB Hash (or more, less hash should also give benefits but not as dramatic - only lasts until you unload the engine, then you'll probably have to reboot the computer for this to take effect again).

Always Score Main Move - With this OFF Rybka would move into looking for alternative moves in fail lows, with ON she will first give the move a score. Recommended to set it ON for analysis, OFF for games.

Display Upperbounds - With this OFF Rybka would not tell the user when a fail move happened, so if you were away from the computer you wouldn't have a way to know. Recommended to set it ON for interactive analysis, OFF for games.

Remarque : Veuillez noter que le module est livré avec les paramètres par défaut de l'auteur. Ceux-ci sont recommandés!

Enregistrer : Enregistre les modifications. Une boîte de dialogue est appelée où vous pouvez enregistrer les modifications. L'extension du fichier pour la configuration est *.param.

Charger : Appelle le sélecteur de fichiers de Windows pour charger une version modifiée du module. Les paramètres sont sauvegardés dans le dossier "EngineParameter".

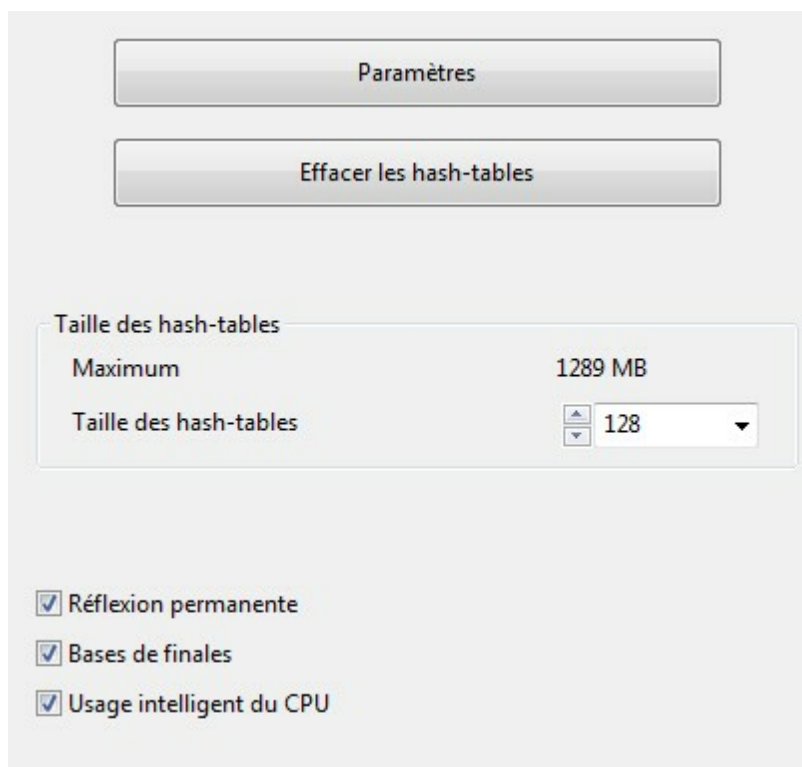
Standard : Rétablit la configuration par défaut.

Conseil : Dans les [matchs entre modules](#) ou les [tournois entre modules](#) vous pouvez tester vos modifications contre d'autres modules.

3.8.5 Modules - Paramètres supplémentaires

Avancé : Beaucoup de modules peuvent être modifiés dans leur façon de jouer par les [paramétrages](#).

Effacer les Hashtables : Initialise les [Hashtables](#), dans lesquelles des résultats de calculs précédents peuvent être présents. Cette option n'est importante que pour les experts.



Taille des Hashtables : Permet de fixer la quantité de mémoire RAM laissée au module pour mémoriser les résultats de ses calculs.

Réflexion permanente : On désigne la faculté de pouvoir calculer pendant le temps de réflexion de l'adversaire par la [réflexion permanente](#). Si vous désactivez cette option, le module ne calcule pas plus lentement mais il examine moins de positions et joue un peu moins fort.

Bases de finales : Si les bases de données des finales sont installées, l'interface de Fritz peut, en contournant le module, jouer directement par appel au meilleur coup des [bases de données des finales](#), dès qu'apparaît une position à trois, quatre ou cinq pièces sur l'échiquier.

Usage intelligent du CPU : Un module "Deep" démarre ainsi sur un ordinateur avec Hyperthreading (i7, 4 cores + 4 Hyperthreading) seulement sur 4 threads. Sur un ordinateur sans Hyperthreading (i5, AMD) il démarrera avec n-1 threads. Si on décoche l'option on obtient l'ancien comportement.

Exception : L'utilisateur a défini expressément le nombre threads.

3.8.6 Match entre deux modules

La mesure de la force de jeu dans les échecs informatiques se base en premier lieu sur des matchs entre modules. Fritz peut procéder à de tels matchs automatiquement.

Le duel entre modules est organisé par le menu *Module - Match entre modules*.

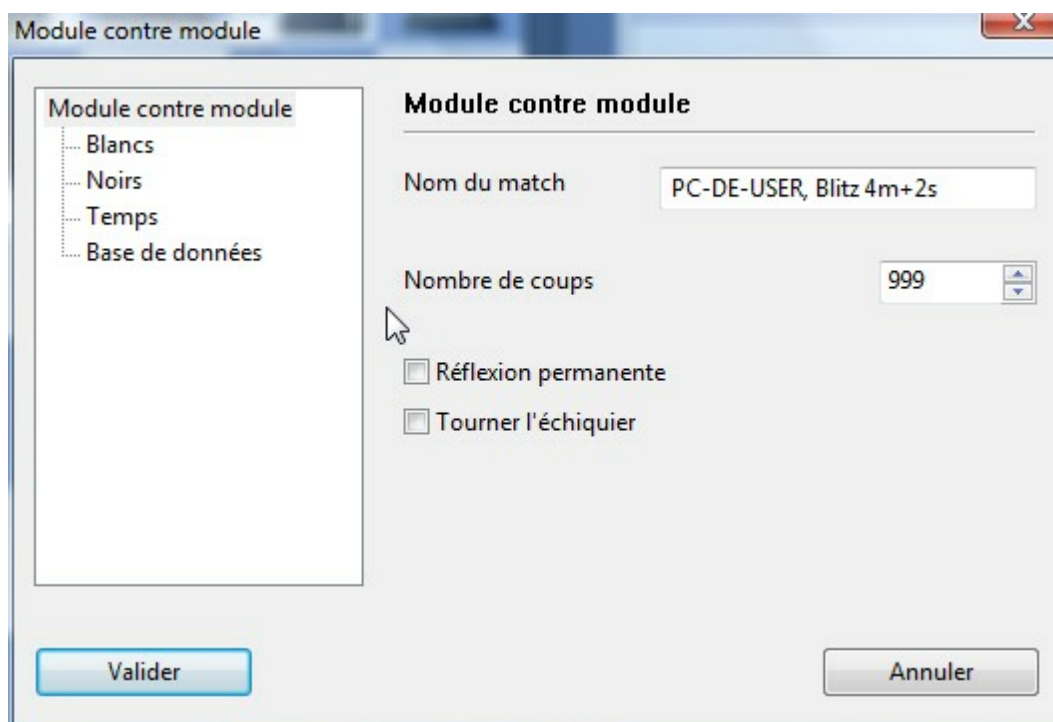


Remarque : Vous pouvez également utiliser des [Cloudengines](#) pour les matchs entre modules!

The screenshot shows the Fritz 15 software interface during a match between two chess engines: Crafty 23.01 and Critter 1.5c 64-bit. The main window displays the chessboard, a timer for the match (Blitz 4m+2s), and a notation window. The notation window shows the game progress, including the opening moves and the current position. The interface also includes a 'Profil d'évaluation' (Evaluation Profile) graph and a 'Notation + Bibliothèque d'ouvertures' (Notation + Opening Library) section.

Ici un match entre Crafty 23.01 sur l'ordinateur et une version Cloud de Critter 1.5c 64-bit.

Le programme garde la dernière configuration de match. Celle-ci peut être fixée de la façon suivante :



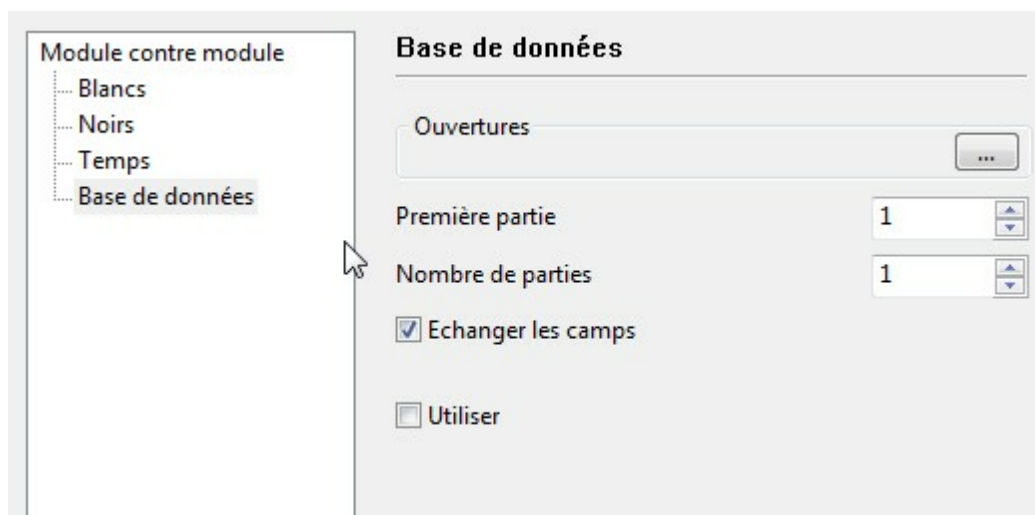
Nom du match : Ce texte apparaît dans les en-têtes de *Tournoi* des parties sauvegardées.

Définir : Deux boutons pour définir chacun des modules. Le module de gauche joue la première partie avec les Blancs. Lors de la définition du module vous choisissez la bibliothèque d'ouvertures, la [taille des hashtables](#) et les éventuels [paramètres du module](#). Le module peut apparaître directement avec un classement Elo dans les parties sauvegardées.

Incrément de temps Une couleur peut obtenir un [pourcentage](#) de temps en plus. Vous pouvez ainsi effectuer des matchs à handicap avec des temps de réflexion différents. 50% signifie que ce module obtient 50% plus de temps de réflexion que celui qui est fixé.

Les matchs entre modules peuvent être joués en Blitz ou en Partie longue. Il est intéressant de partir d'une profondeur fixe qui peut être différente pour chaque module.

Nombre de coups : Limite la longueur des parties mesurée en demi-coups à partir du dernier coup de bibliothèque et évalue la position. Dans la liste des parties de la base aucun résultat n'apparaît alors, mais seulement un symbole d'évaluation. Une valeur judicieuse est 200. Astuce : Une limite de coup de "1" donne des parties pour lesquelles un seul coup est joué à la sortie de la bibliothèque. Vous pouvez ainsi tester les bibliothèques d'ouvertures.



Base de données : Un match entre modules peut être joué sans bibliothèque à partir de positions de test. Les positions de test sont enregistrées comme fragments de parties dans une base de données. Chaque position est jouée deux fois avec alternance des camps. Sur le DVD, il y a une base de données d'ouvertures de dix positions du Dr. John Nunn, qui permet de procéder à un [Nunn-Match](#).

Première partie : Lors de l'utilisation d'une base de données d'ouvertures, la première position peut être choisie librement.

Réflexion permanente : Un module peut aussi [calculer](#) pendant que l'adversaire a le trait. Mais il consomme ainsi 50% de la performance du processeur.

Échanger les camps : Après chaque partie, on change de couleur. Si l'option est désactivée, un module joue toujours avec les Blancs et l'autre toujours avec les Noirs.

Si les deux modules utilisent la même bibliothèque d'ouvertures, chaque variante est rejouée à la partie suivante avec l'autre couleur pour donner des chances égales.

Remarque : Dans un match entre modules, une barre d'infos est affichée en haut de l'écran avec les informations sur le déroulement du match. Vous pouvez augmenter la taille de l'affichage en déplaçant la ligne de séparation.

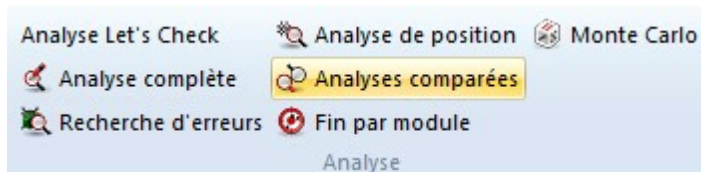
Informations affichées

1. Les deux programmes d'échecs
2. Résultat avec indication des victoires, nulles et défaites
3. Valeur de la performance en pourcentage
4. Performance du tournoi en Elo
5. Entre parenthèses est indiqué l'écart standard. Si 68% est indiqué, la probabilité d'écart est au plus de cette valeur vers le haut ou le bas. Ce sont aussi ces valeurs qui sont indiquées dans la liste Elo du SSDF sous + et -, mais uniquement pour une valeur de 95% de probabilité

Astuce: Vous pouvez [modifier un module](#), conserver les modifications et les tester dans le cadre d'un match.

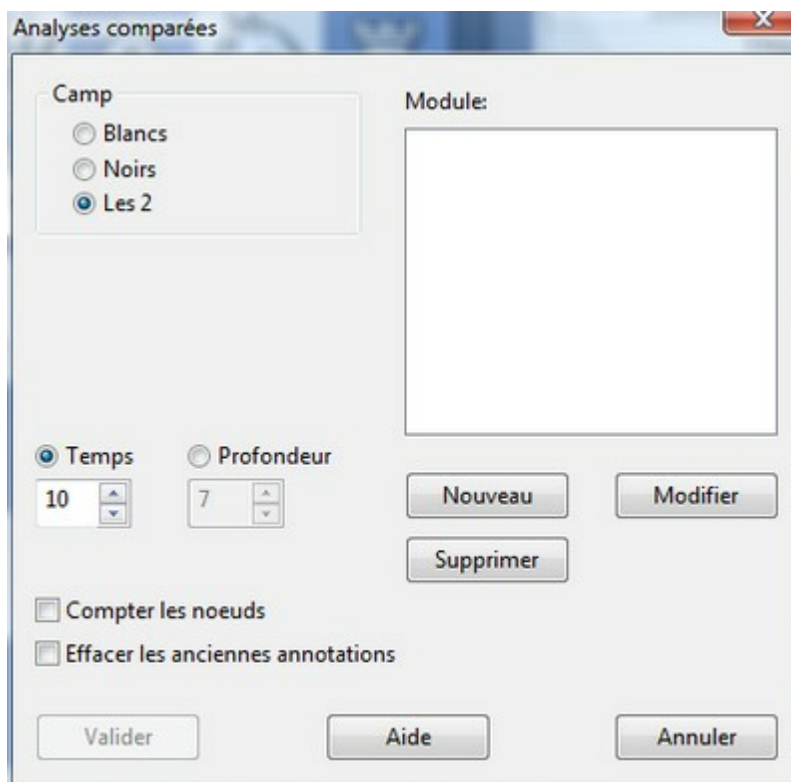
3.8.7 Comparaison d'analyse

Analyse - Analyses comparées



L'analyse comparée de [modules](#) différents a deux applications: Premièrement, c'est une méthode efficace pour l'étude des modules. Deuxièmement, elle est très intéressante au niveau échiquéen car elle rassemble automatiquement diverses évaluations et propositions de coups de modules différents. Quel module imite le mieux le style d'un Grand-Maître célèbre ?

Il est captivant de comparer deux versions d'un module. On peut ainsi par exemple essayer de percevoir les différences entre Fritz et Junior. La comparaison directe des versions est mieux mise en oeuvre avec une profondeur de calcul fixe qu'avec un temps fixe. Pour les experts, la mesure du nombre de noeuds à un endroit donné pour l'atteinte d'une profondeur fixée est particulièrement instructive. Des différences importantes indiquent un changement dans la recherche, c'est-à-dire par exemple l'introduction de nouvelles extensions.



Fixez pour chaque module une Couleur d'analyse pour pouvoir distinguer les différentes analyses.

Nouveau : Définit un nouveau module qui doit participer à la comparaison.

Modifier : Change les paramètres d'un module sélectionné (par exemple, taille de la Hashtable ou la couleur de la variante).

L'analyse comparée peut être appliquée à plusieurs parties d'une base de données. Dans ce cas, vous décidez si les parties examinées sont ajoutées ou remplacées dans la version originale dans la base.

Astuce : Vous pouvez ajouter un module plusieurs fois dans la liste et en modifiant les paramètres du module à l'aide du bouton Modifier, vous pouvez comparer différents réglages de module.

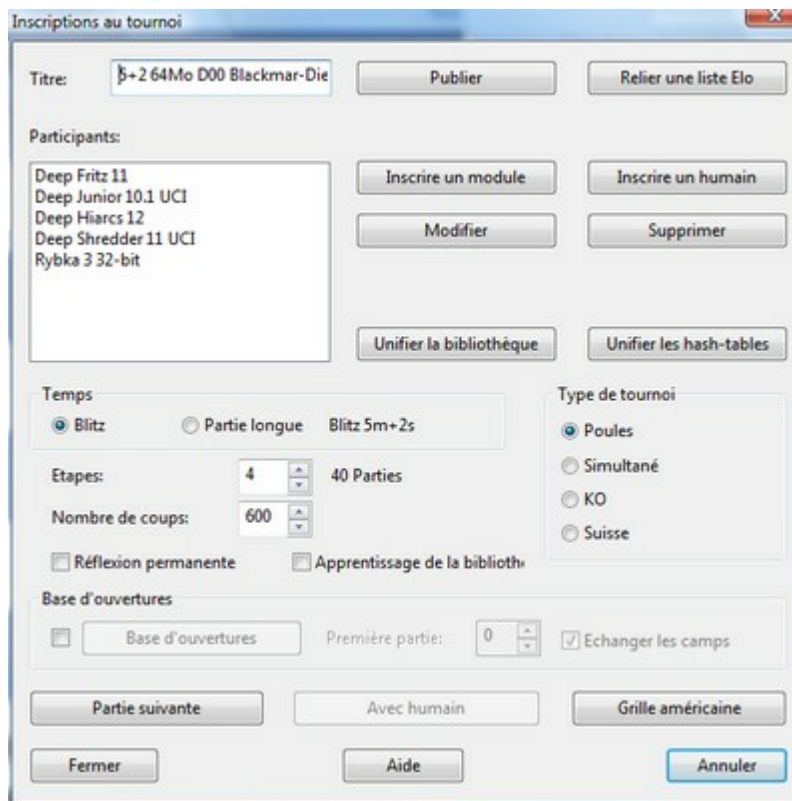
3.8.8 Tournoi pour modules (et Humains)

Les duels entre [modules](#) ont un inconvénient : le programme A peut très bien se comporter contre le programme B, mais avoir des problèmes contre le programme C qui lui peut être très à l'aise avec le programme B. Ceci est plutôt improbable entre joueurs humains. Pour mesurer la force de jeu d'un module de façon réaliste, il faut opposer le programme à une large palette d'adversaires. Les tournois avec rondes sont une manière simple d'y parvenir.

Le programme prend en charge cela automatiquement. Vous invitez simplement les modules avec les bibliothèques d'ouvertures à un tournoi, fixez les temps de contrôle, et laissez les parties s'accomplir. Si vous avez besoin de l'ordinateur entre-temps, vous interrompez le tournoi pour le reprendre plus tard.



Le menu *Module - Tournoi* démarre un tournoi entre modules, auquel vous pouvez participer vous-même.



Vous devez commencer par donner un nom au fichier (d'extension ".cbtourn") dans lequel toutes les données du tournoi seront enregistrées.

Titre : Le texte saisi ici apparaît dans la rubrique "Tournoi" des parties sauvegardées.

Relier une liste Elo : Si vous suivez le [classement Elo](#) de vos modules dans un fichier, vous pouvez relier celui-ci au tournoi afin que les bons classements Elo soient inscrits dans les parties.

Inscrire un module : Inscrit le module et sa bibliothèque d'ouvertures comme participant au tournoi.

Inscrire un humain : Inscrit un humain comme participant au tournoi. Un seul humain peut participer à un tournoi.

Modifier : Permet de changer les paramètres d'un participant, par exemple la bibliothèque d'ouvertures.

Supprimer : Enlève un participant de la liste.

Unifier la bibliothèque : Tous les modules doivent jouer avec la même [bibliothèque d'ouvertures](#).

Unifier les hashtables : Tous les modules obtiennent la même taille de [hashtable](#).

Blitz : Le tournoi est joué en Blitz.

Partie longue : Le tournoi est joué avec des parties longues et des temps de contrôle classiques.

Étapes : Fixe combien de parties chacun doit jouer contre chacun des adversaires. Pour le système Suisse, c'est le nombre de rondes.

Nombre de coups : Limite la longueur de la partie en demi-coups après sortie de la bibliothèque et une évaluation de la position finale est effectuée. Dans la liste des parties n'apparaît pas de résultat mais un symbole d'évaluation. Une valeur raisonnable est 200.

Astuce : Une limite de coup de "1" donne des parties où un seul coup est calculé

après la sortie de la bibliothèque. On peut ainsi tester les bibliothèques d'ouvertures.

Réflexion permanente : Les modules peuvent calculer [pendant que l'adversaire a le trait](#), demande 50% de la performance du processeur.

Apprentissage de la biblio : Les bibliothèques d'ouvertures utilisées peuvent apprendre à partir des résultats des parties, c'est à dire que les variantes perdantes sont évitées et les variantes gagnantes rejouées.

Poules : Chacun joue le nombre de parties indiqué dans Étapes.

Simultané : Le premier module de la liste joue contre tous les autres le nombre de parties indiqué dans Étapes. Ce type de tournoi est particulièrement adapté pour le test d'un module particulier.

KO : Deux modules jouent entre eux. Le vainqueur passe une ronde.

Suisse : Les modules jouent entre eux N rondes selon le nombre de points obtenu dans les rondes précédentes, ce qui entraîne qu'au fil des rondes les plus forts jouent entre eux ainsi que les plus faibles. N est le nombre de Étapes.

Partie suivante : Le tournoi est démarré, ou redémarré s'il a été interrompu en restant inchangé.

Avec humain : Si un humain participe, sa prochaine partie est lancée.

Les tournois peuvent être aussi poursuivis par le menu *Partie/Tournoi/Partie de modules suivante* ou *Partie humaine suivante*. Comme les tournois peuvent durer relativement longtemps, vous pouvez les interrompre entre les parties à volonté.

3.8.9 Le Nunn-Match

Il peut être intéressant d'effectuer des comparaisons de force de jeu sur des matchs sans bibliothèque d'ouvertures.

- A l'ère des bibliothèques d'ouvertures capables d'apprendre, l'influence de celles-ci sur le résultat de la partie peut être tellement déterminante que pour obtenir des résultats probants sur la force de jeu, il est nécessaire de jouer un grand nombre de parties (sans doublons). Il semble intéressant de tester les bibliothèques d'ouvertures, mais dans les programmes modernes les bibliothèques peuvent être entièrement échangées. Ainsi, comme dans Fritz, leur intérêt pour l'évaluation d'un module n'est que secondaire.

- L'utilisation d'un nombre prédéfini de parties empêche de cacher des résultats de tests non désirés car pas très bons. C'est une pratique courante dans les "essais" dépendants d'éditeurs de logiciels de citer seulement certaines parties choisies contre des programmes concurrents.

Si la configuration matérielle exacte est indiquée et si, dans la partie, le temps de réflexion et l'évaluation sont enregistrés pour chaque coup, le Nunn-Match se révèle une excellente méthodologie de test pour les programmes d'échecs. Elle est entièrement contrôlable et exclut ainsi toutes les manipulations. Les parties entre programmes d'échecs sont des "expériences", qui n'ont de sens que si elles donnent des résultats irréfutables. Ceci demande la communication très précise des paramètres de test pour que tout un chacun puisse reproduire les résultats.

3.8.10 Créer des modules UCI

Que signifie UCI ?

L'interface graphique du programme a été conçue pour que le logiciel soit [multi-modules](#). Ceci signifie que l'interface graphique et le programme de jeu sont

strictement indépendants et communiquent entre eux par un protocole défini.

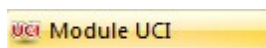
UCI est l'abréviation de *Universal Chess Interface* et est un protocole relativement récent développé par Stefan Meyer-Kahlen. L'interface UCI colle étroitement au protocole WinBoard. Ceci signifie que les modules WinBoard existants peuvent être adaptés pour être utilisés par le programme avec un travail relativement minime des auteurs.

Pour le programmeurs intéressé, cette solution présente les avantages suivants :

- Son module peut être testé confortablement sous l'interface de ce programme.
- Le module fonctionne à pleine performance sans adaptateur supplémentaire.
- La reconnaissance du module devient plus grande auprès des utilisateurs, car aucune configuration contraignante n'est nécessaire.
- Le protocole UCI peut être utilisé sans paiement de licence pour son propre module - même à des fins commerciales.

Le principe

Un module UCI est inséré par l'utilisation du menu *Module - Module UCI* dans l'interface du programme.



Ce dialogue a deux fonctions :

- Un nouveau module UCI peut être inséré dans l'interface par ce dialogue.
- Les paramètres d'un module déjà inséré peuvent être modifiés et changés. Le module modifié peut être sauvegardé sous un autre nom.

Remarque : Lors de l'attribution d'un nom, certaines contraintes doivent être respectées.

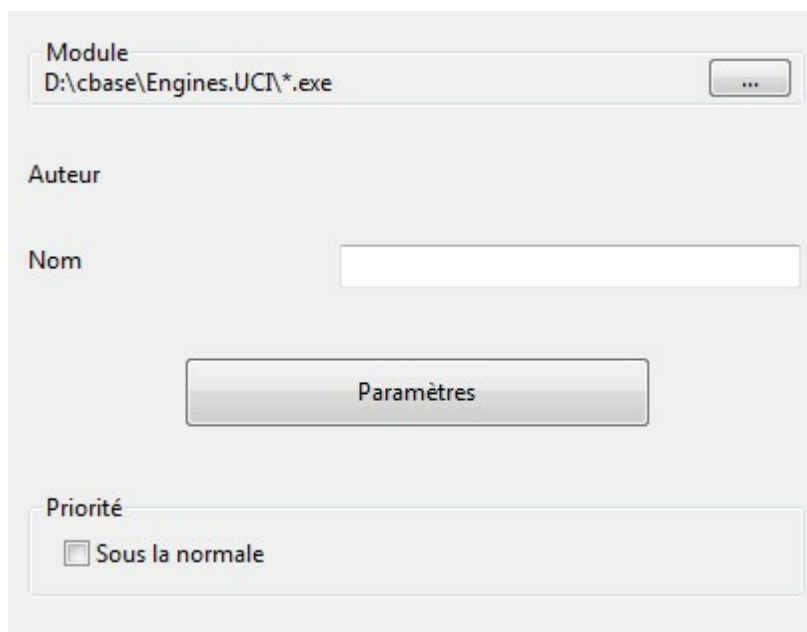
- Le nom d'origine du module doit apparaître dans le nom du module modifié.
- Si le module est inséré avec les paramètres standard, le nom doit correspondre au nom d'origine. Dans ce cas le nom du module ne peut être modifié. Si les paramètres sont modifiés, le nom doit être saisi en tenant compte du fait que le nom original du module doit être inclus dans la nouvelle désignation. Le nom de l'auteur ne peut être omis et ne doit pas être changé avec les paramètres.

Exemple : Supposons que vous ayez inséré la version UCI de Shredder 6 et changé quelques paramètres. Ce module modifié doit être listé sous un autre nom dans le dialogue de chargement. La désignation standard du module est "Shredder 6". Un nom valable serait par exemple "Shredder 6 Tactique", car le nom original du module est intégré. Non valable serait un nom fantaisiste comme "Mon module".

Insertion d'un module UCI

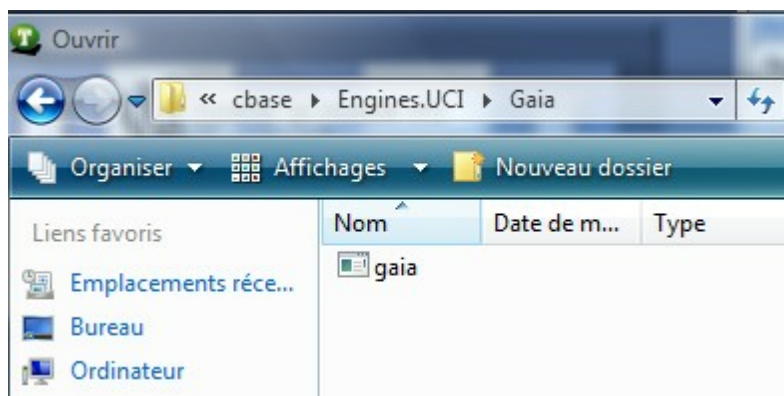
Avant qu'un module UCI puisse apparaître dans le [dialogue de chargement \(F3\)](#), il doit être inséré dans le programme. L'insertion se fait en plusieurs étapes.

- 1.) Choisissez le menu *Module -Module UCI*
- 2.) Ensuite vous devez indiquer dans quel répertoire ou dans quelle partition, le module UCI est enregistré. Ces informations peuvent être confortablement installées par le dialogue suivant.

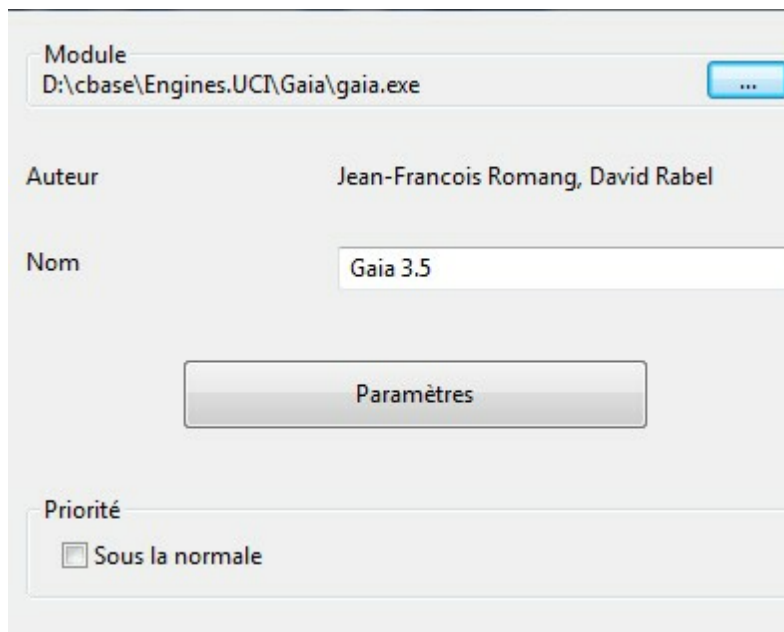


- 3.) Cliquez alors sur le bouton *Parcourir* ce qui ouvre le sélecteur de fichiers de Windows pour vous permettre de localiser le module UCI que vous voulez charger.. Remarque : le module UCI peut être sauvegardé sur n'importe quel chemin sur n'importe quelle partition !

- 4.) Après le clic sur *Parcourir* le dialogue de sélection de fichiers Windows apparaît. Dans notre exemple, nous intégrons le module Shredder 9 de Stefan Meyer-Kahlen dans le programme.



Quand cette étape est accomplie, les noms du module et de son auteur sont récupérés automatiquement dans les champs correspondants de la boîte de dialogue. Le bouton *Paramètres* pour les réglages des options du module est également actif.

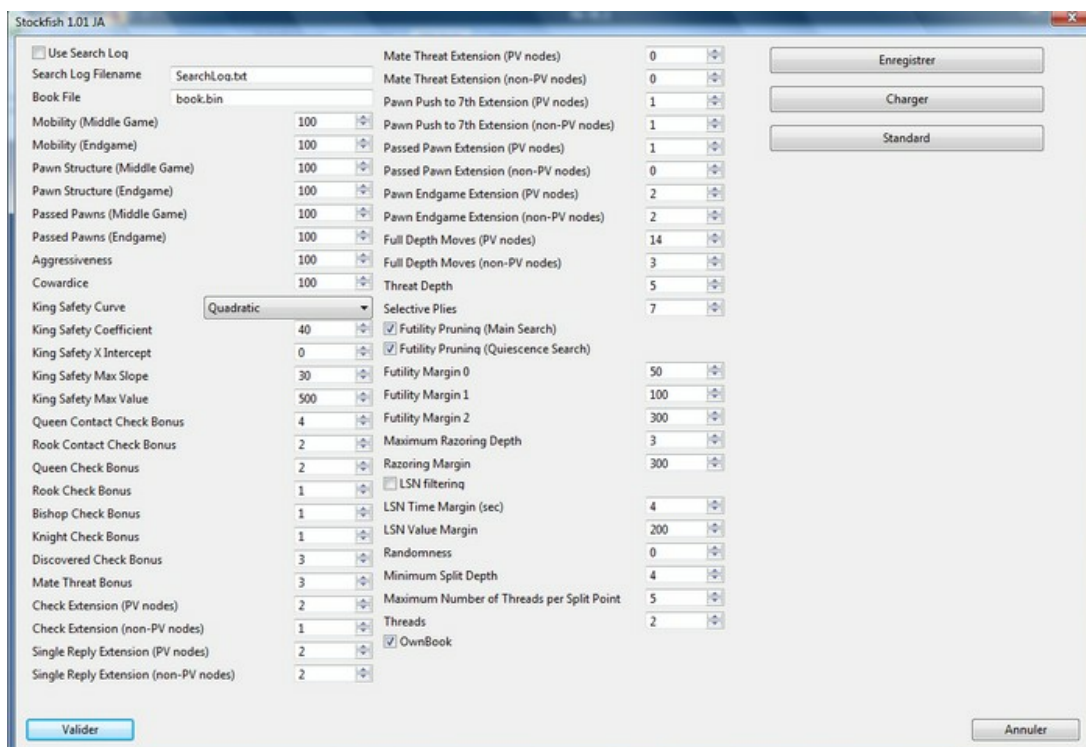


Confirmez le processus avec le bouton *Valider*. Le module UCI est maintenant disponible avec les paramètres standard dans le programme. Vous pouvez le charger dans l'interface à tout moment par F3 ou le menu *Module/Changement de module* pour jouer une partie ou pour analyser.

Modifier modules

Beaucoup de modules UCI offrent la possibilité de changer les paramètres du module et ainsi le comportement de jeu. Cliquez sur le bouton *Paramètres*.

Remarque : selon le module, diverses options sont disponibles.



Paramètres spécifiques de StockFish

Si vous changez les paramètres et validez, les champs *Nom* et *Auteur* sont libérés pour saisie dans la boîte de dialogue UCI.

Remarque : N'oubliez pas de garder le nom original dans la nouvelle désignation du module!

Charger un module UCI

Quand vous avez effectué les opérations décrites ci-dessus, vous pouvez charger le module UCI dans l'interface du programme et jouer contre lui.

Appuyez dans la fenêtre principale sur la touche F3 ou choisissez le menu *Module - Changement de module*.



Choisissez le module dans la liste et validez. Vous pouvez à présent jouer ou analyser avec le module UCI.

Insérer logo

Vous pouvez insérer un logo pour chaque module UCI. Lors d'un match entre modules par exemple, le logo de chaque module est affiché.

Pour cela, il faut que :

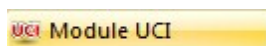
- Le logo doit être enregistré au format BMP.
- La taille ne doit pas dépasser 100 x 50 pixels.
- Le fichier image doit avoir le même nom que le module.

Vous trouverez des informations complémentaires pour l'utilisation de modules UCI ici ...

3.8.11 Définir priorité UCI

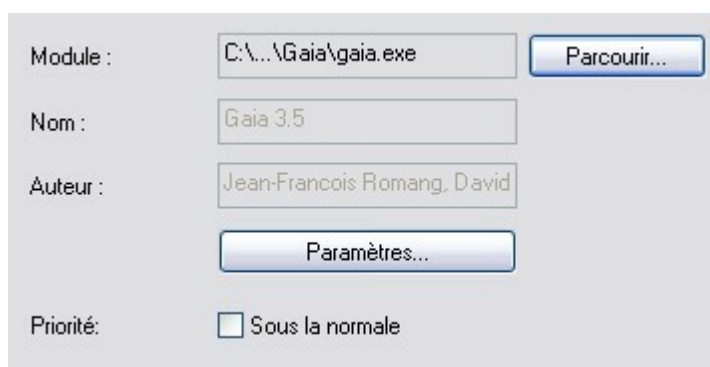
Fritz a été conçu comme système multi-engine et permet d'utiliser divers modules d'échecs. L'interface graphique et le module d'échecs sont strictement indépendants et communiquent à travers un protocole prédéfini.

Sur Internet existent un nombre important de modules d'échecs à télécharger qui communiquent avec l'interface à l'aide du protocole UCI. UCI est l'abréviation de Universal Chess Interface et a été développé par Stefan Meyer-Kahlen. Fritz utilise les modules qui travaillent avec le protocole UCI. Sous le menu Module - Module UCI on démarre le dialogue d'intégration du module UCI.



L'intégration se fait à l'aide du dialogue suivant. Vous trouverez les explications sous [Créer des modules UCI...](#)

Dans le nouveau programme un nouveau paramètre a été ajouté dans le dialogue. Que signifie "*Priorité - Faible*" ?



Il s'agit de répartir le temps de calcul. La communication entre l'interface du programme et le module d'échecs se fait à travers un programme indépendant, l'interface module. Cette interface tourne avec une priorité basse pour laisser un maximum de ressources au module d'échecs. Certains UCI Engines ont des problèmes avec le réglage par défaut quand l'interface, par manque de ressources, ne peut transmettre directement les évaluations et d'autres informations. Avec le réglage "priorité basse" on peut par ex. résoudre les problèmes d'affichage des modules UCI.

Le module UCI obtient avec la priorité faible le temps de calcul nécessaire et peut développer toute sa force. Le réglage n'a donc pas d'influence négative sur la performance d'un module UCI! On peut facilement le constater en analysant avec les deux réglages une position donnée. Le réglage n'a pratiquement aucune influence sur la vitesse, il s'agit d'obtenir une utilisation plus fluide.

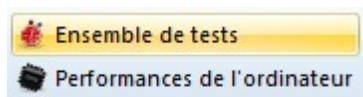
Pourquoi le réglage n'existe que pour les modules UCI et non pour Fritz, Junior & Co ? Les modules Native sont intégrés comme DLL dans l'interface utilisateur, n'utilisent donc pas de processus externe à l'inverse des modules UCI. Il n'y a donc pas de priorité à fixer.

3.8.12 Traitement de positions de test

La résolution de positions de test est une méthode pratique pour l'évaluation d'un [module](#). Dans le programme des bases de données complètes de positions de test sont traitées automatiquement. Les temps de résolution sont intégrés automatiquement avec le nom du module comme commentaire devant le premier coup de la position. Sur le DVD se trouve un test tactique difficile et complet avec plus de 200 positions ("Marathontest"). Il se trouve dans le dossier "Mes Documents\ChessBase\Tests".

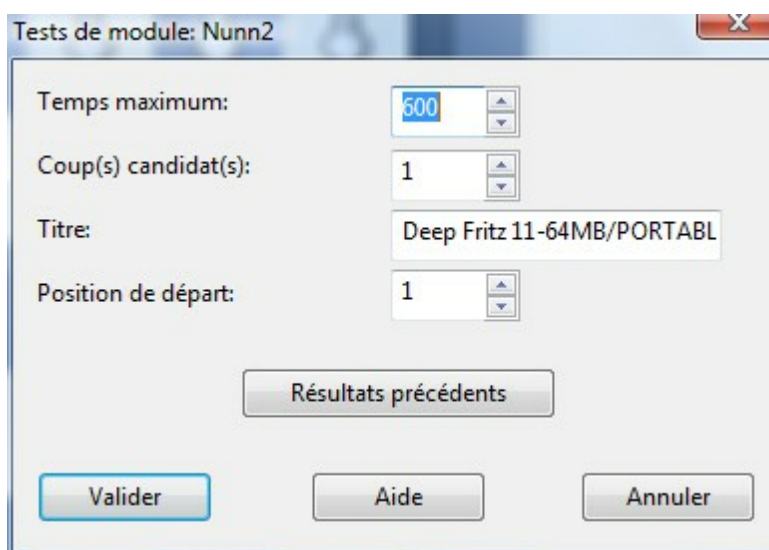
Pour résoudre une suite de tests :

1. Dans la fenêtre de l'échiquier, appelez le menu *Module - Ensemble de tests*.



Choisissez une base de tests à l'aide du sélecteur de fichier, puis définissez les paramètres du test dans la boîte de dialogue.

2. La base ne doit contenir que des positions, pas de partie. Pour chaque position, le coup de la solution doit être le premier coup de la variante principale. Si la position possède deux solutions valables, l'alternative est à enregistrer comme variante.



Temps maximum : Temps maximum alloué pour chaque problème.

Coup(s) candidat(s) : Si le module trouve la solution, le calcul n'est pas interrompu immédiatement, il pourrait s'agir d'un hasard. Il faut au moins laisser finir le calcul en cours sur toute la profondeur. Ceci correspond à la valeur Coup candidat = 1. Pour les plus prudents, on peut entamer la profondeur de recherche suivante, mais au prix de temps de traitement sensiblement accru.

Résultats précédents : Établit un classement des modules qui ont passé le test. Dans cette liste, les résultats individuels des modules peuvent être effacés ou toutes

les données peuvent être transmises par copier à un tableur par exemple. Comme résultat final on obtient :

- Le nombre de positions résolues dans le temps donné.
- Le temps moyen de résolution des positions trouvées.
- Le temps moyen pour toutes les positions y compris celles non résolues.

La dernière valeur dépend du temps maximum accordé, mais donne néanmoins la comparaison la plus valable.

Les positions non résolues sont marquées dans la base de données par des médailles pour permettre leur repérage rapide. Les positions non trouvées dans le cycle en cours sont repérées par la médaille Faute tactique, qui apparaît en noir dans la liste de parties. Les positions qui n'ont été trouvées par aucun module jusqu'à maintenant reçoivent la médaille Utilisateur. Utilisez la fonction [recherche de parties](#) et appelez le masque de recherche Médailles pour lister toutes les positions non résolues. Changez dans la fenêtre d'échiquier et tapez F10 (Charger partie suivante) pour appeler une position après l'autre.

-Résultat: 20 parmi 64 = 31.2%. Temps moyen = 6.54s / 7.55

La figure montre les informations suivantes :

- 12 des 18 positions ont été traitées (correspond dans l'exemple à 66 %).
- temps moyen utilisé par coup. Une valeur 1 correspond aux positions résolues, une valeur 2 à toutes les positions.

Conseil : Les temps de résolution sont affichés en 1/100ème de seconde. Des positions de test comprenant des coups qui ne doivent pas être joués peuvent être produites. Il suffit de marquer ces coups par un point d'interrogation (?).

Par exemple, pour 1.Ce5? (1.Cg5?), la position est résolue dès qu'un autre coup que Ce5 ou Cg5 est affiché.

3.8.13 Base de données des duels de modules

Toutes les parties des [matchs entre modules](#) sont sauvegardées dans la base de données "Engine-Engine". Cette base est située par défaut dans le dossier "C:\Mes Documents\ChessBase\CompBase" si vous n'avez pas indiqué d'autre dossier de destination pour les bases lors de l'installation.

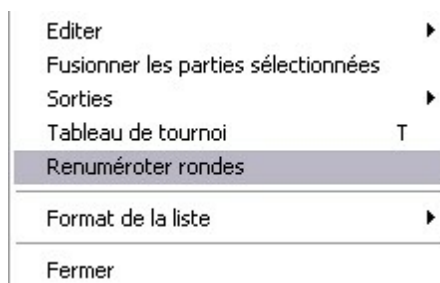
La base de données "Engine-Engine" apparaît toujours dans la liste déroulante des [bases de données](#) dans la fenêtre des bases.

3.8.14 Editer numéro de ronde

Pour déterminer la force de jeu, on recourt souvent à des [matchs entre modules](#).

Beaucoup d'utilisateurs testent leurs modules sous l'interface de Fritz sur plusieurs PC pour obtenir rapidement un grand nombre de parties pour l'exploitation statistique des résultats. Supposons que des matchs entre deux modules sur quatre ordinateurs différents et les parties copiées dans une même base. Si on tient à ce que la liste de base soit ordonnée, les numéros de rondes dépareillés ne sont pas esthétiques. Dans le meilleur des cas les parties devraient être numérotées en continu.

Avec Fritz on peut automatiser le travail sans être obligé d'éditer chaque partie à la main. Dans la fenêtre des bases on ouvre la base avec les parties, on marque les éléments à trier (CTRL - A) et avec un clic droit on trouve la fonction désirée " *Nouveaux numéros de ronde*" dans le menu contexte.



Le programme re-numérote automatiquement les numéros des rondes.

3.8.15 Base de données des tournois

Le programme enregistre toutes les parties [des tournois de modules](#) automatiquement dans la base de données des tournois. Celle-ci se trouve par défaut dans le dossier "C:\Mes Documents\ChessBase\CompBase\EngTourn", si vous n'avez pas indiqué d'autre dossier de destination lors de l'installation.

La base de données des tournois apparaît toujours dans la liste déroulante des [bases de données](#) dans la fenêtre des bases.

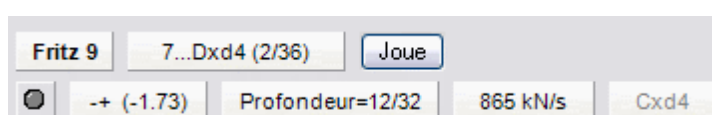
3.8.16 Réflexion permanente

Un programme d'échecs continue à calculer même s'il n'a pas le trait. A partir de son dernier calcul, il essaie de prévoir le coup de l'adversaire et de préparer une réponse. Si le coup intervient effectivement, le programme peut à la limite jouer son coup a tempo. Souvent on emploie pour cela les termes anglais *Permanent Brain* ou *Pondering*. Le programme affiche le [coup prévu](#) dans la fenêtre du module.

Pour les tournois ou les matchs entre modules, l'utilisation de la réflexion permanente entraîne le partage du processeur de votre ordinateur entre les modules.

3.8.17 Coup attendu

Si le module n'a pas le trait, il prépare une réponse au coup prévu. Ce coup est une bonne indication pour l'adversaire humain. Le désavantage est que le module peut répondre immédiatement car il a pronostiqué le coup.

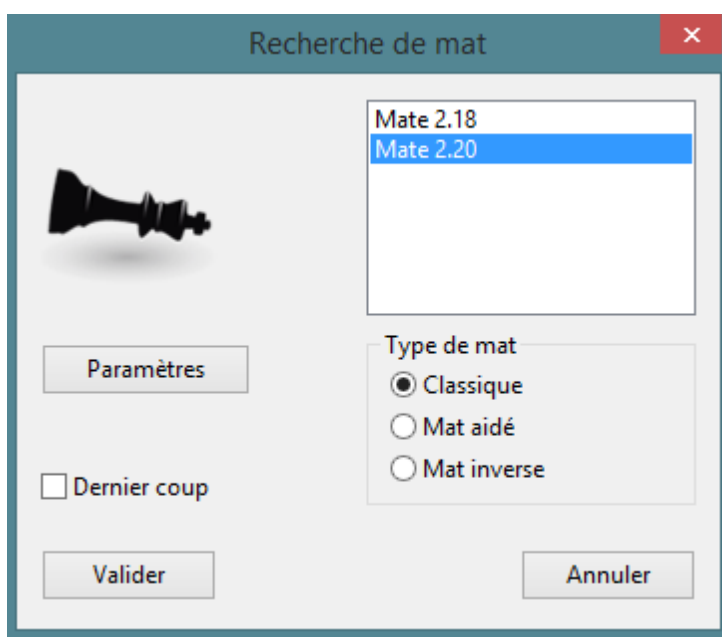
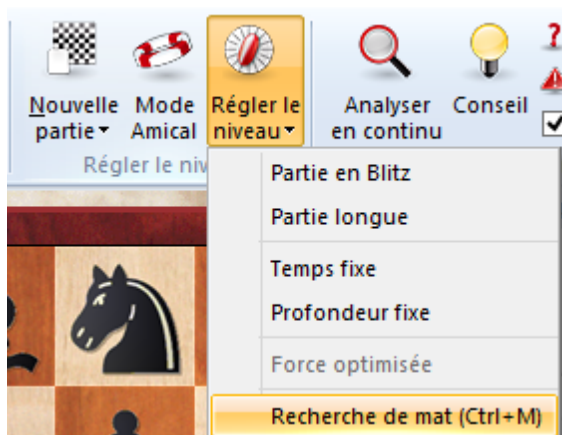


Le coup prévu est affiché dans la [fenêtre du module](#).

3.8.18 Module de mat

Pour la résolution de positions de mat, par exemple des problèmes d'échecs, un module spécialisé est disponible dans le programme.

Après avoir chargé la position correspondante, activez la recherche de mat par *Ctrl-M* ou le menu *Accueil - Régler le niveau - Recherche de mat*.



Le module de mat peut être configuré par le bouton *Paramètres*.

Heuristic search Threats with check

King squares: 2 Taille des Hashtables (MB): 1

Threat depth: 2

Enregistrer Charger Standard

Valider Annuler

L'option *Recherche heuristique* active les paramètres suivants :

Cases de fuite : Seuls les coups permettant au Roi de disposer du nombre de cases de fuite indiqué sont examinées. Par défaut 2.

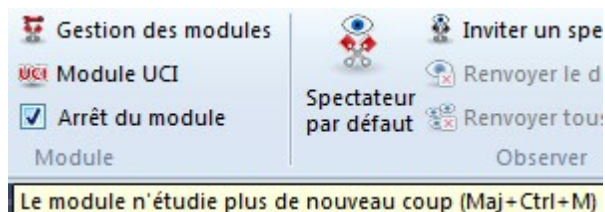
Profondeur de menace : Seuls les coups aboutissant au mat en moins de coups que le nombre indiqué sont examinés. Par défaut 2.

Menace par échecs : Voir la profondeur de menace. De plus la menace de mat doit procéder d'une suite de coups faisant échec.

Il est à noter que ces paramètres ne sont disponibles que pour les mats classiques. Pour les mats inverses, les cases de fuite sont disponibles. Pour les mats aidés, ces options ne fonctionnent pas.

3.8.19 Arrêter le module

Module - Arrêt du module



Cette fonction arrête le module d'échecs.

Ce mode sert à saisir des parties sans avoir les indications de calcul d'un module. Le module est effectivement stoppé et ne fonctionne pas en arrière-plan. Vous le remettez en marche de la même façon que vous l'avez arrêté.

3.8.20 Bases de données de finales

Les bases de données de finales contiennent, pour certains types de finales avec peu de pièces (quatre / cinq / six), toutes les positions possibles et leur évaluation c-à-d l'information si une position est nulle ou gagnante dans un nombre de donné de coups.

Quand une telle configuration apparaît sur l'échiquier, le programme d'échecs n'est plus obligé de calculer mais détermine le meilleur coup par un accès à la base de données.

Le programme utilise en plus des *Tablebases Nalimov* d'autres formats de données.

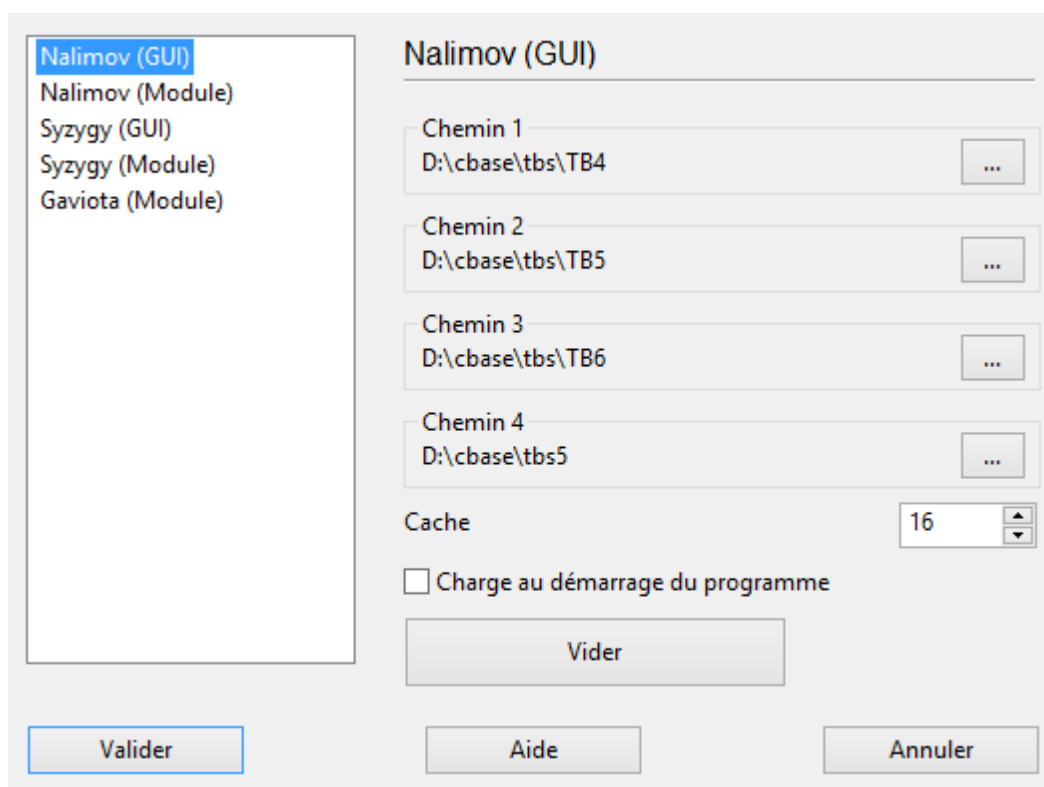
Syzygy-Bases de Ronald de Man

Ces bases de données de finales de Ronald de Man sont relativement récentes et sont caractérisées par un très haut taux de compression. L'utilisation de ces Tablebases est préconisée par les auteurs des modules. Ces bases de données de finales doivent [être installées à part](#).

Gaviota EGTB

Les bases de données de finales Gaviota peuvent, au moment de l'élaboration de cette documentation, être téléchargées sur Internet depuis cette adresse : <http://www.olympuschess.com/egtb/gaviota>

Téléchargez tous les 145 fichiers et enregistrez les sur un dossier de votre disque dur. La prise en compte des bases de données de finales se fait sous *Menu Fichier - Options TableBases Gaviota*.



Dans le dialogue vous pouvez sélectionner le chemin de ces bases de données de finales et le type de format par un clic de souris.

3.8.21 Copier les bases de données de finales sur le disque dur

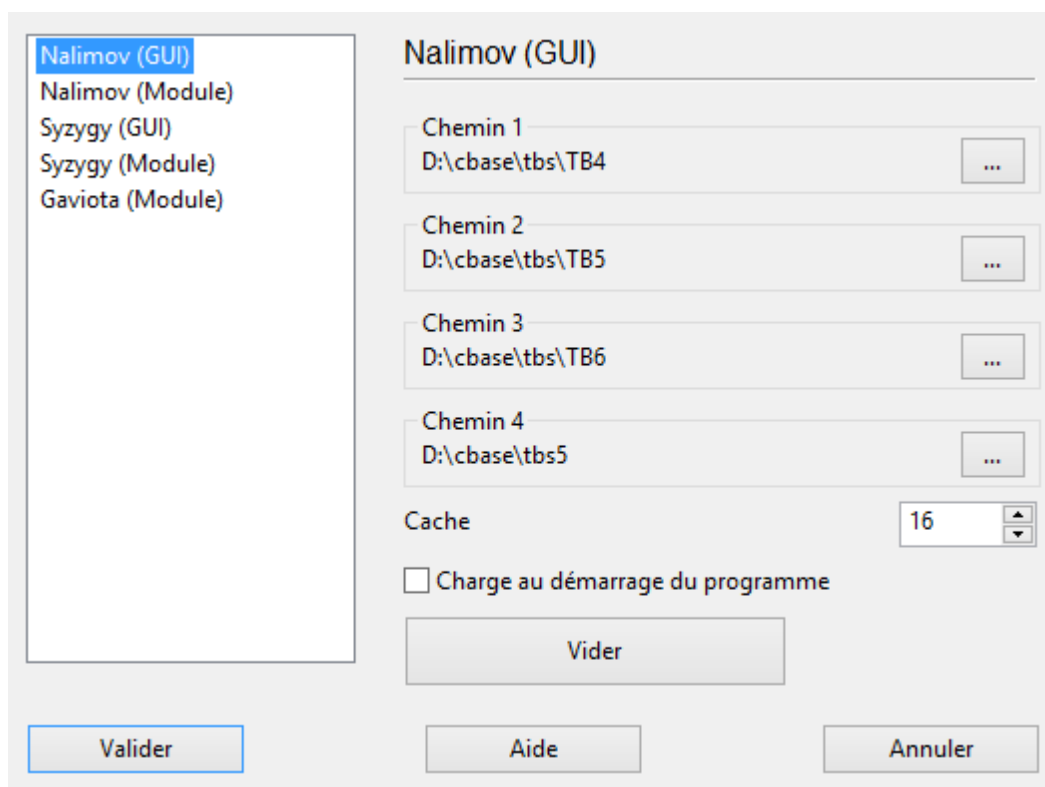
A partir du disque dur, l'accès au bases de données de finales est nettement plus rapide.

Les bases de données de finales (aussi appelées "Tablebases") exigent une certaine place sur le disque dur. Vous avez la possibilité de les répartir sur plusieurs partitions de votre disque dur. Quand vous aurez copié les bases de données de finales sur votre disque dur, il faut indiquer au programme le chemin qui y mène.

Pour cela, commencez par choisir le menu *Options* puis cliquez sur l'onglet *Bases de finales* dans la boîte de dialogue :



Vous pouvez sélectionner le dossier contenant les Tablebases à l'aide du bouton *Parcourir*. Vous pouvez indiquer au maximum 4 chemins différents dans la boîte de dialogue.



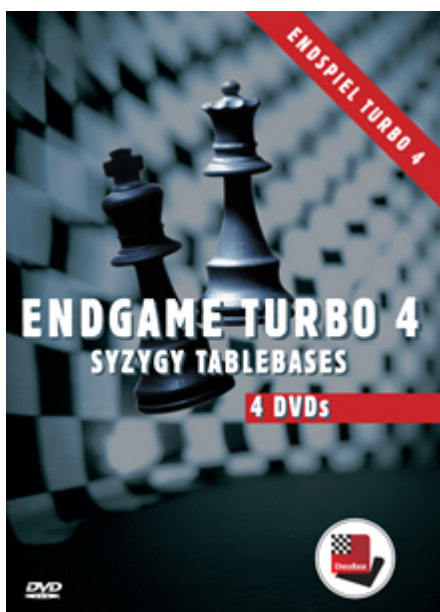
Le cache accélère l'accès en finale et il faut choisir une taille. Suivant la mémoire disponible, des valeurs entre un et huit Mo sont raisonnables.

3.8.22 Endgame turbo

Tous les programmes de pointes actuels utilisent les *Tablebases* lors de la recherche. Les [Tablebases](#) contiennent pour certains types de finales avec peu de pièces (quatre / cinq / ou six pièces) toutes les positions possibles avec leur évaluation, c'est à dire les informations si une position est nulle ou gagnée dans un nombre de coups donné.

Si un tel type de donné apparaît sur l'échiquier, le programme d'échecs n'a plus besoin de calculer, mais détermine le meilleur coup par l'accès à la base de données. L'accès intervient aussi dans la phase de recherche si une position de ce type apparaît dans l'arbre de recherche.

Le **Endgame Turbo 4** contient tous les 3-4 et 5-pièces utiles dans la pratique et un certain nombre de 6-pièces.



Grâce au nouveau format (Syzygy) le nouveau Turbo est plus petit, plus rapide et contient nettement moins de place : le contenu des 4 DVDs vous offre l'évaluation parfaite pour les positions de finales avec 3, 4 ou 5 pièces, ainsi que 27 des plus importantes 6-pièces. Avec les programmes ChessBase 12/13, Deep Fritz 14, Komodo Chess 8/9 et Houdini 4 vous pouvez vérifier de suite si une position finale est gagnée, perdue ou nulle. De plus Komodo Chess 8/9 et Houdini 4 utilise déjà dans l'analyse de finales complexes le savoir des Endgame Turbo's et atteignent ainsi plus rapidement des résultats probants et donc aussi une plus grande force de jeu.

Les modules d'échecs affiche de nombreuses informations sur le processus de calcul et l'évaluation de la position dans la fenêtre du module. Lors de l'accès aux Tablebases, vous trouvez cette affichage " **tb=xxx** ".

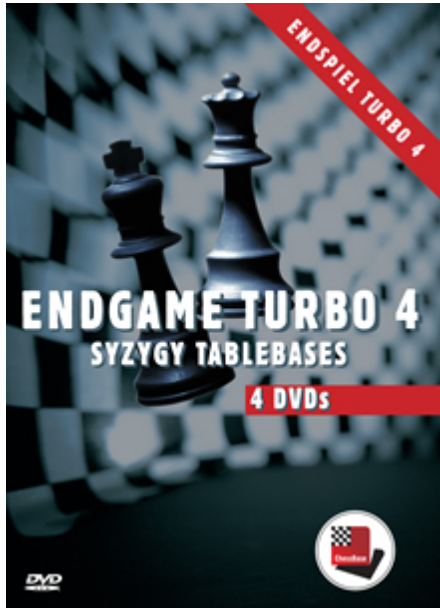
```
38... ♖xa3 39. ♗g7 ♜xc3 40. ♗xh7 ♜f3 41. ♗g7 ♜f5 42. ♗h7 ♜f4 43. ♗
→ (-15.35) Profondeur: 11/18 00:00:00 58kN
→ (-23.67) Profondeur: 17/27 00:00:16 47217kN, tb=4196
```

Vous obtenez des informations concrètes sur le nombre de positions qui ont donné lieu à des accès aux bases de données de finales (=Tablebases) pendant la recherche. Ces accès peuvent être lus dans l'affichage représenté ci-dessus.

3.8.23 Syzygy-Tablebases

Fritz utilise un format relativement neuf pour les bases de données de finales, les *Tablebases Syzygy*. Les anciennes versions du programme utilise surtout les *Tablebases Nalimov*, ce format de données est toujours utilisé par le programme et l'interface a été reprogrammé dans cette version.

Ce format de données a été développé par le néerlandais *Ronald de Man* et est utilisé par la plupart des modules d'échecs actuels.



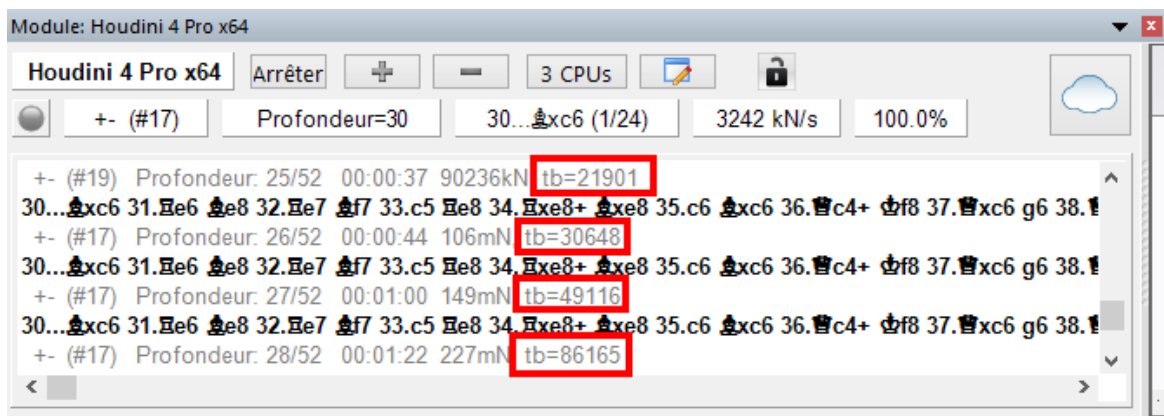
Les bases de données de finales Syzygy sont intégrées dans le programme via le [dialogue d'options](#).

Menu Fichier - Options TableBases Détails.

Saisissez sous "GUI" et "Module" le chemin des bases de données. Par un clic sur le bouton à trois points vous ouvrez le dialogue Windows pour le choix du répertoire où sont stockées les Tablebases Syzygy.

Avec OK vous confirmez le choix et le programme prend à présent en compte les informations des bases de données.

Pour voir si l'intégration et l'accès fonctionnent, il suffit de tester avec le module en action.



Dans l'exemple ci-dessus les éléments "tb= xxx" montre la fréquence d'accès du module Houdini aux Tablebases.

Le grand avantage des bases de données de finales *Syzygy* est une très grosse réduction des ressources. Sur le disque dur les bases de données occupent 150Go alors que les Tablebases Nalimov en demandent plus de 1To.

Les Tablebases *Syzygy* tiennent compte de la règle de nulle des 50 coups. Lorsqu'il n'y a pas eu de prises ou de mouvement de pion depuis 50 coups la partie est déclarée nulle. Comme l'accès aux informations chargées dans la RAM est très rapide et efficace, Les programmes récents privilégient les bases de données de finales *Syzygy*.

Par exemple, le module d'échecs Komodo utilise dans la recherche uniquement les Tablebases *Syzygy*, mais l'interface utilisateur prend également en charge les Tablebases Nalimov dès qu'une position appropriée apparaît sur l'échiquier. On peut supposer que de nombreux développeurs de modules vont s'appuyer plus encore dans l'avenir les bases de données de finales *Syzygy*.

Le plus simple pour acquérir les Tablebases *Syzygy* est d'acheter le [Endgame Turbo 4](#) dans notre boutique en ligne.

En raison de la taille des données, il est judicieux de les stocker en dehors du répertoire *Mes Documents* à la racine du disque par ex. sous **C:/Tablebases/**.

Pour mieux comprendre la structure des données et de l'information fournie on doit faire la distinction entre les deux formes de Tablebases *Syzygy*.

WDL (Win-Draw-Loss). Dans ces fichiers l'information est stockée comment une position va évoluer. Seulement, cette information est utilisée dans la recherche. Le module d'échecs ne peut pas juger du nombre de coups jusqu'au gain sur la base des informations fournies. Le module ne reçoit que l'information sur l'état de la position (gain, défaite, nulle).

DTZ (Distance to zero). Ces Tablebases sont utilisées par la GUI (= interface utilisateur) pour générer une valeur. Certains modules utilisent déjà cette information à la racine de l'arbre de recherche.

Les Tablebases *Syzygy* se comportent donc un peu différemment des autres bases de données de finales. Ce n'est plus le nombre de coups jusqu'au mat mais celui jusqu'à la transition vers une autre finale. Lors du tri les coups de pions, les prises et les promotions sont mis en avant car ils représentent une transition et font évoluer la position.

3.8.24 L'utilité des Hashtables

La force de jeu des programmes dépend essentiellement de la taille des [Hashtables](#). Ce sont des tableaux en mémoire centrale où sont conservées des positions qui ont déjà été calculées. Avant que le programme ne calcule un arbre de variantes pour une position donnée, il vérifie dans les Hashtables que la position n'est pas déjà connue. En effet, il économise ainsi beaucoup de temps s'il la trouve puisqu'un nouveau calcul est alors inutile.

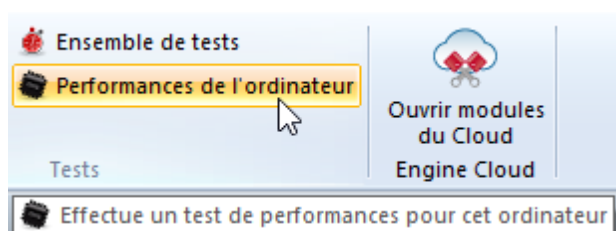
La plupart des programmes gagnent en force de jeu avec des Hashtables plus grandes. Pour un module moderne, il faudrait donc dimensionner les Hashtables aussi grandes que possible. Dans le dialogue [Charger un module](#) une valeur par défaut

dépendante de la mémoire RAM disponible est proposée. Si vous la dépassez, il se peut que Windows doive utiliser une mémoire tampon sur fichier pour mettre à disposition la mémoire souhaitée. Ceci fait alors travailler le disque dur et le module ne peut plus calculer qu'à la vitesse d'un escargot. Si votre disque dur est constamment en activité pendant le calcul, il est possible que la Hashtable soit trop grande.

Beaucoup de programmes (par exemple Fritz) préfèrent quand la taille de la Hashtable est un multiple de deux, c'est à dire par exemple que 64Mo sont préférables à 63Mo.

3.8.25 Benchmark

Module - Performances de l'ordinateur



Cette fonction offre la possibilité de mesurer la performance de l'ordinateur utilisé? Clic sur le bouton *Start* ouvre le dialogue du *Chess Benchmark* et offre les informations suivantes:



Processeurs logiques trouvés : Indique le nombre de processeurs. Si votre ordinateur est équipé d'un processeur avec Hyperthreading (par ex. un Pentium IV

récent), le nombre de processeurs logiques indiqué est de 2. Informations sur Hyperthreading au bas de cette page d'aide.

Remarque: Si vous utilisez un système avec plusieurs processeurs, par ex. un ordinateur Dual, vous pouvez obtenir des performances différentes selon l'usage d'un ou plusieurs processeurs.

Sous la ligne d'état vous trouvez le résultat du test. La valeur est toujours comparée à un Pentium III à 1GHz. Sur un Pentium III la valeur de référence est de 480 000 positions évaluées par seconde.

Exemple: Sur un Pentium IV avec Hyperthreading la valeur pour la vitesse relative est de 2.23. Ceci signifie que le système est plus rapide de ce facteur par rapport à la valeur de référence avec un Pentium III à 1 GHz.

Le *Chess Benchmark* indique le nombre de positions évaluées dans la dernière ligne d'information. Sur Pentium IV à 2,8 GHz un valeur de 1068 a été constatée.

Remarque: Le Benchmark est basé sur le programme "*Fritz Chess Benchmark.exe*". Vous le trouverez dans le répertoire du programme. Il peut être exécuté à part. Si vous voulez vous acheter un nouvel ordinateur plus puissant vous pouvez vérifier la "*compatibilité Fritz*" du système désiré avec cet outil avant l'achat.

Que signifie Hyperthreading ?

Hyperthreading a été développé par le producteur de processeurs *Intel*. La technologie doit rendre possible l'utilisation de plusieurs programmes exigeants. Un deuxième processeur est simulé.

Ceci est obtenu par un registre supplémentaire ainsi qu'un Interrupt Controller et avec quelques structures de gestion internes. Mais il faut garder à l'esprit que le Pentium 4 ne fait que simuler un deuxième CPU!

Ce ne signifie pas que deux véritables processeurs sont présents. Le Pentium 4 fait croire à Windows à un deuxième CPU, mais cela ne signifie rien de mauvais.

Résumé: Hyper-Threading simule donc un deuxième CPU. Le principe: dans un seul processeur deux processeurs sont simulés.

Processeurs logiques trouvés: 2

Pour cette raison le Chess Benchmark indique deux processeurs logiques même si réellement un seul CPU est présent

3.9 Chess Media System

3.9.1 Système requis

Pour le nouveau *Chess Media System* le Windows Media Player récent est absolument nécessaire.

Les versions récentes du Media Player pour votre version de Windows sont disponibles chez Microsoft: <http://www.microsoft.com>

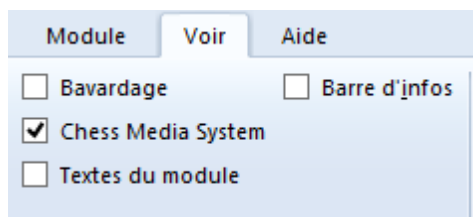
3.9.2 Chess Media System

Le programme dispose d'un nouveau module de présentation.

Remarque: Pour que le "Chess Media System" fonctionne, il faut absolument que le Windows Media Player soit installé.

Avec le "Chess Media System" il est possible de visionner des vidéos incluant des leçons d'échecs à l'intérieur du programme. La particularité est que les événements sur l'échiquier graphique sont synchronisés avec la lecture de la vidéo.

On peut ainsi présenter des leçons et des entraînement d'échecs proches de la réalité



Le Chess Media System est activé par Voir - Chess Media System.



Au bord inférieur de la fenêtre *Audio/Vidéo* se trouve une barre d'icônes pour diriger le système.



Avec le curseur à côté des icônes on peut aller à n'importe quel endroit de la

présentation. L'échiquier graphique est automatiquement synchronisé avec la présentation.

3.9.3 Entraînement Chess Media

Nous produisons des DVD d'entraînement sous le label "*Fritztrainer*". Tous les DVD de cette série sont basés sur le nouveau Chess Media System. Après avoir sélectionné dans le programme par *Fichier - Ouvrir - fichier Chess Media* le chemin des fichiers média du DVD, une fenêtre séparée est ouverte avec la vidéo.

A la lecture on remarque que les événements décrits par des symboles sur l'échiquier est tout à fait synchrone avec la vidéo.

L'utilisation de ces DVD par rapport aux anciens CD d'entraînement est, au premier abord, un peu inhabituel. Ceci non seulement en ce qui concerne le contenu, où l'on cherche désespérément les bases de données au format *CBH*. Il "*n'y a que*" des fichiers Chess Media et pendant l'exposé l'utilisateur ne peut faire aucun coup sur l'échiquier ou insérer des variantes.



Comment peut-on enregistrer les parties ou les positions intéressantes pour les commenter plus tard ou les analyser ?

La solution est simple. Une leçon peut être interrompue et poursuivie à n'importe quel moment par un clic sur la touche "*Pause*". Si une position intéressante y compris la notation est présente à l'échiquier on arrive au résultat escompté par le menu *Fichier - Partie - Sauvegarder partie*. On crée tout simplement une nouvelle base de données avec un nom approprié et les parties, positions sont enregistrées dans cette base avec la notation et les commentaires graphiques.

Dans cette nouvelle base, l'utilisateur peut commenter, insérer des remarques ou

analyser les positions avec des programmes d'échecs.

3.10 ChessBase Web Apps

3.10.1 Aperçu Web Apps

Nous offrons plusieurs applications qui sont disponibles directement dans un navigateur Web. Il existe plusieurs possibilités pour accéder aux pages. Le plus simple est de cliquer dans l'image de démarrage de Fritz sur l'icône de l'application désirée. Par ce bouton, au bord droit de l'image de démarrage, vous pouvez accéder directement sur la page de l'application en ligne utilisable dans n'importe quel navigateur courant.

La documentation des Apps est disponible dans un document à part. Vous pouvez télécharger la documentation sur notre site Web.



Utiliser la possibilité pour un entraînement gratuit à la tactique ou aux ouvertures, pour sauvegarder vos propres parties sur le serveur Cloud ou pour naviguer depuis le navigateur sur la base de données en ligne!

Prérequis pour l'utilisation de la plupart des fonctions est un [compte ChessBase](#) enregistré que vous pouvez créer directement sur la page d'inscription ou via Fritz sur le serveur d'échecs.

Ce compte est valable pour tous les ChessBase Web Tools.

Veuillez prendre note que d'autres Web Apps sont disponibles qui ne sont pas accessibles par l'image de démarrage du programme.

3.10.2 Informations sur compte ChessBase

Pour l'utilisation de nos applications Web (Web Apps) il est absolument nécessaire d'avoir un **compte ChessBase**. Chaque utilisateur voulant utiliser ce service doit donc créer un compte ChessBase. Il est possible d'avoir un accès gratuit de trois mois pour essayer et tester.

Nous offrons deux options d'accès différents. Il y a l'accès de base et **l'accès Premium**. Les utilisateurs Premium ont toutes les fonctionnalités des Web Apps disponibles, l'accès de base a des limites mineures en termes de fonctionnalité et les

ressources possibles. Une liste détaillée des différences, sous le lien

<https://account.chessbase.com/de/matrix>

Ainsi, nous offrons à l'utilisateur des comptes personnels avec différents profils de performance et de service.

Le concept

A l'inverse de nos programmes sur PC, les Web Apps ont le gros avantages d'être indépendant du système, que vous utilisiez un ordinateur sous Linux, un MAC ou un appareil mobile (smartphone, tablette). Un accès Internet et un navigateur Web suffisent pour utiliser les différents programmes. Ainsi vous pouvez vous entraîner aux échecs n'importe où, jouer contre d'autres personnes ou contre un programme, suivre un événement en direct, sauvegarder des données échiquéennes personnelles ou des ouvertures, analyser, etc. Vous pouvez utiliser toutes ces fonctionnalités partout et à n'importe quel moment avec un compte ChessBase !

3.10.3 Enregistrement et activation

Ci-dessous nous vous décrivons pas à pas les étapes nécessaires pour l'enregistrement et l'activation d'un [compte ChessBase](#).

Remarque: si vous avez créé un accès à notre serveur d'échecs playchess.com avec un programme d'accès Windows et le numéro de série de Fritz 15/CB 14, le nom de joueur existant est reconnu et vous pouvez vous inscrire avec les identifiants existants pour l'utilisation des Web Apps.

Voyons à présent le design de notre page Web avec les dernières nouvelles du monde des échecs. Le volet de droite contient une liste des applications Web, il offre un accès rapide aux programmes ou à l'inscription.

Vous allez être dirigé automatiquement sur la page principale. Vous avez la possibilité de vous inscrire directement ou de créer un nouveau compte.

S'inscrire

L'inscription avec un nouveau compte est simple.

Dans la partie supérieure, saisissez simplement votre pseudonyme et votre mot de passe. Ensuite cliquez sur Inscription ou enfoncez la touche Entrée. Ensuite vous pouvez choisir via Web Apps l'application avec laquelle vous voulez vous entraîner.

Créer nouveau compte et s'enregistrer

Avec un clic sur *S'inscrire*, vous ouvrez un dialogue pour la création d'un nouveau compte.

Ici vous pouvez saisir le pseudonyme à utiliser, une adresse courriel valide et le mot de passe désiré.

Nous vous conseillons de bien réfléchir au nom que vous voulez utiliser. Vous est libre en principe de choisir le nom. N'utilisez votre vrai nom que si vous êtes sûr de bien le vouloir. Nous sommes souvent sollicité pour faire une modification ultérieurement.

Saisissez vos données dans le dialogue. Après enregistrement un courriel est envoyé à l'adresse indiquée pour vérification avec des informations complémentaires. Après l'enregistrement vous pouvez essayer et tester les fonctionnalités des applications proposées pendant trois mois.

Identifiants

Après l'inscription avec le compte ChessBase, vous trouverez les informations relatives au statut de votre compte. Ceci pour les données de l'utilisateur ou pour la durée/statut du compte.

Vous avez la possibilité de modifier ou compléter les données, Cliquez sur *Éditer données utilisateur*.

Si une application a été démarrée, vous pouvez aussi à partir de l'application avoir accès à vos données ou s'inscrire. Ceci se fait via *Connecter*.

Dans le menu déroulant, vous trouverez les fonctions correspondantes.

Utiliser le compte ChessBase durablement

Après l'expiration de la phase de test, vous pouvez pérenniser le compte ChessBase. Vous avez le choix entre un abonnement annuel standard ou Premium. Les différences ont été expliquées dans l'introduction de ce document.

La liste des applications pour chaque type d'abonnement sous

<https://account.chessbase.com/de/matrix>

Au bas de la page vous pouvez choisir l'abonnement et sa durée.

Après avoir fait votre choix, un formulaire vous demande votre adresse et courriel. Ensuite vous pourrez saisir les données pour le règlement.

Le *compte ChessBase* sera activé pour la durée demandée. Le système enregistre les détails de votre compte, vous pouvez ainsi avec un clic démarrer l'application désirée.

3.10.4 FAQ compte ChessBase

Si vous avez des questions sur le compte ChessBase, vous pouvez les adresser à info@chessbase.com

Où dois-je saisir le numéro de série ?

Sous vos identifiants se trouve le paragraphe *Mon compte ChessBase*.

Vous trouvez ici les renseignements essentiels sur votre compte par ex. la date d'expiration. Cliquez sur *Entrer le numéro de série*, un dialogue pour la saisie s'ouvrira.

Étendre l'adhésion de Starter vers Premium

Vous avez acheté récemment un *abonnement Starter* et voulez passer à *Premium*. Est-ce possible et comment ?

Vous pouvez vous-même effectué la transformation de *Starter* vers *Premium*.

Inscrivez-vous avec votre compte et cliquez sur votre nom d'utilisateur. Ouvrez vos données utilisateurs. Cliquez sur "Étendre adhésion Starter vers Premium". Le serveur vous propose de changer votre date d'expiration Starter vers une nouvelle date d'expiration Premium.

Normalement un ratio de 3:2 est proposé - pour 3 mois Starter, vous obtenez 2 mois Premium. (Si vous avez plusieurs comptes Starter, une transformation Premium est limitée à 3 ans.)

3.11 Liste de rang Elo

3.11.1 Classement Elo et liste

Le classement Elo exprime la force de jeu des joueurs d'échecs et permet de les ranger. Il tire son nom du **Professeur Arpad Elo**, un mathématicien Hongrois.

Elo	Niveau de jeu
1000-1600	Joueur moyen de club
1600-2100	Bon joueur de club
2100-2300	Niveau Championnat National
2300-2450	Maître international
2450-2600	Grand-Maître
2600-2840	Super Grand-Maître, Champion du Monde

Lors de sa victoire au Frankfurt Masters 1999, une version antérieure de Fritz a atteint une performance Elo de 2825 sur un Siemens Primergy 870 NT Server.

Le programme contient une gestion complète des Elo pour l'évaluation des parties entre modules. Les normes de Maître et Grands-Maître sont reconnues

automatiquement et les titres attribués. La gestion des classements Elo peut bien sûr être utilisée pour les parties entre humains.

Si on possède une liste Elo, on gère un nouveau tournoi grâce à elle et change les classements des participants automatiquement selon leurs résultats dans le tournoi. La question reste posée : [Comment obtenir une liste Elo?](#)

3.11.2 La liste Elo de base

L'inventeur d'Unix et pionnier dans le domaine des échecs électroniques Ken Thompson a proposé un algorithme pour la création d'une [liste Elo](#) à partir de n'importe quelle base de données :

On considère la base de données comme un seul et même tournoi. Avant le calcul tous les joueurs obtiennent le même Elo, par exemple 2400. A partir de ces chiffres, chaque joueur est doté d'une "performance" pour ce tournoi monstre. Cette performance de tournoi est attribuée à chaque joueur comme valeur de départ et sert ensuite à calculer une nouvelle performance. Après plusieurs itérations, ces valeurs convergent vers une valeur stable.

Les valeurs Elo absolues que l'on obtient ainsi dépendent des valeurs de base et ne sont pas déterminées par l'algorithme. On doit donc étalonner la liste de base. Pour une liste de Grands-Maîtres humains, on peut s'ajuster sur un joueur stable comme le Dr. John Nunn qui se situe toujours aux environs de 2600. On étalonne donc sa propre liste par l'addition d'une valeur fixe de façon à ce que John Nunn arrive aussi à 2600.

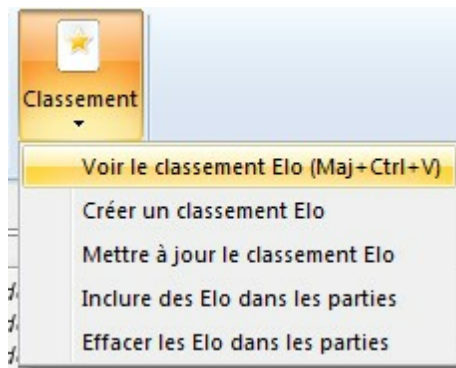
L'évaluation Elo de bases de données exige une **orthographe unique des noms des joueurs**. D'autre part des bases de données de parties sélectionnées comme l'*Informator des Échecs* ne sont pas adaptées pour l'évaluation des Elo car les joueurs n'envoient que leurs parties les plus brillantes.

Pour créer soi-même une liste Elo de base, sélectionnez les parties à évaluer dans la fenêtre des bases (Ctrl-A) et appelez le menu Outils - Classement - Créer un classement Elo. Le programme demande un nom de fichier pour la nouvelle liste. Après le calcul, qui peut durer assez longtemps pour une grande bases de données, la liste doit être étalonnée. L'algorithme part du principe que la force moyenne des joueurs se situe à 2400 Elo. Si tel n'est pas le cas, ils devront être corrigés en conséquence vers le bas ou le haut. Remarque : s'il n'y a pas assez de parties pour un joueur, la création du classement de départ échoue.

Tout de suite après la création de la liste de base, le nombre des parties évaluées est affiché à côté des valeurs Elo. Dès que la liste est étalonnée ou que des tournois sont pris en compte, ce nombre est remplacé par le nombre de parties jouées dans les nouveaux tournois (au début zéro). La liste de base n'est qu'une aide au calcul qui sert à mesurer l'évaluation sommaire de tournois.

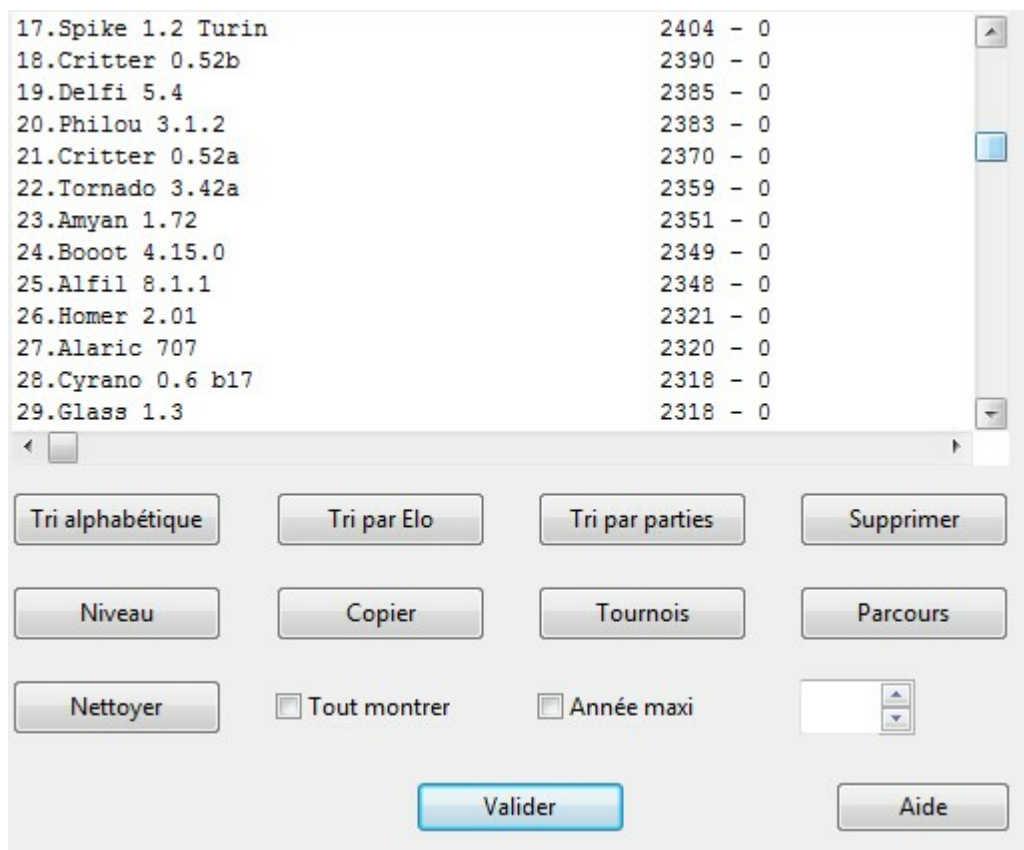
Pour évaluer un match ou un tournoi, sélectionnez les parties dans la liste de la base. Par clic droit, appelez le menu Mettre à jour le classement Elo. L'évaluation de parties individuelles est autorisé mais une norme de GM ou de IM exige au moins six parties. Si un joueur ou un module obtient trois normes, le titre correspondant est retenu dans la liste.

Fenêtre des bases - Base de données - Classement



3.11.3 Voir liste Elo

Boutons dans le dialogue *Liste Elo*:



Tri alphabétique : Trie les joueurs par ordre alphabétique.

Tri par Elo : Trie les joueurs selon leur classement Elo.

Tri par parties : Trie les joueurs selon le nombre de parties de tournoi évaluées.

Supprimer : Efface les joueurs sélectionnés dans la liste. Vous pouvez sélectionner plusieurs joueurs par Ctrl-clic.

Niveau : Décale toutes les valeurs Elo d'une valeur fixe. Une liste Elo de base doit en

principe être pondérée et c'est cette fonction qui permet d'y parvenir simplement.

Copier : Copie la liste des joueurs avec leur classement au format Excel dans le Presse-Papiers de Windows.

Tournois : Ouvre une liste des tournois évalués.

Parcours : Affiche tous les tournois évalués d'un joueur.

Nettoyer : Enlève tous les joueurs qui ne sont plus actifs depuis six ans.

Tout montrer : Cache les évaluations provisoires et dépassées.

Année maxi : Évalue uniquement les tournois jusqu'à une année donnée. Par ce biais, vous pouvez reconstruire d'anciennes listes Elo.

3.12 Périphériques externes

3.12.1 Échiquier DGT

DGT Board : Permet de jouer contre le programme sur un vrai échiquier en bois.



Echiquier - Echiquier DGT

Comme le programme peut annoncer ses coups à haute voix grâce au menu *Outils - Options* puis onglet *Multimédia option Énoncé des coups*, vous pouvez jouer une partie contre le programme à l'aide de l'échiquier sensitif sans voir l'écran. La liaison entre l'ordinateur et l'échiquier se fait, dans le cas du DGT-Board, par un câble série qui peut mesurer sans problème technique plus de dix mètres. Vous devenez ainsi indépendant de l'écran de votre ordinateur

3.12.2 Pendule XL

En combinaison avec *Fritz* on peut utiliser l'[échiquier électronique DGT](#). Le fabricant propose pour l'échiquier, taille de tournoi, une nouvelle pendule électronique.

La nouvelle *pendule XL* offre à l'utilisateur de *Fritz* une fonction intéressante: en plus de du temps de réflexion utilisé, la pendule affiche aussi le dernier coup joué. Comme l'*échiquier DGT* n'a pas de diodes et qu'on est, en règle générale, contraint de suivre l'annonce des coups via la carte son, l'option pendule XL permet l'utilisation sans émission de sons.



Lors de l'utilisation avec *Fritz* des problèmes peuvent survenir avec la communication. Avec la fonction *Outils - Échiquier DGT* un petit programme est chargé qui indique l'état de la liaison. La liaison avec l'échiquier est trouvée par *Fritz* mais la mise en place de la nouvelle pendule XL ne fonctionne pas ?

DGT offre un programme de test avec la dénomination "*DGTEBDLL_Test.exe*". Si l'on lance le *DGTEBDLL_Test.exe* avant le démarrage de *Fritz*, la pendule est trouvée. Si *Fritz* est démarré en premier la pendule n'est pas trouvée ?

Solution : Dans le répertoire *DEVICES* se trouve la bibliothèque DLL correspondante avec la dénomination *DGTEBDLL.dll*. Remplacez le fichier par celui de même nom livré par DGT. Ensuite l'affichage des coups par la pendule XL fonctionne.

3.13 Règles du jeu d'échecs (FIDE)

3.13.1 Règles de la FIDE - Introduction

Les règles du jeu d'échecs ne peuvent couvrir le champ de toutes les situations pouvant survenir au cours d'une partie, ni régler toutes les questions administratives. Lorsque des cas ne sont pas explicitement réglés par un article des règles du jeu d'échecs, on devrait pouvoir trouver une solution correcte en étudiant des situations analogues à celles décrites dans les règles du jeu. Ces règles sous-entendent que les arbitres possèdent généralement la compétence voulue, un jugement sain et une objectivité absolue. Un règlement trop détaillé priverait l'arbitre de sa liberté de jugement, et l'empêcherait ainsi de résoudre un problème par une solution juste, équitable et dictée par des circonstances particulières.

La FIDE demande à tous les joueurs d'échecs et à toutes les Fédérations de se rallier à ce point de vue.

Une Fédération membre peut adopter des règles plus détaillées sous réserve que :

- elles n'entrent pas en conflit avec les règles officielles de la FIDE,
- elles restent limitées aux territoires dépendant de cette Fédération,
- elles ne soient pas appliquées lors de matchs, championnats ou rencontres qualificatives de la FIDE, ni à des tournois pouvant compter pour le classement, ou l'obtention d'un titre de la FIDE.

3.13.2 Règles- Nature et objectifs du jeu d'échecs

1.1

Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent alternativement des pièces sur un plateau carré appelé "échiquier". Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. Un joueur "a le trait" lorsque son adversaire a terminé son coup.

1.2

L'objectif de chaque joueur est "d'agresser" le Roi adverse de telle manière que l'adversaire n'ait pas de coup légal qui puisse éviter la "prise" du Roi au coup suivant. Quand un joueur y parvient, on dit qu'il a "maté" l'adversaire et gagné la partie. L'adversaire qui a été maté a perdu la partie.

1.3

Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est "nulle".

3.13.3 Règles - La notation algébrique

1.

Chaque pièce, à l'exception des pions, est désignée par la première lettre majuscule de son nom

2.

Chaque joueur a le droit d'utiliser la première lettre du nom de la pièce dans la langue de son pays.

Exemples : R = Roi, D = Dame, T = Tour, F = Fou, C = Cavalier.

Pour les publications imprimées, il est recommandé d'utiliser les symboles des pièces.

3.

Les pions ne sont pas indiqués par leur initiale mais sont reconnus par l'utilisation de leurs cases.

Exemples : e4, d4, a5.

4.

Les huit colonnes (de gauche à droite pour les Blancs, de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées respectivement par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g et h.

5.

Les huit rangées (du bas vers le haut pour les blancs et du haut vers le bas pour les noirs) sont numérotées respectivement 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. En conséquence, au départ, les figures et les pions blancs sont placés sur les première et deuxième rangées; les pions et les figures noires sont placés sur les septième et huitième rangées.

6.

Chaque case est toujours repérée par:

a) la lettre de sa colonne

b) le nombre de sa rangée.

7.

Chaque coup d'une pièce est indiquée par

a) l'initiale de son nom

b) la case d'arrivée.

Entre a) et b) il n'y a pas de trait d'union.

Exemples: Fe5, Cf3, Td1.

Pour les pions, seule la case d'arrivée est indiquée.

Exemples: e5, d4, a5.

8.

Si une pièce effectue une prise, un "x" est inséré entre a) l'initiale du nom et b) la case d'arrivée.

Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1

Si un pion effectue une prise, la case de départ et d'arrivée sont mentionnées.

Exemples : dxe5, gxf3, axb5

Dans le cas d'une prise en passant, la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise en passant. Un "e.p." est ajouté à la suite de la notation

9.

Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace est indiquée ainsi :

(1) Si les deux pièces sont sur la même rangée, par (a) la première lettre de la pièce, et (b) la colonne de départ et (c) la case d'arrivée.

(2) Si les deux pièces sont sur la même colonne, par (a) la première lettre de la pièce, (b) la rangée de départ et (c) la case d'arrivée.

(3) Si les pièces sont sur des colonnes et des rangées différentes, la notation (1) est préférée. En cas de prise, une croix (x) doit être intercalée entre (b) et (c).

Exemples :

(1) Il y a 2 Cavaliers sur les cases g1 et d2, et l'un des deux va en f3 : soit Cgf3, soit Cdf3, selon le cas.

(2) Il y a 2 Cavaliers sur les cases g5 et g1, et l'un des deux va en f3 : soit C5f3, soit C1f3, selon le cas.

(3) Il y a 2 Cavaliers sur les cases h2 et d4, et l'un des deux va en f3 : soit Chf3, soit Cdf3, selon le cas.

S'il y a une prise en f3, les exemples précédents sont modifiés par l'insertion d'une croix :

(1) soit Cgxf3 soit Cdx3

(2) soit C5xf3 soit C1xf3

(3) soit Chxf3 soit Cdx3, selon le cas.

10.

Si deux pions peuvent effectuer la prise sur une même case, la désignation du coup du pion pris n'est pas modifiée. Voir Article E.8

11.

En cas de promotion d'un pion, le déplacement du pion en question est indiqué, suivi

immédiatement par l'initiale de la pièce promue.
Exemples : d8D, f8C, b1F, g1T.

12.

Abréviations importantes :

0-0 Roque avec Th1 ou Th8 (petit roque)

0-0-0 Roque avec Ta1 ou Ta8 (grand roque)

x prend

+ échec

++ mat

e.p. (prise) en passant

(=) proposition de nulle

Exemple de partie :

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Fb4 4. Fd2 o-o 5. e4 d5 6. exd5 exd5 7. cxd5 Fxc3 8. Fxc3 Cxd5
9. Cf3 b6 10. Db3 Cxc3 11. bxc3 c5 12. Fe2 cxd4 13. Cxd4 Te8 14. 0-0 Cd7 15. a4 Cc5 16.
Db4 Fb7 17. a5 (=)... etc.

3.13.4 Règles - La position initiale des pièces sur l'échiquier

2.1

L'échiquier se compose d'une grille de 8 sur 8 soit 64 cases de même surface alternativement claires (les cases blanches) et foncées (les cases noires). L'échiquier est placé entre les joueurs de telle manière que la case d'angle à droite de chaque joueur soit blanche.

2.2

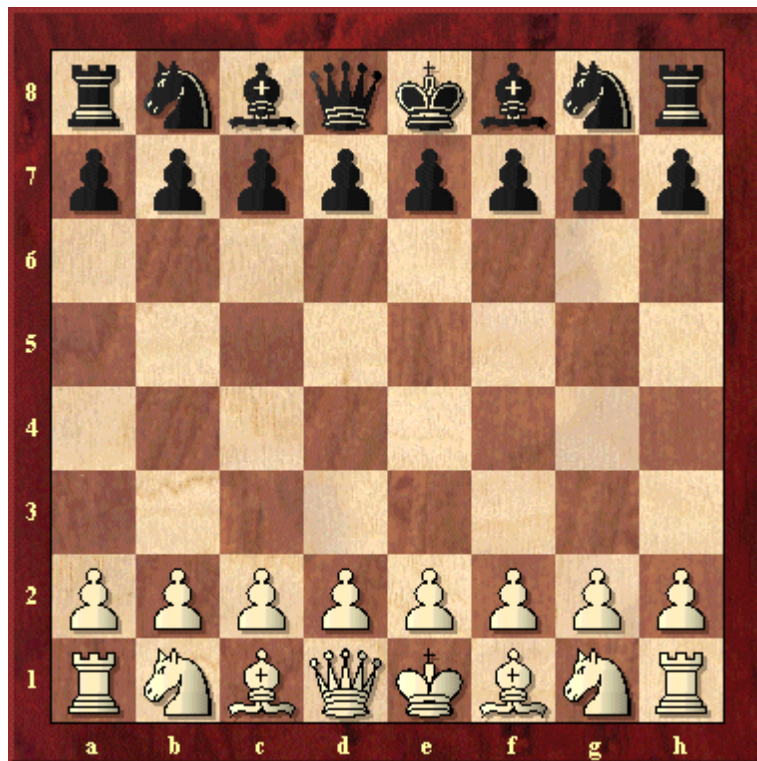
Au début d'une partie, un joueur dispose de 16 pièces claires (les pièces "blanches") et l'autre de 16 pièces foncées (les pièces "noires").

Ces pièces sont les suivantes :

- Un Roi blanc
- Une Dame blanche
- Deux Tours blanches
- Deux Fous blancs
- Deux Cavaliers blancs
- Huit pions blancs
- Un Roi noir
- Une Dame noire
- Deux Tours noires
- Deux Fous noirs
- Deux Cavaliers noirs
- Huit pions noirs

2.3

La position initiale des pièces sur l'échiquier est la suivante:



2.4

Les huit rangées de cases verticales sont appelées "colonnes". Les huit rangées de cases horizontales sont appelées "traverses" ou "rangées". Une ligne droite de cases de même couleur, se touchant par les angles, est appelée "diagonale".

3.13.5 Règles - Le mouvement des pièces

4.1

Chaque coup doit être effectué d'une seule main.

4.2

Pour autant qu'il exprime son intention (par exemple en disant "j'adoube"), le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case.

4.3

Sous réserve de l'article 4.2, si le joueur ayant le trait touche délibérément sur l'échiquier :

- une ou plusieurs pièces de même couleur, il doit bouger ou prendre la première pièce touchée qui peut être bougée ou prise, ou
- une pièce de chaque couleur, il doit prendre la pièce adverse avec sa pièce ou, si ce n'est pas possible, bouger ou prendre la première pièce touchée qui peut être bougée ou prise. En l'absence d'une autre évidence, on considérera que la propre pièce du joueur aura été touchée avant celle de son adversaire.

4.4

- Si un joueur touche délibérément une Tour puis son Roi, il n'est pas autorisé à roquer de ce

côté lors de ce coup et l'on réglera alors ce cas selon l'article 4.3.

b) Si un joueur ayant l'intention de roquer touche d'abord le Roi ou le Roi et la Tour simultanément, alors que le roque sur ce côté est impossible, il doit choisir soit de roquer de l'autre côté, pour autant que ce roque soit possible, soit de déplacer le Roi. Si le Roi ne peut être bougé, le joueur est libre d'effectuer n'importe quel autre coup possible.

4.5

Si aucune des pièces touchées ne peut être bougée ou prise, le joueur peut alors effectuer n'importe quel autre coup possible

4.6

Si l'adversaire enfreint l'article 4.3 ou 4.4, le joueur ne peut réclamer s'il a lui-même délibérément touché une pièce.

4.7

Quand, lors d'un coup légal ou comme faisant partie d'un coup légal, une pièce a été lâchée sur une case, elle ne peut être déplacée sur une autre case.

On considère le coup exécuté lorsque toutes les conditions de l'article 3 ont été respectées.

3.13.6 Règles - Partie terminée

5.1

a) La partie est gagnée par le joueur qui a maté le Roi adverse avec un coup légal. Ceci met immédiatement fin à la partie.

b) La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.2

La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup possible et que son Roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "pat". Ceci met immédiatement fin à la partie.

5.3

La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie.

5.4

La partie peut être nulle si une position identique est apparue trois fois sur l'échiquier. (Voir l'article 9.2)

5.5

La partie peut être nulle si les 50 derniers coups consécutifs ont été joués par chaque joueur sans mouvement de pion ni prise de pièce. (Voir l'article 9.3).

3.13.7 Règles - Fin d'une partie par K.O

10.1

Une fin de partie au K.O. est la dernière phase d'une partie, quand tous les coups restants doivent être exécutés dans un temps limité.

10.2

Si un joueur dispose de moins de deux minutes à sa pendule, il peut réclamer la nullité avant que son drapeau ne tombe. Il arrêtera alors les pendules et appellera l'arbitre.

- a) Si l'arbitre est convaincu que l'adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux ou s'il est impossible de gagner par des moyens normaux, alors il déclarera la partie nulle. Dans le cas contraire, il remettra sa décision à plus tard.
- b) Dans ce dernier cas, l'adversaire peut bénéficier de deux minutes de temps de réflexion supplémentaire et la partie continuera en présence de l'arbitre.
- c) Après s'être donné le temps de décider, l'arbitre peut par la suite déclarer la partie nulle, même après la chute d'un drapeau.

10.3

Les coups illégaux n'entraînent pas forcément la perte de la partie. En vertu de l'article 7.4, l'arbitre sanctionne :

- un premier coup illégal d'un joueur, en accordant deux minutes supplémentaires à son adversaire,
- un deuxième coup illégal du même joueur, en accordant à nouveau deux minutes à l'adversaire, et
- au troisième coup illégal du même joueur, en déclarant la partie perdue pour lui.

10.4

Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier, la partie est nulle.

3.13.8 Règles - Parties rapides

1.

Une partie rapide est une partie où tous les coups doivent être joués dans un temps limité compris entre 15 et 60 minutes.

2.

La partie doit se dérouler conformément aux règles du jeu de la FIDE, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les règles suivantes.

3.

Les joueurs ne sont pas obligés de noter les coups.

4.

Aucune réclamation ne peut être déposée à propos du placement incorrect d'une pièce, de l'orientation de l'échiquier ou de la mise en place de la pendule, si au moins trois coups ont été exécutés par chacun des joueurs.

5.

L'arbitre fera appliquer les articles 4 et 10 des règles du jeu, seulement si l'un ou les deux joueurs le lui demandent.

6.

On considère que le drapeau est tombé dès qu'un joueur l'a signalé à bon escient. L'arbitre s'abstient de signaler la chute d'un drapeau.

7.

Pour réclamer un gain au temps, le demandeur doit arrêter les deux pendules et avertir l'arbitre. La demande est recevable si son drapeau est resté levé et celui de son adversaire tombé après l'arrêt des pendules.

8.

Si les deux drapeaux sont tombés, la partie est nulle.

3.13.9 Règles - Blitz

1.

Une partie de Blitz est une partie où tous les coups doivent être exécutés dans un temps limité inférieur à 15 minutes.

2.

La partie doit se dérouler conformément aux règles du jeu semi rapide décrites en appendice B, sauf lorsqu'elles sont en contradiction avec les règles suivantes.

3.

Un coup illégal est accompli lorsque la pendule de l'adversaire a été mise en marche. L'adversaire est alors autorisé à demander le gain, mais avant d'effectuer son propre coup. Si celui-ci est exécuté, le coup illégal ne peut plus être corrigé.

4.

Pour gagner, un joueur doit avoir le potentiel de mater. Cela sous-entend avoir un matériel suffisant pour, en fin de compte, arriver légalement à une position, éventuellement avec l'aide de l'adversaire, celui-ci au trait ne pouvant éviter de se faire mater au coup suivant. Ainsi, deux Cavaliers et un Roi sont insuffisants contre un Roi seul, par contre une Tour suffit contre un cavalier.

5.

L'article 10.2 des règles du jeu ne s'applique pas.

3.13.10 Règles - La FIDE

14.1

Les fédérations membres ont la possibilité de demander à la FIDE une décision officielle à propos de problèmes relatifs aux règles du jeu.

FIDE = Fédération Internationale D'Échecs.

3.13.11 Règles - Résultats

Un joueur qui gagne sa partie marque un point (1), le perdant ne marque pas de point (0) et en cas de nulle chaque joueur reçoit un demi point (1/2).

3.13.12 Règles - Le déplacement des pièces

3.1

Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case occupée par une pièce de même couleur. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier comme partie intégrante du même coup. Selon les articles 3.2 - 3.5, on dit qu'une pièce attaque une case si elle peut éventuellement effectuer une prise sur cette case

3.2

- a) La Dame se déplace sur toute case de la colonne, de la rangée ou des diagonales sur lesquelles elle se trouve.
- b) La Tour se déplace sur toute case de la colonne ou de la rangée sur lesquelles elle se trouve.
- c) Le Fou se déplace sur toute case de l'une ou de l'autre diagonale sur laquelle il se trouve. En effectuant ces mouvements, la Dame, la Tour ou le Fou ne peuvent se déplacer au-dessus d'une autre pièce.

3.3

Le Cavalier se déplace sur une des cases la plus proche de celle sur laquelle il se trouve, mais pas sur la même colonne, traverse ou diagonale. Il ne passe pas directement au-dessus d'une case intermédiaire.

3.4

- a) Le pion se déplace en avant sur la case immédiatement inoccupée en face de lui sur la même colonne, ou
- b) à son premier coup, il peut avancer de deux cases sur la même colonne à condition qu'elles soient inoccupées, ou
- c) il se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, située diagonalement en face de lui sur la colonne adjacente, et capture ainsi cette pièce.
- d) Un pion attaquant la case traversée par un pion adverse qui a avancé de deux cases à partir de sa position initiale peut prendre ce pion comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case. Cette prise ne peut avoir lieu qu'en réponse immédiate à l'avancée de deux cases du pion adverse. On l'appelle " prise en passant ".
- e) Quand un pion accède à la traverse la plus éloignée de sa position de départ, il doit être échangé, comme partie intégrante du même coup, contre une Dame, une Tour, un Fou ou un Cavalier de même couleur. Le joueur ne doit pas limiter son choix aux pièces qui ont été précédemment capturées. L'échange d'un pion contre une autre pièce est appelé " promotion " et la pièce promue est immédiatement opérationnelle.

3.5

a) Le Roi peut se déplacer de deux façons différentes, soit :

I) sur l'une des cases adjacentes qui n'est pas attaquée par une ou plusieurs pièces adverses, soit

II) par le "roque". C'est un mouvement du Roi et de l'une des Tours de la même couleur comptant pour un seul coup du Roi et effectué de la manière suivante : le Roi est déplacé de deux cases à partir de sa case initiale, sur la même traverse et en direction de la Tour, la Tour est ensuite déplacée par-dessus le Roi sur la dernière case que celui-ci vient de traverser.

1) Le roque est illégal :

si le Roi a déjà été bougé, ou

avec une Tour qui a déjà été déplacée.

2) Le roque est momentanément empêché :

a) si la case initiale du Roi, ou celle qu'il doit traverser, ou occuper, est attaquée par une ou plusieurs pièces adverses

b) si une pièce quelconque se trouve entre le Roi et la Tour avec laquelle le roque doit être effectué.

b) Le Roi est " en échec " s'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger. L'annonce de l'échec n'est pas obligatoire. Un joueur ne doit pas jouer un coup qui met ou laisse son propre Roi en échec.

3.13.13 Règles - Parties ajournées

1.

a) Si une partie n'est pas terminée à la fin du temps de jeu imparti, l'arbitre exigera du joueur ayant le trait qu'il mette son "coup sous enveloppe ". Le joueur doit inscrire son coup d'une manière non ambiguë sur sa feuille de partie, mettre cette feuille et celle de son adversaire dans une enveloppe, cacheter l'enveloppe, et seulement ensuite arrêter sa pendule sans relancer celle de son adversaire. Le joueur a le droit de modifier le coup mis sous enveloppe tant qu'il n'a pas arrêté sa pendule. Si le joueur exécute son coup sur l'échiquier après avoir été informé par l'arbitre qu'il devait mettre son coup sous enveloppe, il doit inscrire ce même coup sur sa feuille de partie, et la mettre sous enveloppe.

b) Un joueur ayant le trait, qui ajourne la partie avant la fin de la séance, sera considéré avoir ajourné à l'heure prévue pour la fin de la session.

2.

Les informations suivantes seront inscrites sur l'enveloppe :

a) les noms des joueurs,

b) la position au moment de l'ajournement de la partie,

c) les temps utilisés par chacun des joueurs,

d) le nom du joueur qui a mis son coup sous enveloppe,

e) le numéro de ce coup,

f) l'offre de nullité, si la proposition a été faite avant l'ajournement,

g) la date, l'heure et le lieu de reprise de la partie.

3.

L'arbitre contrôle l'exactitude des informations écrites sur l'enveloppe et il est responsable de la sauvegarde de celle-ci.

4.

Si un joueur propose la nullité après que son adversaire a ajourné, l'offre reste valable jusqu'à ce que ce dernier l'accepte ou la rejette comme indiqué dans l'article 9.1.

5.

Avant la reprise de la partie, la position au moment de l'ajournement sera reconstituée et les temps utilisés par les deux joueurs seront indiqués sur les pendules.

6.

Si, avant la reprise, les joueurs sont convenus de faire nulle, ou si l'un des joueurs annonce à l'arbitre qu'il abandonne, la partie est terminée.

7.

L'enveloppe n'est ouverte que lorsque le joueur qui doit répondre au coup sous enveloppe est présent.

8.

Sauf dans les cas mentionnés aux articles 6.9 et 9.6, la partie est perdue pour le joueur ayant mis sous enveloppe un coup :

- a) ambigu, ou
- b) faux, de telle manière que sa véritable signification est impossible à établir, ou
- c) est illégal.

9.

A l'heure convenue de la reprise, on procède comme suit :

- a) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est présent, alors l'enveloppe est ouverte, le coup sous enveloppe est exécuté, et la pendule est mise en marche ;
- b) le joueur devant répondre au coup sous enveloppe est absent, sa pendule sera mise en marche. À son arrivée, il peut arrêter sa pendule et appeler l'arbitre. L'enveloppe est alors ouverte et le coup sous enveloppe joué sur l'échiquier. Sa pendule est alors remise en marche ;
- c) le joueur ayant mis le coup sous enveloppe est absent, son adversaire a le droit d'inscrire sa réponse sur sa feuille de partie, de mettre celle-ci dans une nouvelle enveloppe, d'arrêter sa pendule et de démarrer celle de son adversaire au lieu d'effectuer son coup de la manière normale. Cette enveloppe sera donnée à l'arbitre qui la gardera et elle sera ouverte à l'arrivée de l'adversaire.

10.

La partie est perdue pour le joueur qui arrive avec plus d'une heure de retard pour la reprise d'une partie ajournée. Cependant, cette disposition n'est pas appliquée si le coup a été mis sous enveloppe par le joueur retardataire et qu'il apparaît que :

- a) le joueur absent a gagné la partie en ayant mis sous enveloppe un coup de mat, ou
- b) le joueur absent a provoqué la nullité en ayant mis sous enveloppe, soit un coup de pat, soit un coup conduisant à une position décrite dans l'article 9.6, ou
- c) le joueur présent devant l'échiquier a perdu la partie en vertu de l'article 6.9.

11.

- a) Si l'enveloppe contenant le coup ajourné est perdue, la partie continuera à partir de la position et des temps au moment de l'ajournement. Si le temps utilisé par chaque joueur ne peut être rétabli, les pendules seront réglées par l'arbitre. Le joueur ayant ajourné exécutera le coup sous enveloppe sur l'échiquier.
- b) S'il est impossible de rétablir la position, la partie est annulée et une nouvelle partie doit être jouée.

12.

Si, à la reprise de la partie, le temps a été incorrectement indiqué sur l'une et/ou l'autre des pendules et que l'un des joueurs en fait la remarque avant d'avoir exécuté son premier coup, l'erreur doit être corrigée. Si l'erreur n'est pas constatée à temps, la partie continue sans correction des temps, à moins que l'arbitre n'estime que les conséquences en sont trop sévères.

13.

La durée de la période de jeu pour les parties ajournées est contrôlée par la montre de l'arbitre. L'heure du début et de la fin de la session seront annoncées à l'avance.

3.13.14 Règles - La notation de la partie

8.1

Pendant la partie, chaque joueur doit noter ses propres coups et ceux de son adversaire, coup après coup, aussi clairement et lisiblement que possible, en notation algébrique (appendice E), sur la feuille de partie prévue pour la compétition. S'il le souhaite, un joueur peut répondre au coup de son adversaire avant de le noter, mais seulement s'il a noté son propre coup précédent.

Une offre de nullité doit être inscrite sur la feuille de partie par les deux joueurs (appendice E.12). Si un joueur, pour une raison physique ou religieuse, est dans l'impossibilité de noter, l'arbitre lui déduira une partie du temps qui lui est alloué au début du jeu.

8.2

La feuille de partie doit être visible par l'arbitre en toute occasion.

8.3

Les feuilles de partie sont la propriété des organisateurs du tournoi.

8.4

Si un joueur dispose de moins de cinq minutes à sa pendule et ne bénéficie pas d'un temps additionnel de 30 secondes ou plus à chaque coup, alors il n'est pas obligé de respecter les conditions requises par l'article 8.1. Immédiatement après la chute d'un drapeau, le joueur doit mettre à jour sa feuille de partie.

8.5

- a) Si, en application de l'article 8.4, aucun des joueurs n'est dans l'obligation de noter, l'arbitre ou son assistant devrait faire son possible pour assister et noter. Dans ce cas, l'arbitre, immédiatement après la chute d'un drapeau, arrêtera les pendules. Alors, chacun des deux joueurs complètera sa feuille de partie, en utilisant celle de l'arbitre ou de son adversaire.
- b) Si, en application de l'article 8.4, seul un des joueurs n'est pas obligé de noter, il doit

compléter sa feuille de partie dès la chute d'un des drapeaux. À condition qu'il ait le trait, il peut utiliser la feuille de l'adversaire. Le joueur ne peut jouer avant d'avoir complété sa propre feuille et rendu celle de son adversaire.

c) Si aucune feuille de partie n'est entièrement complète, les joueurs doivent reconstituer la partie sur un second échiquier, sous le contrôle de l'arbitre ou de son assistant, qui devra au préalable avoir pris note de la position de la partie en cours avant de mettre en place la reconstitution.

8.6

Si les feuilles de partie ne sont pas en état de montrer qu'un joueur a dépassé le temps imparti, le prochain coup sera considéré comme le premier de la période de temps suivante, sauf s'il est évident que davantage de coups ont été joués.

3.13.15 Règles - Fin de partie sans arbitre

1.

Lorsque les parties sont jouées selon l'article 10, un joueur peut réclamer la nullité quand il a moins de deux minutes à sa pendule et avant que son drapeau ne tombe, sinon ceci met fin à la partie.

Il peut faire valoir le fait que :

- a) son adversaire ne peut gagner par des moyens normaux, ou
- b) son adversaire ne fait aucun effort pour gagner par des moyens normaux.

Cas a), le joueur doit noter la position finale et son adversaire la vérifier.

Cas b), le joueur doit noter la position finale et présenter une feuille de partie à jour, qui doit être complétée avant la fin de la partie.

L'adversaire vérifiera à la fois la feuille de partie et la position finale.

La réclamation est soumise à un arbitre indépendant, dont la décision sera sans appel.

3.13.16 Règles - Positions illégales

7.1

a) Si, pendant une partie, on constate que la position initiale des pièces était incorrecte, la partie sera annulée et une nouvelle partie sera jouée.

b) Si, pendant une partie, on constate que la position de l'échiquier est non conforme aux prescriptions de l'article 2.1, la partie continue, mais la position atteinte doit être transférée sur un échiquier correctement disposé.

7.2

Si une partie a débuté avec des couleurs inversées, elle continuera, sauf si l'arbitre en décide autrement.

7.3

Si un joueur dérange une ou plusieurs pièces, il rétablira la position correcte sur son propre temps. Si nécessaire, l'adversaire a le droit de relancer la pendule du joueur, sans jouer de coup, pour s'assurer que le joueur a rétabli la position correcte.

7.4

Si, pendant une partie, on constate qu'un coup irrégulier a été joué, ou que des pièces ont été dérangées de leurs cases, la position sera rétablie telle qu'elle était avant l'irrégularité. Si on ne peut le faire, la partie continuera à partir de la dernière position identifiable antérieure à l'irrégularité. En accord avec l'article 6.13, les pendules sont réajustées ; dans le cas d'un coup illégal, on applique au coup remplaçant l'article 4.3. La partie peut alors se poursuivre.

3.13.17 Règles - La nulle

9.1

Un joueur peut proposer la nullité après avoir joué un coup sur l'échiquier. Il doit le faire avant d'appuyer sur sa pendule. Une telle offre faite différemment est toujours valable, mais enfreint l'article 12.5. Elle est toujours inconditionnelle. Dans les deux cas, l'offre ne peut être retirée et reste valable jusqu'à ce que l'adversaire l'accepte, la rejette oralement ou en jouant un coup ; ou bien jusqu'à ce que la partie se termine autrement. L'offre de nullité sera notée par chaque joueur sur sa feuille de partie et représentée par le signe (=).

9.2

La partie est nulle, sur demande du joueur ayant le trait, lorsque la même position, pour la troisième fois (pas nécessairement consécutivement) :

- a) va apparaître, s'il écrit d'abord son coup sur sa feuille de partie et déclare à l'arbitre son intention de jouer ce coup, ou
- b) vient d'apparaître.

Les positions comme en a) et b) sont considérées comme étant les mêmes lorsque, le même joueur ayant le trait, les pièces de même nature et de même couleur occupent les mêmes cases et ont toutes les mêmes possibilités de jeu.

Les positions sont différentes, si un pion peut être pris en passant, ou si les possibilités de roque ne sont plus les mêmes d'une position à l'autre.

9.3

La partie est nulle, sur demande du joueur ayant le trait :

- a) si les 50 derniers coups consécutifs ont été exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni prise de pièce, ou
- b) s'il écrit sur sa feuille de partie, et annonce son intention de jouer, le coup ayant pour conséquence que les 50 derniers coups consécutifs seront alors exécutés par chacun des joueurs sans mouvement de pion ni prise de pièce.

9.4

Si un joueur exécute un coup, sans avoir demandé la nullité comme le stipulent les articles 9.2 ou 9.3, il perd ce droit pendant ce coup.

9.5

Si un joueur réclame la nullité en application de l'article 9.2 ou 9.3, il arrête immédiatement les deux pendules. Il n'a pas le droit de retirer sa demande :

- a) Si la demande s'avère fondée, la partie est déclarée immédiatement nulle.
- b) Si la demande s'avère injustifiée, l'arbitre enlève, jusqu'à un maximum de trois minutes, la moitié du temps restant à la pendule du demandeur, et ajoute trois minutes à celle de l'adversaire. La partie continue alors et le coup proposé devra être joué.

9.6

La partie est nulle lorsque, dans une position, un mat ne peut se produire par aucune suite de coups légaux, même avec le jeu le plus médiocre. Ceci met immédiatement fin à la partie.

3.13.18 Règles - Pendule d'échecs

6.1

Une "pendule d'échecs" est une pendule double munie de deux mécanismes d'horlogerie donc de deux cadrans horaires, reliés l'un à l'autre de telle façon que seul l'un des deux puisse fonctionner à la fois. Le terme "pendule" désigne dans ces règlements l'un de ces deux mécanismes et cadrans. La "chute du drapeau" signifie que le temps imparti à un joueur est écoulé.

6.2

En utilisant une pendule d'échecs, chaque joueur doit effectuer un certain nombre de coups ou tous les coups en un temps donné ; ou peut se voir attribuer un laps de temps supplémentaire après chaque coup. Tout ceci doit être précisé à l'avance. Le temps inutilisé lors d'une période de jeu par un joueur lui est crédité pour la période suivante, excepté dans la cadence temps différé.

Dans la cadence "temps différé", les deux joueurs reçoivent un temps de réflexion principal. Il bénéficient également d'un temps supplémentaire fixe pour chacun des coups. Le décompte du temps principal commence seulement après l'expiration du temps supplémentaire. À condition que le joueur arrête sa pendule avant l'expiration du temps supplémentaire, le temps de réflexion principal ne varie pas, sans tenir compte de la proportion de temps supplémentaire utilisé.

6.3

Chaque cadran dispose d'un "drapeau". Immédiatement après la chute du drapeau, les dispositions de l'article 6.2 doivent être vérifiées.

6.4

L'arbitre décide de l'endroit où la pendule d'échecs est placée.

6.5

À l'heure fixée pour le début de la partie, la pendule du joueur ayant les blancs est mise en marche.

6.6

Un joueur perd la partie s'il arrive devant l'échiquier avec plus d'une heure de retard après l'horaire de début fixé pour la compétition (sauf s'il en est autrement, soit spécifié par les règlements de la compétition, soit décidé par l'arbitre).

6.7

- a) Pendant la partie, chaque joueur, ayant exécuté son coup sur l'échiquier, arrête sa propre pendule et met en marche celle de son adversaire. Un joueur doit toujours avoir la possibilité d'arrêter sa pendule. Tant qu'il ne l'a pas arrêtée, on considère que son coup n'est pas achevé, sauf si le coup effectué met fin à la partie. (Voir les articles 5.1, 5.2 et 5.3). Le temps compris entre l'exécution du coup sur l'échiquier et l'arrêt de la pendule est considéré comme partie du temps alloué au joueur.
- b) Un joueur doit arrêter sa pendule avec la même main qui a effectué le coup. Il est interdit de laisser le doigt sur le bouton ou de le faire planer au-dessus.
- c) Les joueurs doivent manipuler la pendule d'échecs convenablement. Il est interdit d'appuyer dessus violemment, de la saisir ou de la renverser. Une manipulation incorrecte sera pénalisée selon l'article 13.4.

6.8

On considère que le drapeau est tombé quand l'arbitre constate le fait ou que l'un ou l'autre des deux joueurs a dûment demandé que ce fait soit constaté.

6.9

En dehors de l'application des articles 5.1, 5.2 ou 5.3, la partie est perdue par le joueur qui n'a pas exécuté le nombre de coups prescrits dans le temps imparti. Cependant, la partie est nulle si la position est telle que l'adversaire ne peut mater par aucune suite de coups légaux (c'est-à-dire même contre un jeu des plus médiocres).

6.10

Toute indication donnée par les pendules est considérée comme définitive en l'absence de défaut évident. Une pendule d'échecs présentant une défectuosité manifeste sera obligatoirement remplacée. L'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule de remplacement.

6.11

Si les deux drapeaux sont tombés et qu'il est impossible d'établir lequel est tombé le premier, la partie continue.

6.12

- a) S'il est nécessaire d'interrompre la partie, l'arbitre arrête les pendules.
- b) Un joueur peut arrêter les pendules pour chercher l'assistance de l'arbitre.
- c) L'arbitre décide de la reprise de la partie.

6.13

Si une irrégularité apparaît et/ou si les pièces doivent être replacées dans une position antérieure, l'arbitre fera preuve du plus grand discernement pour estimer les temps à afficher sur la pendule.

6.14

Écrans de projection, moniteurs, ou échiquiers de démonstration montrant la position en cours, les coups et le nombre de coups joués, sont autorisés dans la salle de jeu ainsi que des pendules affichant également le nombre de coups. Cependant, le joueur ne peut faire aucune réclamation en s'appuyant sur ce qui est exposé de cette manière.

3.13.19 Règles - L'arbitre

13.1

L'arbitre s'assure de la stricte observation des règles du jeu d'échecs.

13.2

L'arbitre agit dans le meilleur intérêt de la compétition. Il s'assure que la totalité de celle-ci se déroule dans de bonnes conditions de jeu et que rien ne vienne déranger les joueurs. Il veille à la bonne marche de la compétition.

13.3

L'arbitre surveille les parties, surtout lorsque les joueurs sont à court de temps, fait appliquer les décisions qu'il peut prononcer et inflige des pénalités aux joueurs si nécessaire.

13.4

L'arbitre peut donner les pénalités suivantes :

- a) un avertissement, ou
- b) l'augmentation du temps de l'adversaire, ou
- c) la diminution du temps du joueur incriminé, ou
- d) déclarer la partie perdue, ou
- e) l'expulsion du tournoi.

13.5

L'arbitre peut attribuer à l'un ou aux deux joueurs un laps de temps supplémentaire au cas où la partie aurait été perturbée par des événements extérieurs à celle-ci.

13.6

L'arbitre ne doit pas intervenir dans la partie pour indiquer le nombre de coups joués, excepté lorsque, en application de l'article 8.5, au moins un joueur a utilisé tout son temps. Il s'abstiendra d'informer un joueur que son adversaire a joué un coup, ou qu'il a négligé d'appuyer sur sa pendule.

13.7

Les spectateurs et les joueurs d'autres parties ne doivent ni parler ni intervenir en aucune façon au sujet d'une partie. Si nécessaire, l'arbitre expulse les contrevenants de la salle de jeu.

3.13.20 Règles - Joueur mal-voyant

Les organisateurs ont le droit d'adapter les règles suivant les conditions locales. Dans des compétitions entre joueurs voyants et joueurs mal-voyants, chaque joueur peut demander l'utilisation de deux échiquiers. Le joueur voyant utilise un jeu normal, le joueur mal voyant un jeu spécialement adapté. Celui-ci devrait suivre les recommandations suivantes:

- a) taille minimum 20 x 20 cm
- b) les cases noires sont en relief
- c) un trou de sécurité sur chaque case
- d) chaque pièce a un appendice pouvant se loger dans le trou de sécurité

e) les pièces au format Staunton, les pièces noires sont spécialement marquées

Les règles suivantes devraient être observées :

1.

Les coups doivent être annoncés clairement, répétés par l'adversaire et exécutés par lui sur l'échiquier. Pour que l'annonce soit sans équivoque, l'utilisation des noms suivants à la place des lettres est proposée. La notation algébrique est utilisée.

A-Anna B-Bella C-César D-David

E-Eva F-Felix G-Gustave H-Hector

Les rangées des Blancs aux Noirs sont désignées par les nombres :

1-un 2-deux 3-trois 4-quatre

5-cinq 6-six 7-sept 8-huit

Les roques sont désignés par "grand roque" et "petit roque".

Les pièces sont intitulées:

Roi, Dame, Tour, Fou, Cavalier, Pion.

Lors d'une promotion de pion, le joueur doit annoncer le choix de la figure.

2.

Sur l'échiquier du joueur mal-voyant, une pièce est considérée comme "touchée" si elle est enlevée du trou de sécurité.

3.

Un coup est considéré comme joué si :

a) lors d'une prise, la pièce prise est enlevée de l'échiquier du joueur au trait,

b) une pièce est placée dans un autre trou de sécurité,

c) le coup a été annoncé.

Seulement à ce moment la pendule de l'adversaire peut être activée.

Pour les points 2 et 3 les règles normales du jeu d'échecs sont valables.

4.

Une pendule spéciale pour le joueur mal-voyant devrait être disponible. Elle devrait avoir les spécifications suivantes :

a) un cadran avec des aiguilles renforcées, toutes les cinq minutes un point en relief et toutes les quinze minutes deux points en relief.

b) Un drapeau qui peut être facilement touché. On doit faire attention à ce que le drapeau soit installé de telle sorte que le joueur puisse le toucher dans les cinq dernières minutes d'une heure.

5.

Le joueur mal-voyant doit noter sa partie en Braille ou en écriture développée ou utiliser un enregistreur vocal.

6.

Une annonce erronée doit tout de suite être corrigée et avant que la pendule de l'adversaire ne soit mise en route.

7.

Si pendant le jeu, des positions différentes sont mises en évidence sur les deux échiquiers, elles doivent être rectifiées à l'aide de l'arbitre sur la base des notations des deux joueurs. Si les notations sont identiques, le joueur qui a écrit le bon coup mais joué un mauvais doit rectifier la position selon la notation.

8.

Si des positions différentes sont constatées mais que les notations ne sont pas identiques, les coups sont repris jusqu'à la position où les notations sont identiques. L'arbitre rectifie le temps aux pendules en conséquence.

9.

Le joueur mal-voyant peut être soutenu par un aide qui a les responsabilités suivantes :

- a) exécuter les coups sur l'échiquier de l'adversaire,
- b) annoncer les coups des deux joueurs,
- c) établir la notation pour le mal-voyant et mettre la pendule de l'adversaire en route (sous les conditions de 3.c),
- d) informer le joueur mal-voyant à sa demande sur le nombre de coups et le temps consommé par chaque joueur,
- f) s'occuper des formalités lors d'un ajournement.

10.

Si le joueur mal-voyant n'utilise pas un aide, le joueur voyant peut utiliser un aide qui prend en compte les modalités décrites sous 9. a et b.

3.13.21 Règles - Le comportement des joueurs

Un comportement exemplaire est exigé de la part des joueurs.

12.2

Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, sources d'informations, conseils, ou d'analyser sur un autre échiquier.

La feuille de partie sera utilisée uniquement pour la notation des coups, les temps indiqués par les pendules, l'offre de nullité et les faits relatifs à une réclamation.

12.3

Pendant la partie, aucune analyse n'est autorisée dans la salle de jeu, ni par les joueurs, ni par les spectateurs. Les joueurs qui ont fini leurs parties seront considérés comme des spectateurs.

12.4

Les joueurs ne sont pas autorisés à quitter " l'aire de jeu " sans la permission de l'arbitre. L'aire de jeu est définie comme étant l'espace de jeu, les toilettes, la buvette, l'espace fumeur situé à part, et les autres emplacements désignés par l'arbitre. Le joueur ayant le trait n'est pas autorisé à quitter l'espace de jeu sans la permission de l'arbitre.

12.5

Il est interdit de distraire ou de déranger l'adversaire de quelque manière que ce soit ; ceci

inclut les propositions de nullité répétées.

12.6

L'infraction aux articles 12.2 à 12.5 (en partie ou en totalité) donnera lieu à des pénalités définies par l'article 13.4.

12.7

La partie est perdue par un joueur qui refuse obstinément de respecter les règles du jeu. L'arbitre décidera du score de l'adversaire.

12.8

Si les deux joueurs sont sanctionnés en application de l'article 12.7, la partie sera déclarée perdue pour tous les deux.

4 Exemples d'utilisation

4.1 Analyse dans la notation

Vous pouvez facilement reprendre les [évaluations](#) d'un module d'échecs dans la notation. Pour cela :

- Chargez une partie d'une base de données dans la fenêtre d'échiquier.
- Mettez le programme en mode analyse par la touche clavier ALT-F2. Le module affiche son évaluation de la position courante dans la fenêtre du module.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre du module.
- Choisissez dans le menu contextuel *Copier dans la notation*.

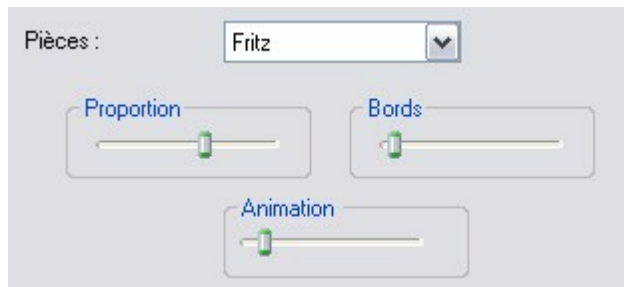


La variante principale est insérée dans la notation avec l'évaluation de la position. De plus, il est précisé de quel [module](#) proviennent les informations. Vous pouvez conserver celles-ci dans la partie en [sauvegardant](#) ou en remplaçant la partie dans la base de données.

4.2 Vitesse d'animation

La vitesse d'animation par défaut des pièces de l'échiquier pour le visionnage d'une partie dans *Fritz* et *ChessBase* est placée sur rapide. Les pièces se déplacent donc assez vite sur l'échiquier pour pouvoir circuler rapidement dans la notation.

Certains utilisateurs préfèrent une vitesse d'animation nettement plus réduite pour pouvoir suivre plus facilement la partie. Un clic droit dans la fenêtre d'échiquier démarre le dialogue pour le réglage de l'échiquier.

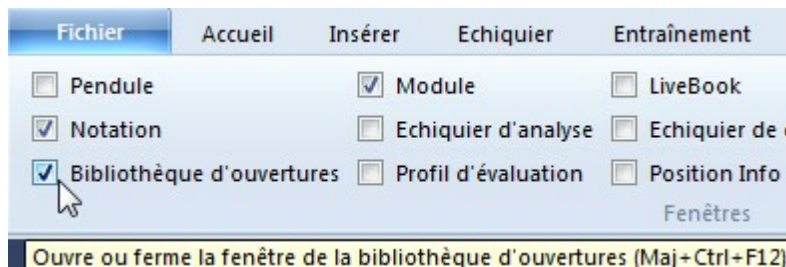


Si on pousse le curseur sous "Animation" vers la droite, la vitesse des pièces est nettement réduite. Ce réglage est disponible aussi bien sous *Fritz* que sous *ChessBase*.

4.3 Astuces pour l'analyse

Avec l'arbre de positions on peut reconnaître facilement quelles suites dans l'ouverture sont prometteuses.

Si on fait afficher en permanence l'arbre de positions avec la fenêtre de notation par *Voir - Bibliothèque d'ouvertures (F11)*, ces informations sont disponibles directement.



Il se pose aussi la question comment paramétrer les fonctions d'analyse *Recherche d'erreurs* et *Analyse complète* pour que Fritz n'analyse pas les coups inclus dans la bibliothèque jusqu'au premier coup? La solution est simple. Fritz analyse tous les coups jusqu'au premier que si une bibliothèque n'est pas chargée. Pour éviter cela, on charge une bibliothèque d'ouvertures avant le démarrage des fonctions d'analyse

Dans le dialogue de configuration de l'Analyse complète se trouve l'élément *Temps de calcul*. Que signifie exactement cela si on inscrit par ex. la valeur 60? Le programme prend-t-il exactement 60 secondes par coup ou s'agit-il d'une valeur moyenne? On remarquera rapidement que cette valeur est utilisée de manière flexible par le programme et que le module n'interrompt pas brusquement l'analyse d'un coup après 60 secondes pour passer au suivant. Dans tous les cas l'analyse du demi-coup est

achevée. Si le programme génère encore des variantes supplémentaires, le temps de calcul réel peut être encore plus long. On devrait prendre en compte la valeur indiquée comme valeur moyenne de référence. Pour le dépassement de temps éventuel dans l'analyse complète, le programme dédommage par une analyse de meilleure qualité.

Le [profil d'évaluation](#) - Voir - *Profil d'évaluation* - affiche une représentation graphique des évaluations de positions du programme le long de la partie et de la consommation du temps de réflexion. On peut voir directement dans le profil d'évaluation quand la partie a "basculé". L'affiche se base sur les évaluations de position enregistrées. Si les évaluations ont été sauvegardées lors d'une partie contre le programme, le profil peut livrer les informations correspondantes. Si la partie provient d'une base de données et que les évaluations ne sont pas présentes, il manque au profil d'évaluation les données et l'information désirée ne peut être fournie. Dans le dialogue de configuration pour le mode d'analyse Recherche d'erreurs on peut créer le profil d'évaluation à posteriori.

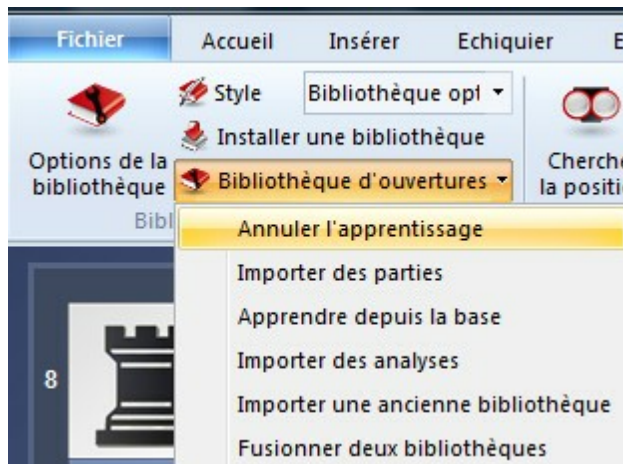
Si l'on active l'option "*Enregistrer l'évaluation*", l'évaluation est sauvegardée pour chaque coup examiné. Sur la base de ces évaluations on peut créer à posteriori le profil d'évaluation pour n'importe quelle partie.

4.4 Apprentissage de la bibliothèque

Sur le DVD du programme se trouvent des [bibliothèques d'ouvertures](#), qui sont parfaitement adaptées au style de jeu des programmes d'échecs.

Si vous avez l'impression que le programme joue des variantes étranges et peu prometteuses, alors c'est la [fonction d'apprentissage](#) de la bibliothèque qui en est responsable. "Apprendre" signifie que le programme modifie les pondérations de coups dans sa bibliothèque d'ouvertures sur la base de ses expériences à partir de ses propres parties. La fonction d'apprentissage n'a donc un sens que lorsque le programme d'échecs joue avec les réglages optimaux. Par exemple, si vous jouez des [parties sérieuses](#) avec un faible classement Elo, cela a des conséquences négatives sur les [préférences](#) de la bibliothèque d'ouvertures. Si vous tenez compte de la règle suivante, vous pouvez garantir que votre bibliothèque d'ouvertures n'est pas "améliorée en pire" par le programme :

Mettez l'option *Influence de l'apprentissage* sur une valeur faible (curseur vers la gauche), si vous jouez dans un mode d'entraînement ou des parties sérieuses ou amicales contre le programme. L'utilisation de la fonction d'apprentissage avec ces niveaux de jeu "rabaissés" n'est pas judicieuse.



La fonction d'apprentissage dans le domaine des ouvertures est spécifique au module . Ce qui est bon pour le module x, ne l'est pas forcément pour le module y. Si vous jouez fréquemment avec des modules différents, il vous est alors conseillé de mettre à disposition de chaque module une bibliothèque différente.

Remarque : si la fonction d'apprentissage est inactive, le comportement de jeu dans l'ouverture est considérablement plus varié. Ce réglage est particulièrement justifié avec des niveaux de jeu affaiblis, car le programme joue alors aussi des variantes moins pointues.

4.5 Éditer bibliothèque

Dans le domaine des ouvertures vous disposez d'un théoricien "omnipotent" contre lequel vous pouvez tester directement vos connaissances nouvellement acquises. Nos programmes d'échecs démontrent une certaine intelligence lors du choix d'un coup à partir de l'arbre de positions. Le taux de succès d'un coup est privilégié lors du choix des coups. Dans la colonne *Fritz* de la fenêtre Bibliothèque d'ouvertures, vous trouvez directement la pondération du coup qui montre l'utilisation de l'arbre par le programme..

Fritz Prob [%]		
0	44.4	75.6
3	31.7	0

Fritz : Dans cette colonne est indiquée la pondération du coup. La valeur va de +125 à -125 et influence la probabilité de jeu d'un coup par le programme. Le programme est même capable de changer lui-même cette valeur lors de son "apprentissage". L'utilisateur peut également modifier la probabilité de jeu d'un coup par le choix. Changer la pondération disponible dans le menu contextuel ouvert par clic droit sur le coup. Un coup avec une pondération importante est joué plus souvent. Pour une valeur de +125 le coup est toujours joué, pour -125 jamais.

Prob: Dans cette colonne, deux valeurs sont affichées. Celle de gauche représente

la probabilité de jeu par rapport à la fréquence de jeu du coup et des résultats obtenus. C'est ce critère qui influence le coup si aucune pondération ou évaluation ne sont présentes!

La deuxième valeur est l'évaluation définitive du coup si elle a été faite par le programme ou l'utilisateur.

Remarque : Fritz & Co. sont capables d'apprendre et de modifier eux-mêmes les valeurs dans la bibliothèque. Toutes les modifications intervenues sont marquées par une petite étoile qui se trouve immédiatement à côté de l'évaluation.

La capacité d'apprentissage n'est possible que si l'arbre de positions se trouve sur le disque dur. Sur le DVD, protégé en écriture, le programme ne peut bien sûr pas faire de modifications !

Problème : Comment puis-je installer la bibliothèque sur le disque dur ? Vous pouvez copier l'arbre de positions sur votre disque dur par la fonction [Copier bibliothèque sur disque dur](#). La fonction est accessible par le menu *Édition/Bibliothèque d'ouvertures/Installer une bibliothèque*

4.6 Copier la bibliothèque

Dans la configuration standard après l'installation, le programme utilise la bibliothèque d'ouvertures à partir du DVD, pour ne pas encombrer votre disque dur compte tenu de la taille respectable de la bibliothèque. Mais, si vous possédez un disque dur de grande capacité, vous pouvez la copier sur votre disque dur.

Avantages : L'accès est plus rapide et vous n'êtes pas obligé d'insérer constamment le DVD dans le lecteur. De plus, le programme peut alors [modifier](#) la bibliothèque car elle n'est plus protégée en écriture.

En pratique, les fichiers de bibliothèque sont reconnaissables grâce à leur extension, à savoir "*.CTG", "*.CTO" et "*.CTB". Vous devez donc copier les fichiers suivants à partir du DVD :

Fritz13.CTG Fritz13.CTB Fritz13.CTO

Conseil : Notez qu'une bibliothèque est toujours composée d'au moins trois fichiers avec les extensions "*.CTG", "*.CTO" et "*.CTB".

Le programme peut accéder à une bibliothèque n'importe où, ce qui signifie que la bibliothèque peut se trouver sur n'importe quelle partition, dans n'importe quel dossier. Supposons que le programme ait été installé dans le dossier *C:\Program Files\ChessBase\Chessprogram 10*. Sur la partition "C:", il ne vous reste plus assez de place pour installer la bibliothèque, copiez les trois fichiers sur "D:" à l'aide de l'Explorateur de Windows.

Conseil : Notez l'endroit exact où vous copiez les trois fichiers. Ceci est important car il faut en "informer" le programme.

Sélectionnez les fichiers, copiez-les avec la touche *Ctrl-C* dans le Presse-Papiers, ouvrez le dossier de destination avec la souris et collez les fichiers par la touche *Ctrl-V*.

Les fichiers copiés sur un disque dur à partir d'un DVD sont protégés en écriture. Ceci doit être modifié, toujours avec l'Explorateur Windows : sélectionnez les fichiers copiés et utilisez le menu *Fichier/ Propriétés*. Dans la boîte de dialogue décochez l'option *Lecture seule*.

Il faut informer le programme où il peut trouver la nouvelle bibliothèque. Pour cela, sous Fritz, utilisez le raccourci clavier *STRG-F11* ou le menu *Fichier/ Ouvrir/ Bibliothèque d'ouvertures*. Ce choix ouvre le sélecteur de fichiers de Windows. Allez alors chercher le fichier bibliothèque à l'endroit où vous l'avez copié avec l'Explorateur.

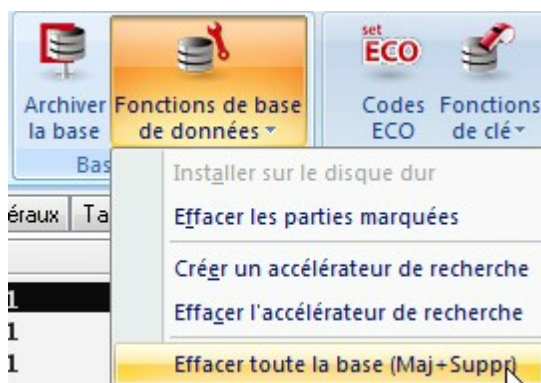
Autre possibilité

Vous pouvez aussi laisser le programme s'occuper de la copie de la bibliothèque d'ouvertures en passant par les étapes suivantes :

- Assurez vous que la bibliothèque d'ouvertures du DVD est active. Vous pouvez le voir dans la fenêtre d'échiquier en cliquant sur l'onglet Bibliothèque d'ouvertures. Le contenu de la bibliothèque doit être affiché sous forme d'arbre de positions.
- Utilisez le menu *Analyse - Bibliothèque d'ouvertures - Installer une bibliothèque*. Dans la boîte de dialogue "Enregistrer sous..." vous pouvez choisir le dossier de destination de la bibliothèque.

4.7 Effacer base de données

A partir de la fenêtre des bases vous pouvez effacer des [bases de données](#).



- Ouvrez la base que vous voulez effacer.
- Utilisez le menu *Base de données - Fonctions de base de données - Effacer toute la base* ou la touche *Maj-Suppr* pour effacer la base du disque dur.
- Confirmez par OK.

4.8 Compresser une base de données

Supposons que vous vouliez transférer votre base de données *Mes parties* sur votre portable.

Dans la [fenêtre des bases](#) du programme, ouvrez d'abord la base à archiver.



Puis utilisez le menu *Base de données - Archiver la base* ou la touche *Ctrl-Z*. Donnez un nom de fichier.

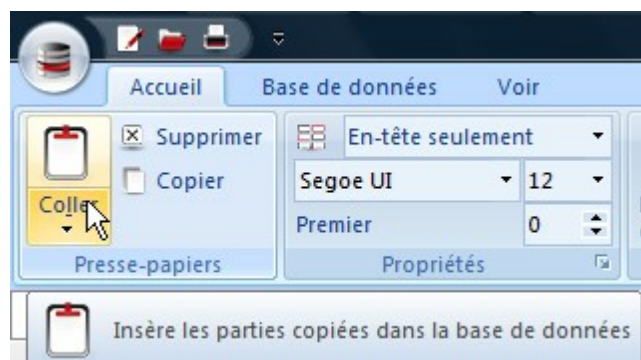
La base compressée est maintenant sauvegardée dans un seul fichier avec l'extension **"*.CBV"**. Cet archivage est également très bien adapté pour envoyer vos bases de données par Internet ou si vous voulez sauvegarder vos bases de données en économisant de l'espace.

Vous pouvez réouvrir une base archivée dans la fenêtre des bases du programme à partir du menu *Fichier - Ouvrir - Base de données*. Sélectionnez le *Type de fichier Archive* et allez chercher votre base de données compressée **"*.CBV"**.

4.9 Fusionner bases de données

Admettons que vous vouliez fusionner le contenu deux bases de données en une seule [base de données](#). Si vous voulez copier les parties de l'une vers l'autre, procédez comme suit :

- Passez dans la fenêtre des bases et ouvrez la première base de données avec laquelle vous voulez fusionner la seconde.
- Choisissez le menu *Accueil - Ajouter des parties*.



- Le programme ouvre maintenant le sélecteur de fichiers de Windows et il ne vous reste plus qu'à choisir la seconde base. Les parties sont maintenant ajoutées dans la liste de la première base de données.
- Confirmez par *OK*. Les parties sont insérées dans la liste de la base 1.

Conseil : Lorsque vous êtes dans la fenêtre des bases, un clic sur le Menu Fichier affiche les *Bases récentes*. Vous avez ainsi directement accès aux dernières bases de données utilisées sans avoir à ouvrir à chaque fois la boîte de dialogue de choix des bases.

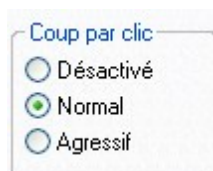


4.10 Saisie par un seul clic

Vous êtes en train de jouer une partie de Blitz contre le programme et pour une fois vous avez une position gagnante.

Problème: La pendule égrène les secondes et vous perdez un temps précieux à saisir vos coups.

Le programme offre la possibilité d'accélérer la saisie de coups avec la souris. Ceci est possible par le menu *Menu Fichier - Options* puis l'*onglet Partie* dans la boîte de dialogue. Vous pouvez alors accéder aux options de [coup par clic](#).



Vous pouvez y adapter la saisie de coups sous le programme pour vous simplifier un peu la vie.

Le mieux est d'essayer par vous-même le fonctionnement de la saisie par simple clic.

Pour pouvoir apprécier les avantages du système, activez l'option *Normal*.

La saisie de coups à la souris fonctionne maintenant de la manière suivante :

- Si vous cliquez sur la case d'arrivée d'une pièce et qu'une seule pièce peut y jouer légalement, le coup est immédiatement exécuté. Si par exemple, vous venez de démarrer une nouvelle partie et vous voulez entrer le meilleur coup d'ouverture d'après Bobby Fischer, 1.e2-e4, il vous suffit de cliquer sur la case e4 et le coup est immédiatement joué. Par rapport à la saisie normale des coups qui consiste à faire glisser la pièce depuis la case de départ jusqu'à celle d'arrivée, un temps de réflexion précieux est économisé.

- Durant le déroulement de la partie, peut souvent se présenter la situation où plusieurs pièces peuvent jouer sur la case cliquée. Dans ce cas, c'est la dernière pièce à avoir été jouée qui effectue le déplacement, ce qui est surtout utile pour des échecs perpétuels en Zeitnot, mais fonctionne également très bien pour les manoeuvres de figures. Ces fonctions ne sont disponibles que si vous activez l'option *Agressif*.

- Si le programme ne sait pas quelle pièce doit être déplacée sur la case d'arrivée lorsqu'il y a plusieurs possibilités, il vous faut choisir la pièce à déplacer en cliquant dessus.

Vous pouvez aussi faire l'inverse et cliquer d'abord la pièce qui doit jouer. Cette méthode vous permet également d'économiser du temps de réflexion lors de la saisie de coups :

- Si la pièce cliquée ne peut faire qu'un seul coup légal, le coup est immédiatement joué.

- Si vous cliquez sur les cases g1 ou g8, le petit roque s'il est possible est exécuté pour les Blancs ou les Noirs. En c1 ou c8, c'est le grand roque qui est éventuellement joué.

- Si la pièce est cliquée peut prendre la dernière pièce jouée par l'adversaire, la prise est effectuée. Ceci est utile pour la reprise dans une série d'échanges par exemple. Cette fonction n'est disponible que si vous activez l'option *Agressif*.

Le plus simple est d'essayer cette saisie par simple clic pour bien comprendre et l'adopter. Elle peut également servir pour la saisie de parties avec le programme afin de les sauvegarder dans une base de données.

4.11 Saisie au clavier

Comme pour tous les programmes Windows, la souris est pour beaucoup d'utilisateurs un accessoire indispensable pour travailler avec le programme ou ChessBase. Les utilisateurs expérimentés ont connu les premières années des ordinateurs quand ceux-ci n'avaient pas de souris et ont acquis une vitesse de saisie au clavier remarquable. Il leur est possible d'appeler beaucoup de fonctions directement par des raccourcis clavier prédéfinis. Par exemple, dans le programme, la combinaison de touches *Ctrl-N*, permet de démarrer une nouvelle partie avec le dernier niveau de jeu utilisé.

Les adeptes du clavier peuvent également saisir leurs coups au clavier grâce à l'intelligence du programme pour reconnaître et interpréter la saisie au clavier aussi vite que possible et la rendre ainsi plus rapide.

Pour la saisie au clavier, il est nécessaire de connaître le raccourci des différentes pièces :

K = Roi Q = Dame R = Tour
L = Fou N = Cavalier P = Pion

Le programme est un programme international, c'est pourquoi ce sont les abréviations anglaises qui sont utilisées à l'exception du Fou pour lequel on reconnaît l'origine allemande du programme (Fou = Läufer). L'abréviation anglaise usuelle pour le Fou B (= bishop) n'est utilisée car le B a été réservé pour désigner la colonne b. L'écriture en majuscule ou minuscule n'a aucune importance.

Une prise est reconnue par la lettre X, l'ordre de saisie des coups n'ayant aucune importance.

Par exemple, si vous voulez ouvrir une partie par d2-d4, tapez **Pd4**. Mais le même coup est également joué si vous entrez une suite différente comme : **4Pd** ou **dp4**.

Continuons un peu notre partie. Le programme répond énergiquement par 1...Cg8-f6. Nous sommes prudents et voulons développer solidement notre Cavalier g1 en f3. Ce coup peut être saisi par **nf**. Comme l'ordre est sans importance, les possibilités comme **gf**, **fg** ou **f3n** sont également disponibles.

Conseil : Vous pouvez aussi utiliser la saisie par les coordonnées.

4.12 Créer ses propres bibliothèques

Le programme est idéal pour l'entraînement aux ouvertures car il joue ses coups dans la phase d'ouverture directement sans calcul. En effet, il a accès à un fichier d'ouvertures où sont enregistrés un grand nombre de coups d'ouvertures qui ont fait leurs preuves. Le fichier des ouvertures d'un programme d'échecs est appelé simplement [bibliothèque](#).

Le fichier d'ouvertures de Fritz est une base de données qui ne contient que des positions. Pour cette raison, le format de la bibliothèque d'ouvertures est aussi appelé [arbre de positions](#). Pour l'entraînement aux ouvertures un arbre de positions offre les avantages suivant s :

- Pour chaque position sur l'échiquier, vous obtenez une vue d'ensemble de tous les coups joués y compris avec des statistiques primordiales.
- Les inversions de coups sont reconnues automatiquement.

Sur le DVD du programme un grand arbre de positions est livré. Dans la pratique, il vous est parfois nécessaire de se rabattre sur des bibliothèques d'ouvertures thématiques personnelles pour votre entraînement. Ceci est facilement réalisable avec le programme.

Principes

Admettons que vous vouliez que le programme joue exactement les ouvertures que Garry Kasparov utilise dans la pratique. Les systèmes couvertures utilisés par le meilleur joueur de tous les temps doivent avoir des avantages et vous voulez les essayer une fois contre votre "Grand Maître" électronique.

Vous devez d'abord procéder à quelques préparatifs :

1. Créer une nouvelle bibliothèque d'ouvertures.
2. Disposer d'une base de données des parties de Garry Kasparov qui serviront de base pour la bibliothèque d'ouvertures.

Conseil : La façon de créer une nouvelle bibliothèque est toujours la même. Vous avez besoin d'une bibliothèque d'ouvertures et de parties (une base de données) à importer dans la bibliothèque d'ouvertures.

Créer une nouvelle bibliothèque

La méthode la plus rapide pour la création d'un nouvel arbre de positions est la combinaison de touches *Ctrl-Maj-Alt-F11*. Dans la boîte de dialogue, vous pouvez saisir le nom de votre nouvelle bibliothèque, par exemple "Kasparov.Ctg".

Conseil : Notez que les bibliothèques ont toujours l'extension ".CTG".

Créer une base de données

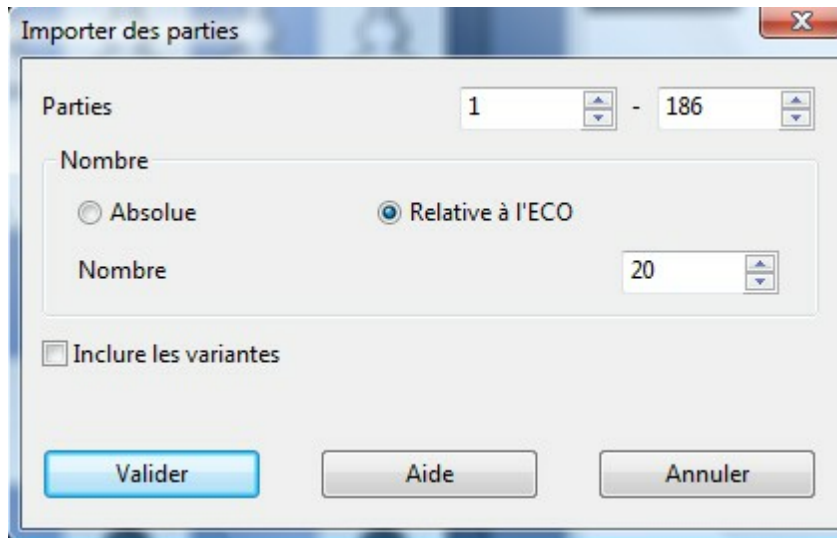
Maintenant nous avons encore besoin d'une base de données avec les parties de Kasparov que nous allons importer dans la nouvelle bibliothèque. Où trouver ces parties ? Une source idéale est la collection de parties *Big DataBase/MegaBase*. Créons donc une nouvelle base de données qui ne contiendra que des parties de Kasparov. Les étapes suivantes sont nécessaires :

- Créez la nouvelle base de données. Pour ceci appuyez sur la touche F12, ou utilisez le menu *Fenêtre/Base de données* pour ouvrir la fenêtre des bases. Cliquez à présent sur l'icône de la barre de menus, utilisez le menu *Fichier/Nouveau/Base de données* ou appuyez sur la combinaison de touches *Ctrl-X*. Dans notre exemple nous donnerons le nom de "**Kasparov.cbh**" à cette nouvelle base.
 - Maintenant nous devons copier les parties de Kasparov à partir de la MegaBase ou d'une autre base source dans notre nouvelle base. Ouvrez la base source qui contient les parties de Kasparov et appuyez sur la combinaison de touches *Ctrl-F* ou le menu *Édition/Recherche de parties*. Saisissez dans le masque de recherche Blancs de Fritz l'élément de recherche "Kasparov" et cochez l'option *Ignorer le coup*.
 - Le programme filtre maintenant la base source et liste toutes les parties de Kasparov entre 1976-2000. Ces parties, qui nous serviront de sources pour la nouvelle bibliothèque, doivent être sauvegardées dans la nouvelle base.
 - Sélectionnez dans la liste de résultat de recherche la première partie et appuyez sur la combinaison de touches *Ctrl-Fin*. Comme vous pouvez le voir tous les éléments de la liste sont sélectionnés. Appuyez maintenant sur la combinaison de touches *Ctrl-C* ou utilisez le menu *Édition/Copier* pour copier les parties dans le presse-papiers.
 - Basculez dans la base nouvellement créée "**Kasparov.cbh**". Appuyez sur la touche *Ctrl-V* ou utilisez le menu *Édition/Coller* pour insérer les parties dans la base.
-

Importer les parties dans la bibliothèque

Nous arrivons à la dernière étape : importer les parties de Kasparov dans notre

nouvelle bibliothèque d'ouvertures. Dans la fenêtre principale du programme, utilisez le menu *Analyse - Bibliothèque d'ouvertures - Importer des parties*. Naturellement, indiquez votre nouvelle base de données "**Kasparov.ctg**" comme source dans le sélecteur de fichiers et confirmez par Ouvrir. Maintenant le programme affiche la boîte de dialogue *Importer des parties* :



Le programme "participe" et veut savoir si toutes les parties doivent être importées jusqu'à un numéro de coup précis ou sur la base de la classification ECO (= Encyclopédie des ouvertures). Choisissez plutôt la deuxième solution et validez..

C'est fini ! Comme vous pouvez le voir dans la [fenêtre de la bibliothèque](#) à côté de l'échiquier, la bibliothèque est pleine de coups et à partir de maintenant, le programme va s'orienter sur le répertoire d'ouvertures de Garry Kasparov.

Vous pouvez guider le comportement de l'ouverture par le dialogue [options de bibliothèque](#). Appuyez dans la fenêtre principale sur la touche F4 pour indiquer les préférences.

L'emploi des possibilités de l'arbre de positions vaut la peine dans tous les cas. Il n'existe pas de meilleur outil pour l'entraînement professionnel aux ouvertures car les possibilités d'utilisation de cette fonction sont pratiquement inépuisables. Créez, par exemple à l'aide de la [classification ECO](#) ou avec la clé d'ouvertures un arbre de positions de vos ouvertures préférées ou préparez vous contre un futur adversaire en nourrissant le programme avec ses parties.

4.13 Importer / Exporter EPD

Sur Internet, on utilise surtout des formats de base qui s'appuient sur du texte au format ASCII pur. Pour l'enregistrement de positions d'échecs, on rencontre souvent le [format EPD](#). Alors, comment importer ou exporter un fichier EPD dans le programme ?

Créer une formule EPD

Pour créer une formule EPD à partir de la position en cours, procédez comme suit :

- Passez dans la saisie de position du programme, par appui sur la touche S ou activation du menu *Fichier/Nouveau/Position*.
- Vous y voyez, entre autres, en bas à droite, le bouton *Copier FEN*. Il sert à copier la formule EPD de la position en cours dans le presse-papiers.
- Quittez la saisie de position, SANS valider.
- La position se trouve au format FEN (EPD) dans le presse-papiers et peut-être utilisée par une autre application, par exemple votre programme de messagerie.

Insérer une formule EPD

Naturellement, une formule EPD peut être insérée dans le programme. Supposons que vous receviez un courriel contenant un texte ressemblant à :

2rq1rk1/3bbppp/p3pn2/1p1pN3/2nP1B2/P1NBP2Q/1P3PPP/2R2RK1 w - - 0 1

Il s'agit d'une formule EPD que le programme comprend sans problème et peut transformer en une "vraie" position d'échecs. Cette opération est réalisable de la manière suivante :

- Tapez par exemple la formule EPD ci-dessus dans votre navigateur et choisissez dans Internet Explorer le menu *Edition/Copier*. Ainsi la formule EPD est mise dans le presse-papiers.
- Dans le programme appuyez sur la touche S pour parvenir dans la saisie de position du programme, ou activez le menu *Accueil/Presse-papiers/Position*

- Cliquez sur le bouton *Coller FEN* puis validez pour changer le texte crypté en une position compréhensible.

La position dans le programme ressemble à :



Cette position est extraite d'une partie Frydman – Vidmar, 1934.

Les Blancs gagnent par 1.Cxd5! exd5 [1...g6 Dans la partie les coups suivants ont été joués 1...g6 2.Cxe7+ Dxe7 3.Fxc4 Txc4 4.Txc4 bxc4 5.Fg5 abandon] 2.Cxd7 Dxd7 3.Fxh7+ Rh8 4.Ff5+ 1-0

4.14 Utiliser EPD

Créer une formule

Pour créer une [formule EPD](#) à partir de la position en cours, procédez comme suit :

- Passez dans la saisie de position du programme, par appui sur la touche S ou activation du menu *Insérer/Position*.
- Vous y voyez, entre autres, en bas à droite, le bouton Copier FEN. Il sert à copier la formule EPD de la position en cours dans le presse-papiers.
- Quittez la saisie de position, SANS valider.

La position se trouve au format FEN (EPD) dans le presse-papiers et peut-être utilisée par une autre application, par exemple votre programme de messagerie.

Il existe une autre façon de copier une formule EPD dans le presse-papiers à partir du programme. Pendant que le programme calcule dans la fenêtre d'analyse, ouvrez le menu contextuel avec le bouton droit de la souris. Utilisez alors le choix *Copier l'analyse*.

Par exemple :
Flohr – Thomas

3r1rk1/pq3pp1/1p1bpn1p/8/2PN3Q/1P6/PB3PPP/3RR1K1 w - - 0 1
Analysis by Fritz:
1.Dxf6-- gxf6
-+ (-2.94) Tiefe: 1/3 00:00:00
-+ (-5.09) Tiefe: 1/3 00:00:00
(Schreiner, Trier 01.04.2001)

Le programme ne copie pas seulement la position en cours sous la forme d'une formule EPD dans le presse-papiers, mais ajoute aussi des informations complémentaires ! A côté des résultats d'analyse, il place aussi le temps de réflexion utilisé, la profondeur de recherche, la variante principale. Le destinataire sait immédiatement de quelle partie (Flohr – Thomas) provient la position et qui a inséré la position.

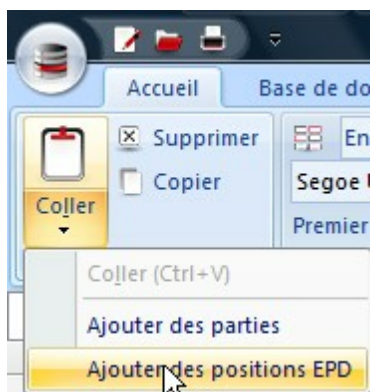
Cette fonction est idéale pour intégrer les évaluations du programme dans des discussions entre amis ou sur un forum d'échecs.

Voir aussi: [Insérer dans le programme](#) des formules EPD.

Insérer EPD dans une base de données CBH

Dans la fenêtre des bases du programme, la possibilité d'insérer une position au format EPD dans une base de données CBH est disponible. Procédez comme suit :

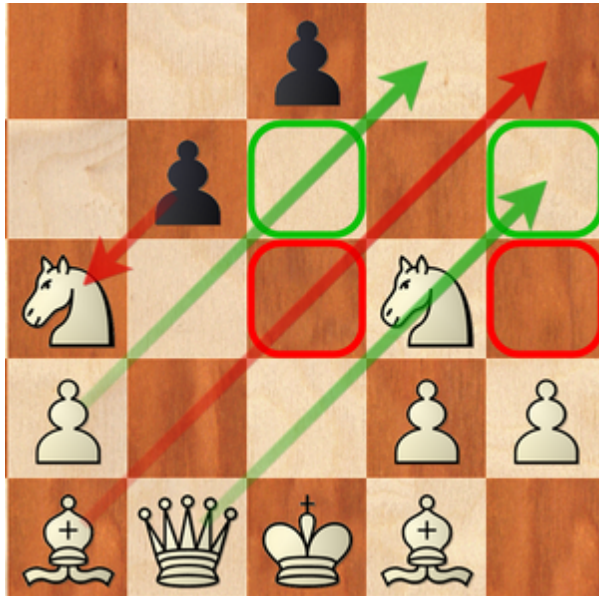
- Passez dans la fenêtre des bases du programme.
- Par *Ctrl-X* ou le menu *Nouveau - Base de données*, créez une nouvelle base de données.
- Utilisez le menu *Accueil - Presse-papiers - Ajouter des positions EPD*
- Le sélecteur de fichiers apparaît : choisissez le fichier EPD contenant la position à importer et validez.



Les positions du fichier EPD sont converties dans le [format CBH](#).

4.15 Informations sur le format CBH

Les avantages du format CBH sont significatifs : en plus des variantes et du texte, on peut y inclure divers composants multimédia. Les [marquages](#) en couleurs sur l'échiquier, les graphiques inclus, le son, la vidéo, les questions d'entraînement dans la notation ou le support de diverses langues élargissent énormément les fonctionnalités du programme et de ChessBase.



Un avantage supplémentaire du nouveau format de fichier est que vous pouvez utiliser une dénomination complète pour une base de données, par exemple "Mes meilleures parties".

A l'inverse du format CBF, une base de données au nouveau format CBH est composée de plusieurs fichiers. Si vous voulez copier une base de données sur une disquette ou l'envoyer par Internet, il ne suffit pas de copier simplement le fichier avec l'extension "*.CBH". Pour une meilleure compréhension, voici les différents fichiers qui composent une base de données au format CBH.

Structures des données

A l'inverse de l'ancien format CBF, une base de données au format CBH est composée de plus de 10 fichiers différents. Pour mieux comprendre la structure d'une base de données, nous allons voir la signification des fichiers les plus importants d'une base de données :

- CBH : Contient les informations (ou en-tête) d'une partie, par exemple les joueurs, le tournoi, etc.
- CBG : Contient les coups et variantes.
- CBA : Contient les commentaires.

Si le fichier avec l'extension "*.cba" est effacé, tous les commentaires des parties d'une base de données sont supprimés.

- CBP : Contient un index des joueurs.
- CBT : Contient un index des tournois.
- CBC : Contient un index des commentateurs.

- CBS : Contient un index des sources.
- CBB : Accélérateur de recherche .
- CBD : Fichier des doublons.
- CKO/CPO : Dans ces deux fichiers sont enregistrées les clés de la base de données.
- KKN/CPN : Contiennent les clés de thèmes généraux.
- CK1/CP1 : Contiennent les clés de thèmes tactiques.
- CK2/CP2 : Contiennent les clés de thèmes stratégiques.
- CK3/CP3 : Contiennent les clés de thèmes de finales.

Vous vous demandez si c'est vraiment nécessaire de connaître la signification de chaque fichier individuel ? Non, car nous avons pensé naturellement à rendre l'usage d'une base de données aussi simple que possible pour l'utilisateur. Vous pouvez de plus [compresser](#) les bases de données en un seul fichier.

4.16 Informations arbre de positions

Le programme offre avec l'arbre de positions un remarquable outil pour l'entraînement aux ouvertures. Vous pouvez utiliser un arbre de positions non seulement comme bibliothèque d'ouvertures mais aussi, en raison de la représentation transparente des informations, pour votre entraînement aux ouvertures.

Le principe

Dans un arbre de positions, tous les coups sont reliés l'un à l'autre. La force du concept consiste à ce que [l'arbre de positions](#) indique à l'utilisateur pour chaque position une évaluation concrète des suites possibles. A l'aide de l'arbre des positions, il est ainsi particulièrement facile d'obtenir une vue d'ensemble de la qualité de certaines ouvertures et suites en vogue. La valeur pratique d'un arbre de positions dépend surtout de la qualité des parties à partir desquelles il a été [généralisé](#). Ainsi il est évident que si l'arbre des positions provient du dernier championnat des débutants, ses statistiques sont sujettes à caution.

Le PowerBook

Sur le *DVD Powerbook 2005*, vous trouvez un arbre de positions se basant sur plus de 620 000 parties représentant plus de 7.673.518 positions d'ouvertures. Cet arbre de positions se base sur des parties soigneusement sélectionnées, de grande qualité et représente l'état actuel de la théorie des ouvertures. La base de données de parties ayant servi de source pour l'arbre est d'ailleurs présente sur le DVD. En explorant la base de données, vous serez convaincu qu'il ne s'agit que de parties de haut niveau entre forts joueurs qui ont été utilisées pour le nouvel arbre de positions.

Conseil : Le PowerBook 2005 nécessite environ 560Mo de disque dur en raison des nombreuses informations incluses. Évidemment ce n'est pas rien, c'est pour cela que l'on peut travailler avec l'arbre directement sur le DVD. Dans l'idéal, vous devriez copier l'arbre sur le disque dur et l'utiliser depuis là car d'une part l'accès à l'arbre est nettement plus rapide et d'autre part la fonction d'apprentissage de Fritz & Co. peuvent modifier les pondérations de jeu.


Pure information !

Naturellement, vous pouvez utiliser l'arbre de positions non seulement pour des études statistiques sur la valeur de certains systèmes d'ouvertures, mais également comme bibliothèque d'ouvertures. Nous allons voir à l'aide du Powerbook 2003 comment interpréter les informations et les indications de l'arbre de positions du programme.

Conseil : A l'inverse des versions précédentes, il est nécessaire de basculer dans un mode d'affichage spécial pour voir les informations. Vous pouvez avec la touche *Tab* basculer entre l'affichage de la notation et de l'arbre.

Dans le menu contextuel ouvert par clic droit dans la fenêtre de la bibliothèque, utilisez le choix *Propriétés*. Vous pouvez maintenant déterminer de quelle façon les informations sont affichées à l'écran. En particulier, cochez l'option *Statistiques* pour activer un graphique en histogramme sous l'arbre de positions. Ce graphique sous la liste des coups complète idéalement les autres informations. Un coup d'oeil suffit pour obtenir une idée de l'espérance de succès d'un coup donné ou d'une variante.




Dans le réglage par défaut la représentation est la suivante :

	N	%	Av	Perf	Fritz	Prob [%]
Power.ctg	628163	55	2413	2447		

- **N** : La position initiale est présente 628 163 fois dans l'arbre de positions. C'est logique, l'arbre a été généré sur la base de 628 163 parties.
- **%** : Les Blancs obtiennent 55% à partir de la position initiale. Cette valeur confirme la thèse d'un léger avantage des Blancs dans la position initiale.
- **AV** : La moyenne Elo est de 2413 points.
- **Perf** : Les Blancs obtiennent une performance moyenne de 2447 Elo.
- Les éléments **Fritz** et **Prob** se réfèrent à des comportements de jeu si l'arbre est utilisé comme bibliothèque d'ouvertures sous le programme. Vous pouvez constater que cette indication est actualisée chaque fois que vous sélectionnez une suite donnée.

Conseil : La navigation dans la fenêtre de l'arbre est la plus aisée avec les touches flèches. Flèche haut/bas change entre les coups. Flèche droite (ou clic de souris) joue le coup, Flèche gauche reprend le coup.

Question : *Pourquoi certains contenus dans l'arbre de positions sont grisés ?* Si un contenu est peu représentatif statistiquement en raison de certains facteurs, le plus souvent du faible nombre d'échantillons, l'écriture grisée le signale. Exemple : Si le nombre de parties dans la colonne Résultat est relativement faible, ceci pourrait conduire à une erreur de jugement.

	1-0: 97547 = 36% N = 269327 (269401)
	1/2: 96257 = 35% 2402-269401
	0-1: 75523 = 28% 2408-269401

L'histogramme supérieur, respectivement inférieur, représente les parties gagnantes, respectivement perdantes. L'histogramme du milieu montre les nulles. Si l'histogramme central est très long par rapport aux deux autres, ceci signale une cote de nulle

importante. Cette fonction est aussi adaptée pour vérifier certaines questions ou les évaluations de certaines variantes.

Beaucoup de joueurs d'échecs estiment que la défense Sicilienne est une ouverture agressive avec peu de tendance à la nulle. Un coup d'oeil sur l'arbre de positions nous dit que ce jugement n'est pas forcément vérifié sur la base des parties importées dans l'arbre de positions.

				1-0: 44162 = 34% N = 126217 (126246)
				1/2: 44047 = 34% 2399-126246
				0-1: 38008 = 30% 2413-126246

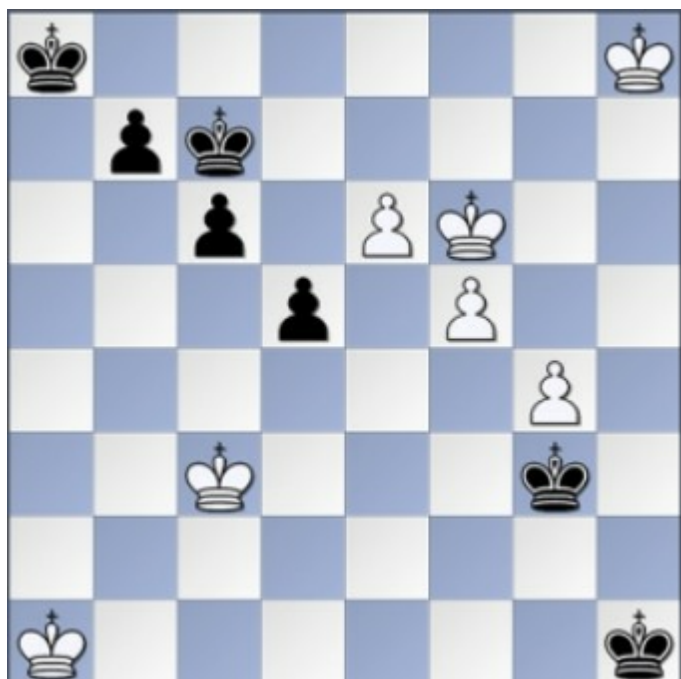
34% des parties finissent tout de même par une nulle qui partage les points! Sinon, on constate que les Blancs ont une espérance de gain légèrement meilleure dans cette ouverture, mais qu'elle offre des perspectives intéressantes aux deux camps.

4.17 Créer et imprimer positions illégales

Fritz et *ChessBase* ne tolèrent pas de positions ou de coups illégaux. Ainsi il est garanti que lors de la saisie de parties aucune ne dévie des règles ou que des positions illégales sont contenues dans une base.

Il est parfois utile pour des besoins de démonstration, de saisir des positions illégales et de pouvoir les imprimer. On peut le réaliser avec *Fritz*.

Dans l'exemple ci-dessous, la position illégale contient plusieurs Rois de chaque couleur.



Le mode *Bouffe-tout* contourne ces restrictions et on peut y saisir des positions déviant des règles standards des échecs.

Sous *Accueil - Nouvelle partie - Bouffe-tout* on démarre ce mode.

Ensuite on choisit de *saisir une position (touche S)*.

Vous pouvez saisir la position désirée. On peut ainsi construire des positions illégales puis les imprimer.

4.18 Créer une disposition

Le programme offre un grand nombre d'options pour adapter l'interface aux goûts de l'utilisateur. Vous pouvez "installer" votre environnement de travail comportant divers dessins d'échiquier ou de pièces. Le programme respecte scrupuleusement les consignes de Microsoft pour la conception des interfaces utilisateur : *Windows Style Guides*. La technique vous est familière avec Windows-Explorer ou Outlook. Quand vous changez la taille d'une fenêtre, les autres fenêtres s'adaptent automatiquement à l'écran. Ainsi, les fenêtres qui se chevauchent et l'écran mal rangé font définitivement partie du passé et vous pouvez vous concentrer sur votre travail.

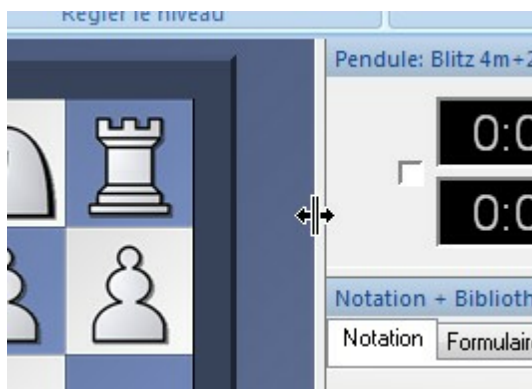


Remarque : Les fenêtres de *Notation, Module, Discussion, Pendule, etc.* peuvent être visibles. Vous trouvez les renseignements [ici....](#)

Technique 1

Dans le menu *Fenêtre/Fenêtres*, vous pouvez choisir quelle fenêtre doit être affichée. Par exemple, dans le programme, il y a un affichage pour les informations de calcul, la notation, l'échiquier, la bibliothèque d'ouvertures, etc... dans une fenêtre particulière. Les fenêtres peuvent être déplacées à l'écran et redimensionnées.

Entre les différentes surfaces de fenêtres, vous trouvez des *séparateurs*.



Si vous amenez le curseur sur un séparateur, il se transforme en symbole de séparation. Cliquez sur le séparateur et glissez avec le bouton de la souris enfoncé. Les avantages de l'adaptation automatique et de la répartition optimale de l'écran sont évidents.

Conseil : Vous pouvez changer l'épaisseur des séparateurs avec le menu Outils/Options/Style. Changez la valeur choisie du paramètre *Épaisseur*.

Technique 2

Une option peu mise en oeuvre par les utilisateurs est pourtant bien pratique. Vous pouvez faire glisser les fenêtres et les placer n'importe où sur l'écran ! Voir [ici...](#)

4.19 Représentation optionnelle du temps de réflexion

La pendule de Fritz affiche le temps utilisé pour chaque couleur. La pendule de gauche affiche le temps de réflexion des Blancs, celle de droite celui des Noirs.

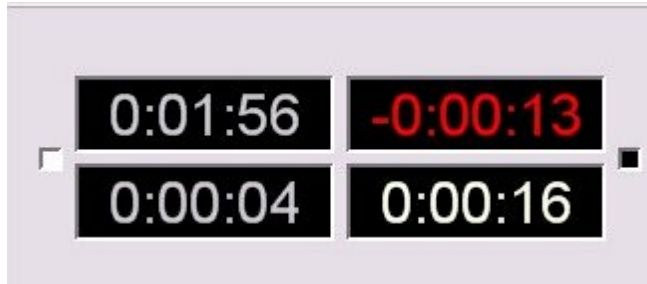


Le programme a deux types de pendules d'échecs, *Digitale* et *Analogique*, que l'on peut sélectionner par un clic droit dans la fenêtre de la pendule. Dans la fenêtre de la pendule on peut aussi faire afficher le logo du module en cours d'utilisation (clic droit dans la fenêtre). La représentation de la pendule avec affichage digitale double est particulièrement informative. La pendule supérieure affiche le temps cumulé, celle du dessous le temps utilisé par coup.

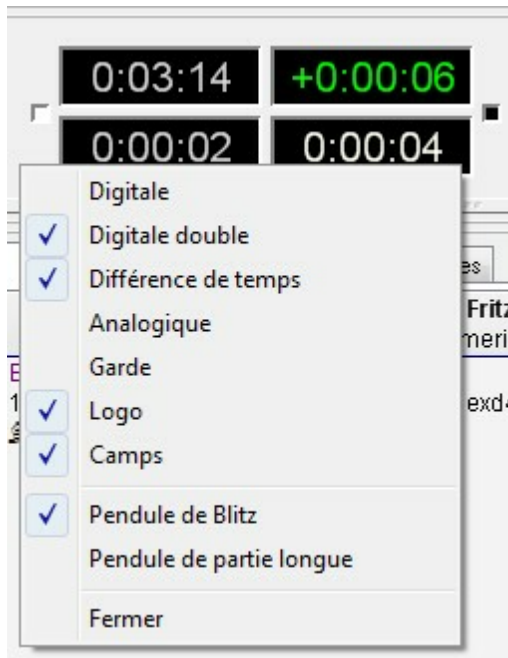
On peut aussi faire afficher la différence de temps des deux joueurs lors du jeu contre Fritz ou sur playchess.com. Particulièrement en parties de Blitz ou Bullet sur playchess.com, cette représentation de la différence de temps est extrêmement utile.



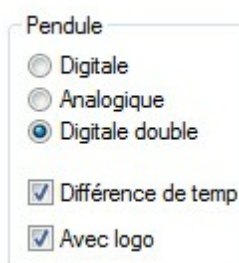
Dans l'exemple, la valeur en vert indique une valeur positive. Ici les Blancs ont un avantage de temps de réflexion de 20 secondes par rapport à leur adversaire. En rouge est indiquée une valeur négative.



Cette représentation peut être obtenue soit par un clic droit sur la pendule à l'aide du menu contextuel



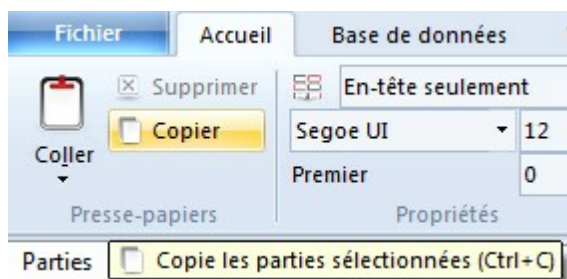
soit par le dialogue sous *Options* *Pendule et notation*.



4.20 Copier des parties

Dans la pratique, il peut être nécessaire de copier seulement certaines parties d'une base de données vers une autre. Pour cela, procédez comme suit :

- Passez dans la fenêtre des bases et ouvrez la base de données.
- Sélectionnez dans la liste les parties que vous voulez copier. Pour marquer des parties individuellement, maintenez la touche *Ctrl* et cliquez sur les parties à copier.
- Pour copier un bloc de parties (par exemple toutes les parties d'un tournoi), sélectionnez le premier élément à copier dans la liste. Maintenez la touche *Maj* et sélectionnez le dernier élément de la liste.



Utilisez le menu *Édition/Copier* ou plus rapidement la touche *Ctrl-C*. Les éléments sont copiés dans le presse-papiers.

- Ouvrez la base cible pour les parties copiées et utilisez le menu *Édition/Coller*. Les parties sont copiées dans la base de données depuis le presse-papiers.

4.21 Saisir des parties

Problème : Vous voulez saisir des parties avec Fritz et les sauvegarder, par exemple vos propres parties du dernier championnat. Chaque fois que vous saisissez un coup, le programme vous répond par le sien et gêne ainsi la saisie des coups. Comment faire accepter à Fritz la saisie de coups sans réponses ?

Solution : Appuyez simplement sur la combinaison de touches *ALT + F2* ou utilisez le menu *Accueil/Analyser en continu*. Vous mettez ainsi Fritz en mode analyse. Dans ce mode, le programme calcule consciencieusement mais ne joue pas de coup. Vous pouvez maintenant saisir la notation et suivre simultanément l'évaluation de la position en cours par Fritz dans la fenêtre d'analyse.



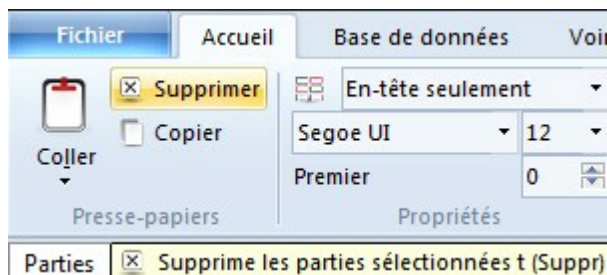
Si vous voulez quitter ce mode de saisie et revenir dans le mode de jeu normal de Fritz, appuyez une fois de plus sur la combinaison de touches *ALT + F2* ou utilisez le menu *Module/Arrêter*.

Conseil: Si aucun module ne doit calculer pendant la saisie de parties, choisissez dans le menu *Module* la fonction *Arrêter le module*.

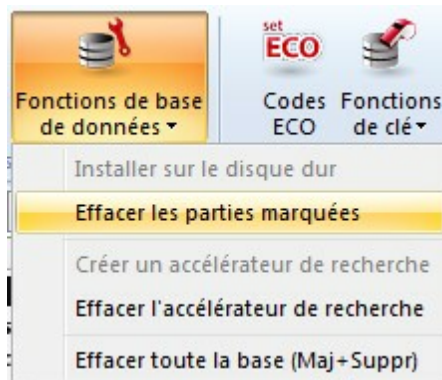
4.22 Effacer des parties

Vous voulez supprimer certaines parties d'une base de données. Procédez comme suit :

- Passez dans la fenêtre des bases et ouvrez la base de données. Dans la liste des parties, sélectionnez les parties à effacer. *Ctrl-clic* sélectionne les parties une par une. Pour sélectionner un bloc de parties, cliquez le premier élément dans la liste. Maintenez la touche *Maj* et sélectionnez le dernier élément de la liste.
- Dans le menu contextuel ouvert par clic droit, le choix *Éditer/Supprimer* marque toutes les parties sélectionnées de la liste. par un surlignage sombre. Vous allez vous demander pourquoi ces éléments sont marqués mais toujours présents. Il y a une bonne raison, c'est que vous avez la possibilité d'annuler une action de suppression. Si vous recliquez sur une partie marquée et appuyez sur la touche *Suppr* ou réutilisez le choix *Éditer/Supprimer* du menu contextuel, le marquage comme partie effacée est annulé.



- Pour supprimer définitivement les parties marquées par l'opération précédente, utiliser le menu *Base de données/Fonctions de base de données/Effacer les parties marquées*. Ce n'est qu'à ce moment que les parties marquées sont définitivement supprimées de la base de données.



4.23 Grilles de tournoi

Dans la base de données livrée avec le programme, il y a beaucoup de tournois complets. Dans la fenêtre des bases vous pouvez faire afficher le tableau des tournois.

St Petersburg preliminary 1914

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	
1 Capablanca,Jose Raul	*	½	½	½	1	1	½	1	1	1	1	8.0 / 10
2 Lasker,Emanuel	½	*	½	½	½	0	1	½	1	1	1	6.5 / 10 0.00
3 Tarrasch,Siegbert	½	½	*	½	½	1	½	1	0	1	1	6.5 / 10 0.00
4 Marshall, Frank James	½	½	½	*	0	1	½	½	1	1	½	6.0 / 10 0.00
5 Alekhine,Alexander	0	½	½	1	*	½	1	½	½	½	1	6.0 / 10 0.00
6 Bernstein,Ossip	0	1	0	0	½	*	½	½	1	½	1	5.0 / 10 0.00
7 Rubinstein,Akiba	½	0	½	½	0	½	*	½	1	½	1	5.0 / 10 0.00
8 Nimzowitsch,Aaron	0	½	0	½	½	½	½	*	½	0	1	4.0 / 10
9 Janowski,Dawid Markelowicz	0	0	1	0	½	0	0	½	*	1	½	3.5 / 10 0.00
10 Blackburne,Joseph Henry	0	0	0	0	½	½	½	1	0	*	1	3.5 / 10 0.00
11 Gunsberg,Isidor	0	0	0	½	0	0	0	0	½	0	*	1.0 / 10

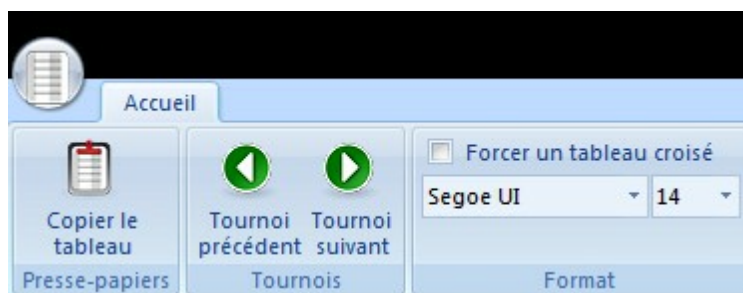
(55 Parties)

- Amenez le curseur sur un élément de la liste de parties.
- Appuyez sur la touche *T* ou utilisez le menu *Accueil/Tableau du tournoi*.



- Le tableau de classement avec les résultats individuels des joueurs est affiché.

Les fonctions suivantes sont disponibles :



Tournoi suivant : Affiche le tableau du tournoi suivant.

Tournoi précédent : Affiche le tableau du tournoi précédent.

Forcer un tableau croisé : Affiche les matchs du tournoi en tableau croisé.

Copier le tableau : Copie le tableau dans le presse-papiers. Vous pouvez insérer le tableau par exemple dans votre traitement de texte.

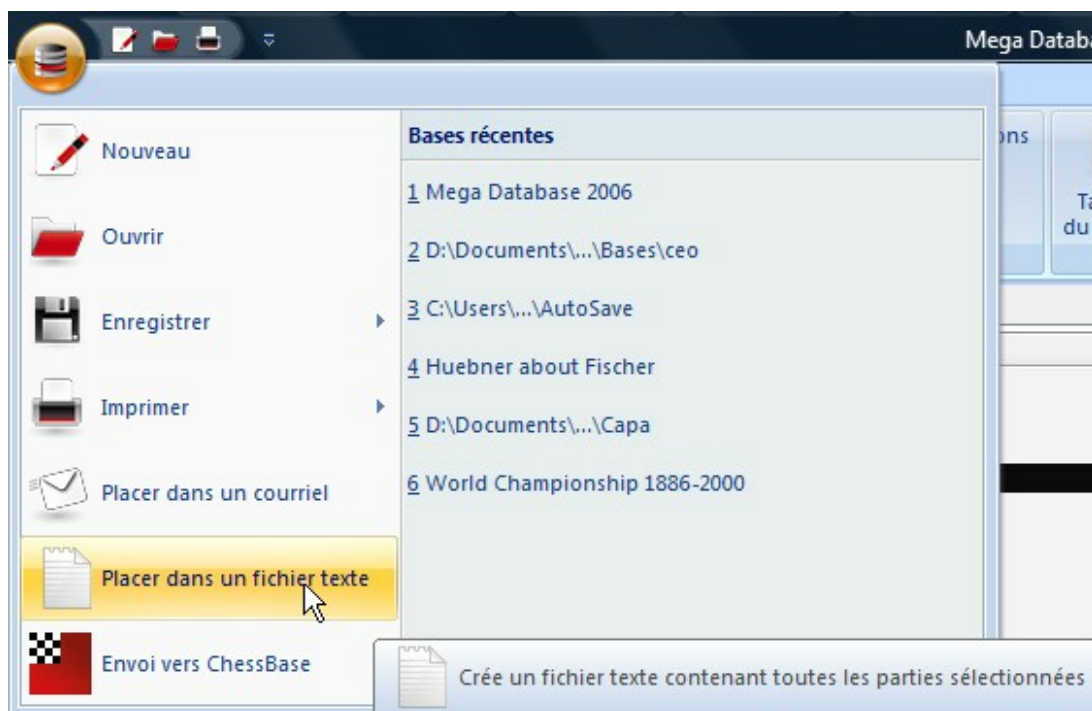
Format : formate le tableau, vous pouvez modifier la taille des caractères.

Conseil : Un clic sur la case du tableau charge la partie correspondante sur l'échiquier.

4.24 Générer des fichiers texte

Le programme offre en plus des fonctions d'impression la possibilité de générer des fichiers texte à partir des notations de parties. Tous les formats de fichiers importants, comme RTF ou HTML, sont disponibles. Si vous voulez créer un fichier texte à partir d'une ou plusieurs parties, procédez comme suit :

- Basculez dans la [fenêtre des bases](#). Sélectionnez dans la liste avec *Ctrl-clic* les parties dont vous voulez reprendre les notations dans le fichier texte.
- Utilisez le menu *Menu Fichier - Placer dans un fichier texte*.



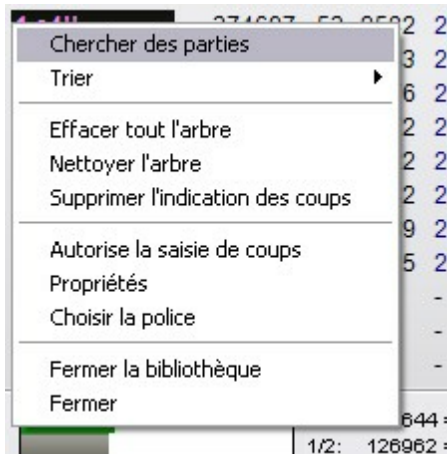
· Dans la boîte de dialogue *Configuration du fichier texte* choisissez le format désiré, par exemple HTML, RTF, PGN ou texte pur. Selon le format choisi, différentes options sont disponibles dans les onglets correspondants.

Remarque : Le format RTF peut être lu par tous les traitements de texte comme par exemple Microsoft Word, Word Perfect, etc. Vous pouvez éditer les documents RTF ou HTML créés par Fritz avec un autre logiciel, éditeur HTML ou traitement de texte.

4.25 Lien entre bibliothèque et base de données

Il existe une possibilité particulièrement utile pour l'entraînement aux ouvertures : un lien direct entre l'arbre de positions et la base de données active! Cette option augmente énormément l'effet de l'entraînement.

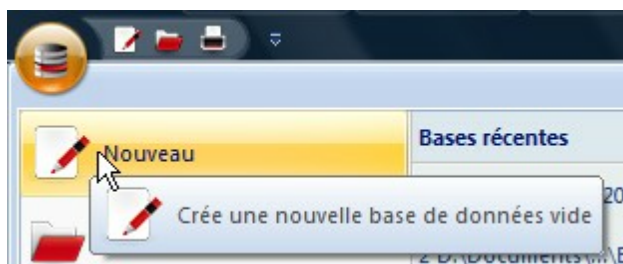
Exemple : Vous feuilletez l'arbre de positions et voulez savoir à un point précis comment la variante s'est poursuivie dans une vraie partie. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de l'arbre de positions et choisissez dans le menu contextuel l'élément *Chercher des parties* après vous être assuré que la base livrée avec le programme ou la Big/MegaBase est ouverte. Le programme filtre les parties dans lesquelles la position est intervenue.



4.26 Comment sauvegarder une partie ?

Pour [sauvegarder](#) une partie avec le programme, procédez comme suit:

- Créez une nouvelle base de données : Basculez vers la fenêtre des bases et choisissez Menu *Fichier - Nouveau* ou plus rapidement appuyez sur la touche *Ctrl-X*. Saisissez un nom pour la base de données dans la boîte de dialogue.



- Fermez la fenêtre des bases ou basculez vers la fenêtre de l'échiquier et jouez une partie.
- Pour sauvegarder la partie choisissez *Menu Fichier/Enregistrer* la partie ou appuyez sur la touche *Ctrl-S*.



- Le programme veut savoir dans quelle base de données, il faut sauvegarder la

partie. Choisissez dans la boîte de dialogue la base de données que vous venez de créer.

· Renseignez l'en-tête avec les noms des joueurs, du tournoi, les classements Elo, etc. pour la partie en cours et validez.

La partie est maintenant enregistrée dans la base de données nouvellement créée. Vous pouvez la recharger avec un double-clic à n'importe quel moment.

Conseil : Depuis la fenêtre de l'échiquier cliquez dans la barre d'icônes avec le bouton droit de la souris. Dans le menu contextuel ainsi ouvert, choisissez *Bases récentes*. Une liste déroulante apparaît contenant les dernières parties ouvertes : vous pouvez alors les recharger à n'importe quel moment.

4.27 Envoyer partie par courriel

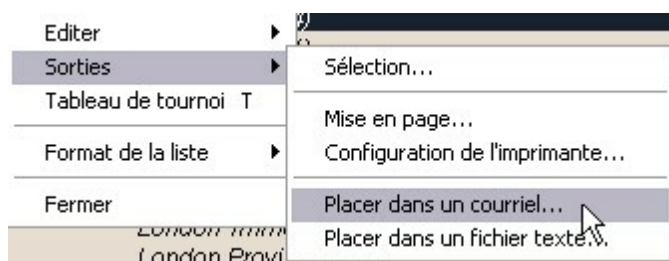
Il existe plusieurs possibilités de préparer les notations de parties pour l'envoi par courriel. Une méthode élégante, très automatisée, est disponible si les parties sont déjà enregistrées dans une base de données.

Pour cela les étapes suivantes sont nécessaires:

Basculez dans l'affichage de liste dans la fenêtre des bases et marquez la ou les parties que vous voulez envoyer par courriel.

Parties	Ouvertures	Thèmes généraux	Tactique	Stratégie	Finales	Joueurs	Tournoi				
1						Greco,Gioacchino - Analysis: Analyse	approx Europe	C54	1625	1-0	19
2						Philidor,Francois Andre Dani - Analysis: Analyse	Game one France	C23	1749	1-0	40
3						Von Bruhl,Hans Moritz - Philidor,Francois Andre Dani	London	C23	1793	0-1	47
4						Napoleon I - Madame de Remusat	Malmaison Castle	C41	1804	1-0	14
5						Napoleon I - The Automaton	Schoenbrunn Vienna	C23	1809	0-1	24
6						Napoleon I - General Bertrand	St Helena	C44	1818	1-0	18
7						De Labourdonnais,Louis Charles Mahe - Cochrane,James	Paris	C37	1821	0-1	30
8						De Labourdonnais,Louis Charles Mahe - McDonnell,Alexander	London m3 (2)	C53	1834	½-½	49
9						McDonnell,Alexander - De Labourdonnais,Louis Charles Mahe	London m3 (10)	C38	1834	1-0	32
10						McDonnell,Alexander - De Labourdonnais,Louis Charles Mahe	London m4 (1)	C23	1834	0-1	53
11						McDonnell,Alexander - De Labourdonnais,Louis Charles Mahe	London m1 (3)	B21	1834	1-0	45
12						McDonnell,Alexander - De Labourdonnais,Louis Charles Mahe	London m1 (14)	B21	1834	0-1	26
13						De Labourdonnais,Louis Charles Mahe - McDonnell,Alexander	London m1 (21)	C24	1834	0-1	39
14						Von Bilguer,Paul Rudolf - Von Heydebrand und der L,Tassilo	Berlin	C44	1839	1-0	24
15						Staunton,Howard - Popert,HW	London m	C44	1840	1-0	19
16						Saint Amant,Pierre Charles Four - Staunton,Howard	London m (3)	C54	1843	1-0	35
17						Saint Amant,Pierre Charles Four - Staunton,Howard	London m (5)	B40	1843	1-0	60
18						Saint Amant,Pierre Charles Four - Staunton,Howard	Paris m (21)	E14	1843	0-1	66
19						Anderssen,Adolf - Kieseritzky,Lionel	London 'Immortal game'	C33	1851	1-0	23
20						Angas,Silas - Boden,Sammel Standidge	London Provincial (1.1)	A30	1851	0-1	23
21						Deacon,Frederic - Ranken,Charles Edwards	London Provincial (1.1)	A35	1851	0-1	40
22						Talman,James - Brian Robert Barnett	London Provincial (1.1)	C65	1851	0-1	43

Après avoir effectué la sélection avec un clic de souris la touche *CTRL* maintenue, activez avec un clic droit le menu contextuel *Sorties - Placer dans un courriel*.

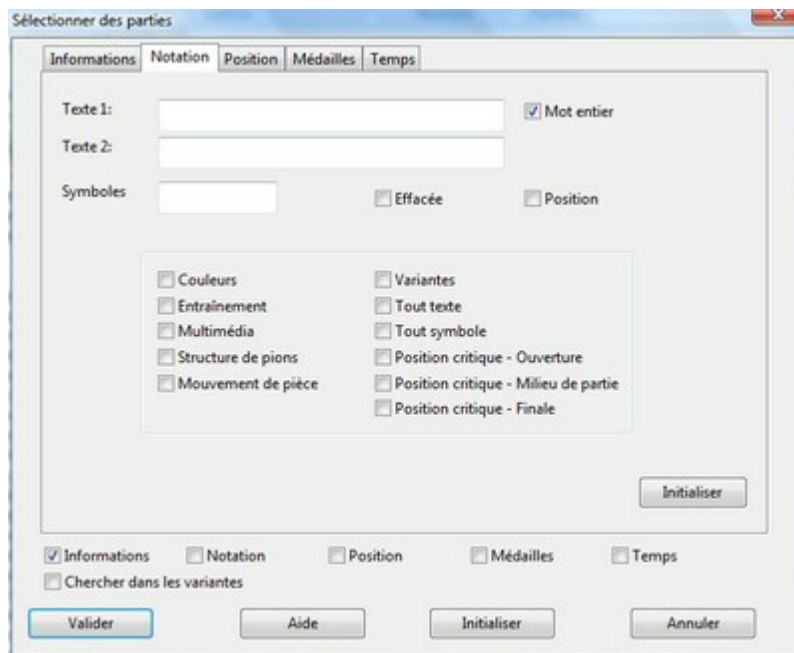


Le logiciel de messagerie par défaut est automatiquement ouvert. Le programme prend en charge toutes les étapes nécessaires. Les parties sélectionnées sont comprimées dans une base avec l'extension ***.CBV** et insérées comme fichier joint dans le courriel.

Vous devez encore indiquer au logiciel de messagerie le destinataire des parties. Le destinataire du courriel peut ouvrir la base archive avec Fritz ou ChessBase dans la fenêtre des bases. Le plus rapide est, dans la fenêtre des base par *Fichier - Ouvrir - Base de données*. Il faut juste faire attention d'avoir sélectionné le type de fichier ***.CBV** dans le dialogue "Choisir une base de données".

4.28 Chercher des parties avec commentaires

La MegaBase contient beaucoup de parties commentées. Avec la fonction de recherche de Fritz on peut chercher facilement de telles parties. Démarrez le masque de recherche et cliquez sur l'onglet "Notation". Une nouvelle fenêtre est affichée où la recherche de commentaires est définie exactement..



Si la [base de données](#) doit être fouillée à la recherche de n'importe quels textes de commentaire, activez l'option *Tout texte*. Par un clic sur *Valider* vous démarrez la recherche et toutes les parties contenant un commentaire texte sont listées. Si vous cliquez sur l'onglet "Informations", vous pouvez voir que l'option *Notation* est activée et peut être liée avec d'autres critères.

L'option "*Position*" filtre toutes les parties de la base qui ne commencent pas à partir de la position initiale. Dans une liste de parties, ces fragments de partie sont toujours signalés par un "P".

Si vous cochez l'option "*Couleurs*", le programme filtre toutes les parties d'une base qui sont commentées à l'aide de flèches et de cases de couleur.

La recherche fonctionne de même façon avec les autres options, par ex. "*Entraînement*" livre toutes les parties avec des questions d'entraînement, etc.

Les parties avec des variantes sont trouvés par "*Variantes*" et "*Tout symbole*" filtre les parties commentées avec les symboles de commentaires.

Si vous voulez trouver des parties contenant un symbole spécifique, vous pouvez définir la recherche dans le champ de saisie "*Symboles*".

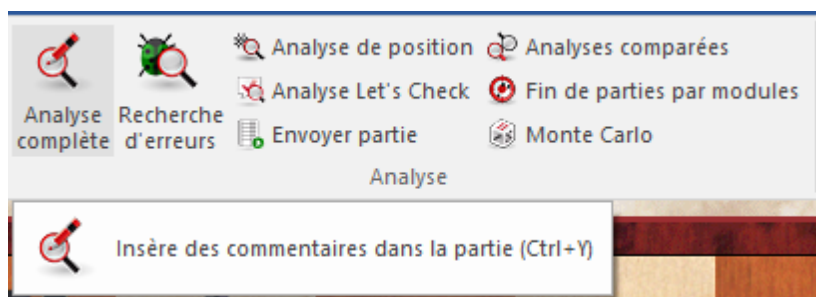
Exemple: Comment trouver toutes les parties d'une base qui sont commentées avec le symbole "*Pas clair*" ? On insère dans le champ "*Symboles*" le raccourci correspondant, par ex. "*Pas clair*".



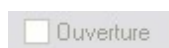
La recherche liste à présent toutes les parties qui ont été munies du symbole "pas clair" par un commentateur. Si vous chargez la partie dans la fenêtre de l'échiquier par un double clic, il est inutile de chercher le commentaire, la position juste avant le commentaire est affichée et dans la notation le curseur est placé sur le coup avant la position critique.

4.29 Analyse complète - Référence d'ouverture

Lors de l'analyse complète automatique de parties (*Menu Analyse - Analyse complète*) il existe une option pour intégrer des renseignements sur les systèmes d'ouverture. Pour cela, il existe le bouton "Référence d'ouverture". Le programme peut à l'aide de la *base de référence* classer l'ouverture de la partie. Il intègre des parties de comparaison récentes et indique la position où la partie dévie de la théorie des ouvertures.



Pourquoi l'élément est-il grisé et la fonction ne peut-elle être activée ?



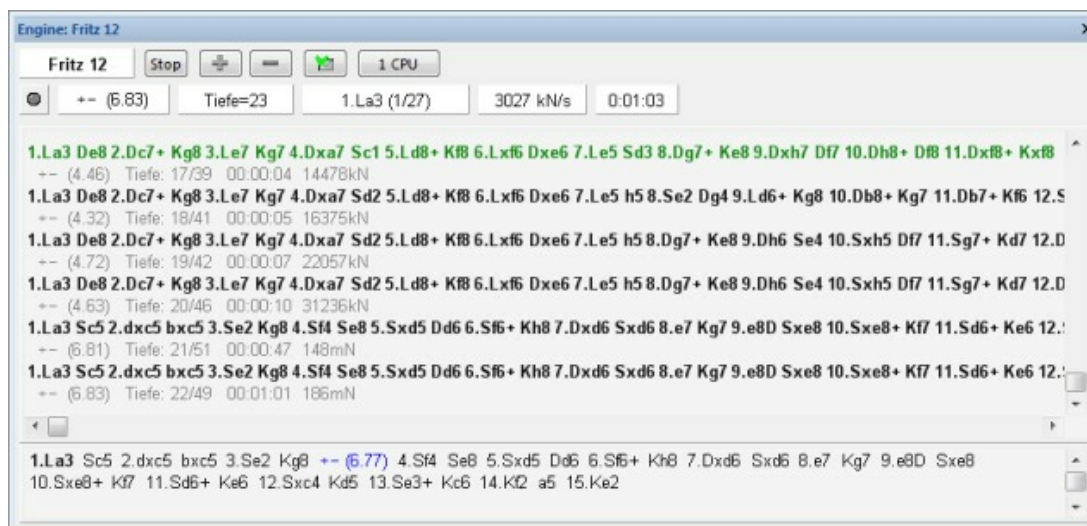
L'option n'est active que si une base de référence a été choisie. Cliquez sur le bouton "*Base de référence*" et sélectionnez dans le dialogue de fichiers une base de donnée. Sur le DVD du programme une grande base de donnée, que vous pouvez utiliser comme base de référence, est disponible.

5 Probleme

5.1 Affichage fenêtre du module

Problèmes d'affichage dans la [fenêtre du module](#).

Dans de rares cas, il est possible que sous Windows l'affichage de la profondeur de recherche, de l'évaluation de position, etc., peut être flou ou sans contraste.



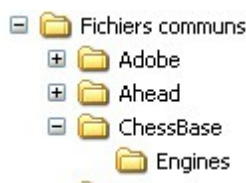
Toutes les cartes graphiques ne sont capables d'afficher l'actualisation de ces données.

Menu Fichier - Options - Style désactivez l'option Notation en qualité supérieure.

5.2 Interface module

L'interface du module du programme a été adaptée aux spécifications des versions récentes de Windows, par ex. *Windows Vista, Windows 7*.

Ceci signifie que les [modules](#) actuels et futurs ne sont plus stockés dans le répertoire **/Program Files / ChessBase / Engines** mais dans **/Program Files / Fichiers communs / ChessBase / Engines**.



Dans ce dernier répertoire, on trouve le nouveau module Fritz 10 et une version récente de Crafty après l'installation.

Les anciens modules des versions précédentes du programme restent dans le

répertoire / **Program Files** / **ChessBase** / **Engines**.

UCI Engines

Les [modules UCI](#) peuvent comme précédemment être intégrés à partir de n'importe quel répertoire sur n'importe quelle partition.

Les fichiers de configuration avec l'extension *.uci sont toujours stockés dans le répertoire / **Documents and Settings** / **Nom utilisateur** / **Mes Documents** / **ChessBase** / **Engines.UCI**.

5.3 Affichage des Tablebases

Problème : Bien que le programme ait accès aux informations des bases de données de finales ([Tablebases](#)), le programme, dans des finales élémentaires, affiche manifestement des analyses erronées, par exemple des mats fantômes.

Solution : Vérifiez que le niveau de jeu sélectionné n'est pas un niveau où le programme calcule à "*force de jeu réduite*". Par exemple, dans le niveau [Partie amicale](#), le programme essaie de laisser des chances à son adversaire malgré sa "*meilleure compréhension*" et ne joue pas intentionnellement les coups optimaux..

5.4 Fichiers vocaux du disque dur

Fritz n'est pas uniquement un fort programme d'échecs mais se montre aussi assez bavard.

Les fichiers vocaux des commentaires du cabaretier sont relativement gros. Pour économiser de la place sur le disque dur, les commentaires parlés sont par défaut lus directement sur le DVD de Fritz.

Si vous possédez un disque dur de taille conséquente, vous pouvez copier ces fichiers vocaux sur le disque dur. La solution présente l'avantage de ne pas avoir à introduire le DVD dans le lecteur à chaque utilisation.

L'installation des fichiers vocaux se déroule comme suit :

- Créez un dossier "TALK" sur le disque dur.
- Copiez-y à partir du cédérom les dossiers complets "ECO" et "TALK".
- Copiez aussi les fichiers "TALK.CHT" et "ECOSND.CHT" dans le nouveau dossier créé.
- Enlevez la *protection en écriture* de ces deux fichiers, en les sélectionnant dans l'Explorateur et en ouvrant par clic droit le dialogue *Propriétés*

Nom ▲	Taille	Type	Date de modification
ECO		Dossier de fichiers	27/09/2005 19:57
TALK		Dossier de fichiers	27/09/2005 20:02
ecosnd.cht	6 Ko	Fichier CHT	01/07/2005 09:13
talk.cht	32 Ko	Fichier CHT	11/09/2005 15:53

Utilisez le menu *Outils/Options* puis l'onglet *Multimédia* et cliquez sur le bouton *Fichier de voix*. Puis dans la nouvelle boîte de dialogue, cliquez sur *Parcourir* et indiquez dans le sélecteur de fichiers le nouvel emplacement des **fichiers TALK**.

Conseil : une fonction importante est dévolue aux deux fichiers "TALK.CHT" et "ECOSND.CHT" lors de l'utilisation des commentaires. Les deux fichiers doivent se trouver à un niveau immédiatement supérieur aux fichiers vocaux proprement dits dans la structure des dossiers. C'est la principale raison principale de non-fonctionnement de la restitution sonore lors de l'utilisation à partir du disque dur. N'oubliez pas non plus d'enlever la protection en écriture des deux fichiers comme décrit ci-dessus.

5.5 Optimiser représentation 3D

Les échiquier 3D réaliste exigent beaucoup de ressources de votre carte graphique. Vous devriez, si possible, utiliser une carte récente avec fonctions 3D.

En cas de problèmes, vérifiez d'abord si vous utilisez le driver le plus récent pour votre carte graphique et que les fonctions 3D éventuellement disponibles sont bien activées.

Clic droit sur le bureau de *Windows - Propriétés* ouvre le menu de réglage de votre carte graphique.

La représentation 3D réaliste exige une version récente de Direct X . La version correspondante est disponible sur le DVD du programme.

5.6 Ecran large

Problème de représentation sur écran large

Les écrans larges sont de plus en plus utilisé en particulier sur les ordinateurs portables. Que faire si la représentation de Fritz ou ChessBase est déformée ?

Il est à noter que les programmes d'échecs ou de bases de données peuvent s'adapter à toutes les résolutions d'écran.

Si on utilise par une résolution naturelle de l'écran 1280*1024, soit en 5/4 ou 1024*768, c-à-d un rapport de 4/3, il peut en résulter un représentation déformée. Pour les écrans actuels, il est important d'utiliser une résolution naturelle ainsi l'échiquier est toujours affiché comme un carré. Un effet positif associé est que la représentation est plus contrastée et plus claire.

Si on veut absolument utiliser une résolution moins élevée, on doit en choisir une qui respecte la quadrature. Donc au lieu de 1280*1024 par ex.. 1024*820 ou 960*768,

pour maintenir un rapport 5/4.

5.7 Mises à jour

Vous pouvez garder votre programme à jour assez facilement en vous connectant au serveur d'échecs playchess.com.

Utilisez alors le menu *Menu Fichier - Activer - Mise à jour du programme*. Le programme est alors mis à jour en ligne avec la dernière version disponible.



Remarque: Les mises à jour sont seulement disponibles par playchess.com.

Remarque: Cette option n'est disponible que si vous vous connectez avec le nom de joueur. Avec l'utilisation du statut *Invité* aucune mise à jour n'est proposée.

5.8 Problèmes de polices

Problème :

Dans la notation et l'impression les symboles n'apparaissent pas correctement.
ou

Pour l'échiquier les arrières-plan Bois ou Marbre ne sont pas disponibles. L'échiquier ne change pas de style.

Cause :

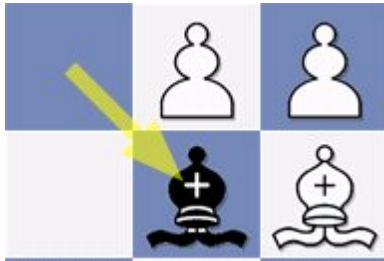
Les polices (*TrueType Fonts*) ne sont pas correctement installées. Ceci peut arriver par exemple si sous Windows vous n'avez pas les droits administrateur lors de l'installation.

Solution :

Installez toutes les polices à partir du dossier "*Fonts*" du DVD du programme.

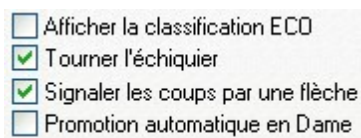
5.9 Enlever l'affichage des coups

Problème : Le programme montre tous les coups sur l'échiquier par une flèche jaune. Vous voulez enlever cet affichage mais vous ne trouvez pas l'option correspondante.



Solution :

- Utilisez le menu *Outils/Options* puis l'onglet *Partie*.
- Dans la boîte de dialogue, décochez l'option Signaler les coups par une flèche. Si le programme marque les coups par une flèche jaune, c'est que cette option est activée.



- Validez, et la signalisation des coups est désactivée.

5.10 Problèmes de matériel

Les programmes d'échecs sont des applications très gourmandes en ressources et exigent beaucoup du processeur et de la mémoire vive. Il en résulte une consommation d'énergie plus importante et des températures des composants plus élevées. Si votre programme d'échecs crashe ou arrête tout simplement de calculer après un certain temps d'intensive activité, par ex. analyse permanente, c'est souvent un signe que le refroidissement de votre système est défectueux ou que les spécifications ont été dépassées. Ce sont surtout les ordinateurs à processeurs AMD qui sont concernés.

Le refroidissement toujours problématique du processeur est encore accentué par la concurrence sur les hautes fréquences que se font les producteurs. Souvent les processeurs fonctionnent à leur extrême limite. Dans des conditions extérieures défavorables, comme par ex. une température élevée en été, les composants peuvent alors surchauffés. Résultat: L'ordinateur crashe ou peu même être endommagé dans les cas extrêmes.

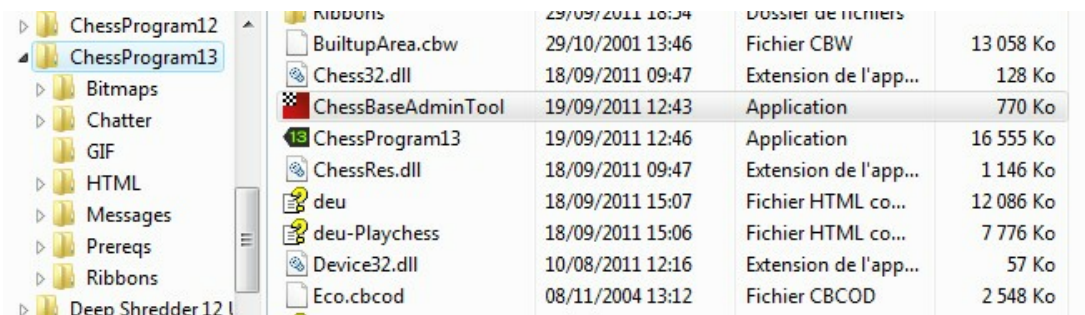
Les propriétaires d'un processeur Athlon de AMD devrait être particulièrement prudent. Ces puces ne possèdent pas de coupe-circuit qui arrête automatiquement l'ordinateur en cas de risque de surchauffe. Du point de vue développement de chaleur et stabilité les processeurs Pentium de Intel offrent des avantages. Généralement on devrait tenir compte que le processeur ainsi que la carte graphique doivent être utilisés à la fréquence prévue.

Si vous êtes concerné par ces problèmes, vous pouvez essayer les solutions suivantes:

- Veillez au refroidissement suffisant de votre système. Optimaux sont les ordinateurs équipés d'un refroidissement liquide. Ainsi l'ordinateur peut développer sa puissance maximale même dans des conditions extérieures chaudes, sans que la température autorisée soit dépassée. Le montage n'est pas facile et devrait être réalisée uniquement par un spécialiste.
- Pour des besoins de test on peut réduire la fréquence du processeur dans le BIOS. Avec cette méthode, les problèmes de température causés par le processeur sont en général limités ou du moins localisés.
- Sous certaines conditions les crashes peuvent aussi être causés par des barrettes mémoire défectueuses. On peut repérer ces éventuels problèmes en démontant la moitié des barrettes et en essayant un à un les différentes barrettes.

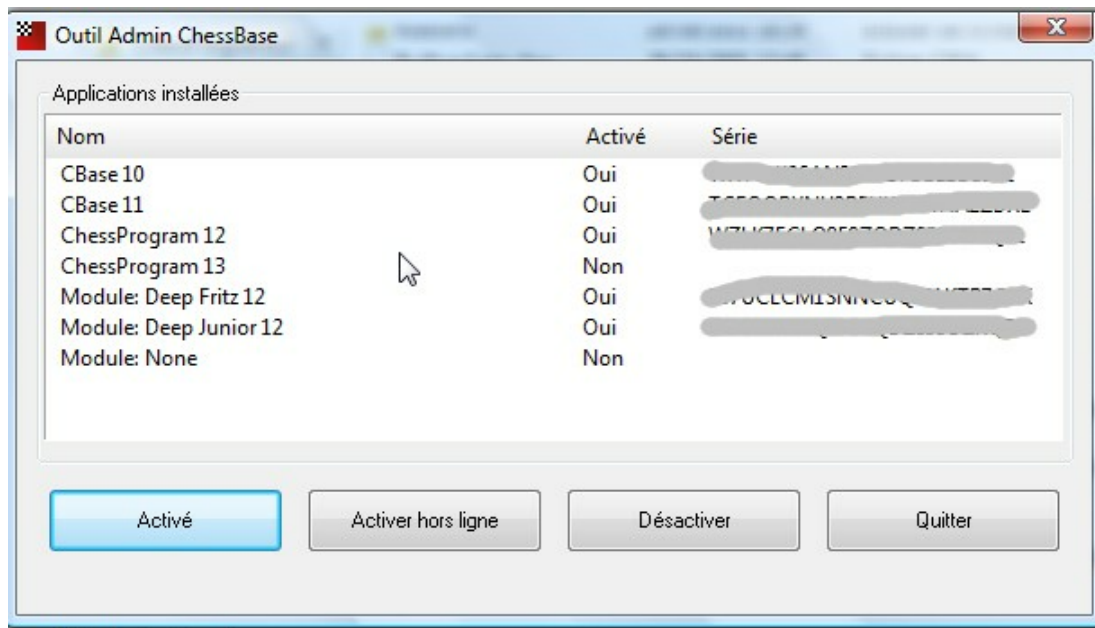
5.11 Outils d'administration

Dans le répertoire du programme vous trouverez le programme "*ChessBaseAdminTool.exe*".



Nom	Date	Type	Taille
BuiltupArea.cbw	29/10/2001 13:46	Fichier CBW	13 058 Ko
Chess32.dll	18/09/2011 09:47	Extension de l'app...	128 Ko
ChessBaseAdminTool	19/09/2011 12:43	Application	770 Ko
ChessProgram13	19/09/2011 12:46	Application	16 555 Ko
ChessRes.dll	18/09/2011 09:47	Extension de l'app...	1 146 Ko
deu	18/09/2011 15:07	Fichier HTML co...	12 086 Ko
deu-Playchess	18/09/2011 15:06	Fichier HTML co...	7 776 Ko
Device32.dll	10/08/2011 12:16	Extension de l'app...	57 Ko
Eco.cbcod	08/11/2004 13:12	Fichier CBCOD	2 548 Ko

Cette application est démarré automatiquement par ex. suite à l'activation du programme et vous informe sur le statut d'activation du programme installé.



En cas de problème lors de l'activation on peut démarrer ce programme directement du répertoire d'installation par un double clic sur le fichier Exe.

Activé ouvre le dialogue d'activation du programme

Activer hors ligne ouvre le dialogue d'activation du programme sur un ordinateur sans connexion Internet

Désactiver désactive la version de programme sélectionné.

Voir [Activation du programme](#)

6 Glossaire

6.1 Alpha-Beta

On appelle "alpha-beta" une technique algorithmique qui conduit à une augmentation radicale de la profondeur de calcul. Lors de l'évaluation d'un coup, de grandes parties de l'arbre de recherche sont "coupées". Certaines suites de coups sont ainsi simplement négligées, sans que le résultat soit affecté dans le cas idéal. Le principe de cette technique est basé sur le fait qu'un coup ne doit pas être réexaminé complètement, si un meilleur coup est déjà connu. Si le programme reconnaît que le coup momentanément analysé est plus mauvais que le plus favorable de l'alternative, il ne l'examine pas. L'algorithme Alpha-Beta a contribué à une augmentation importante de la force de jeu des programmes d'échecs.

6.2 Mode analyse



Dans ce mode le programme d'échecs évalue la position en cours sur l'échiquier sans jouer de coup. Cette [option](#) est particulièrement utile pour la saisie de parties et lors de la lecture de parties.

6.3 Niveau d'analyse

Chaque bon programme d'échecs offre un niveau d'analyse. Le programme calcule et évalue une position donnée jusqu'à ce que l'utilisateur interrompe le processus de calcul.



Dans l'interface, vous démarrez l'analyse par *Alt-F2*. Avec *Alt-F2* vous pouvez à nouveau interrompre le processus de calcul.

6.4 Algorithme

Un "algorithme" est par définition un processus de calcul visant la solution d'un problème en un nombre fini d'étapes. Cette notion est fréquemment appliquée dans la programmation.

6.5 Unités de pion

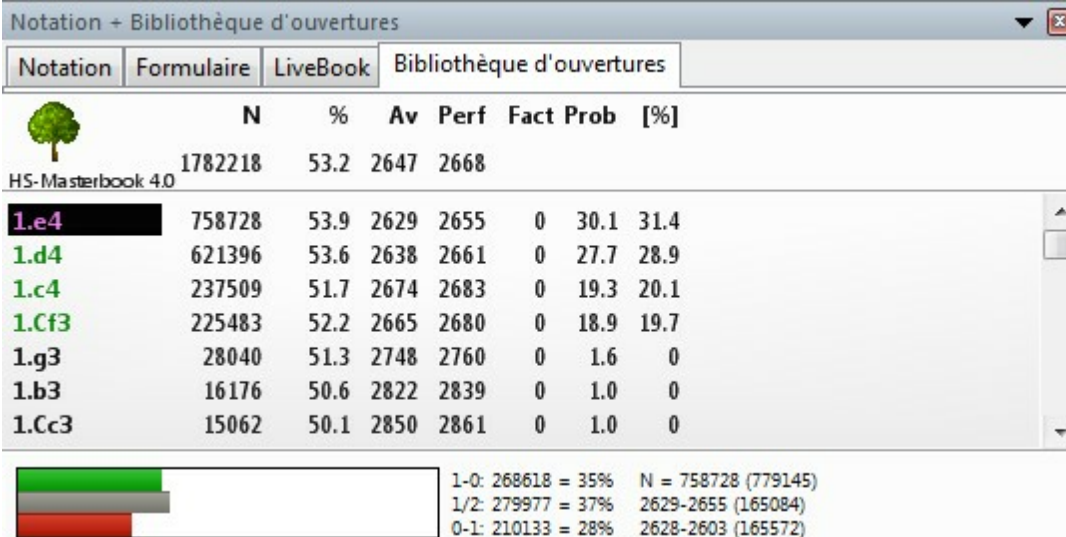
Une [unité de pion](#) sert de d'étalon à un programme d'échecs pour l'estimation et l'évaluation d'une position. Il existe une convention pour fixer la valeur d'échange des pièces en unités de pion :

- Dame = 9 unités de pion
- Tour = 5 unités de pion
- Fou = 3 unités de pions
- Cavalier = 3 unités de pion
- Pion = 1 unité de pion

Ce système ne sert que de base grossière. Des critères positionnels sont également pris en compte dans l'évaluation d'un programme d'échecs et sont indiqués selon la situation sous forme de fractions d'une unité de pion ou plus. Le programme utilise le centipion qui vaut 1/100ème d'unité de pion.

6.6 Arbre

Par arbre, on désigne dans les échecs électroniques, la représentation des variantes d'ouvertures où pour chaque position on indique tous les coups suivants avec de nombreuses statistiques.



	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
HS-Masterbook 4.0	1782218	53.2	2647	2668			
1.e4	758728	53.9	2629	2655	0	30.1	31.4
1.d4	621396	53.6	2638	2661	0	27.7	28.9
1.c4	237509	51.7	2674	2683	0	19.3	20.1
1.Cf3	225483	52.2	2665	2680	0	18.9	19.7
1.g3	28040	51.3	2748	2760	0	1.6	0
1.b3	16176	50.6	2822	2839	0	1.0	0
1.Cc3	15062	50.1	2850	2861	0	1.0	0

1-0: 268618 = 35% N = 758728 (779145)
 1/2: 279977 = 37% 2629-2655 (165084)
 0-1: 210133 = 28% 2628-2603 (165572)

L'avantage de cette [représentation](#) complète réside dans le fait que l'on obtient de prime abord un avis sur les chances de réussite de certains coups.

6.7 Fonction d'évaluation

La fonction d'évaluation est une des bases d'un programme d'échecs. C'est à l'aide de la fonction d'évaluation que les positions finales résultant de la recherche sont proposées. Le critère le plus important est presque toujours la structuration du matériel sur l'échiquier.

Des critères positionnels comme par exemple les lignes ouvertes, la mobilité, la structure des pions, l'occupation du centre, etc. sont également pris en compte par l'évaluation.

6.8 Bibliothèque

Les bibliothèques d'ouvertures pour les programmes d'échecs sont souvent désignées simplement par "[bibliothèque](#)".

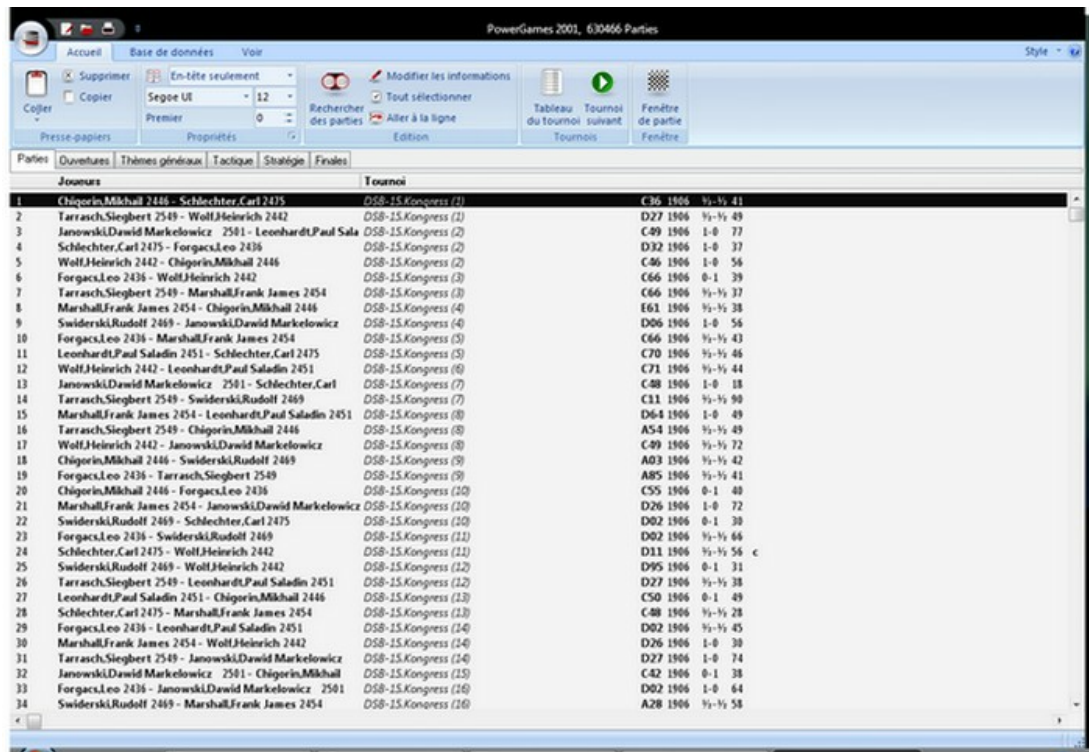
	N	%	Av	Perf	Fact	Prob	[%]
HS-Masterbook 4.0	1782218	53.2	2647	2668			
1.e4	758728	53.9	2629	2655	0	30.1	31.4
1.d4	621396	53.6	2638	2661	0	27.7	28.9
1.c4	237509	51.7	2674	2683	0	19.3	20.1
1.Cf3	225483	52.2	2665	2680	0	18.9	19.7
1.g3	28040	51.3	2748	2760	0	1.6	0
1.b3	16176	50.6	2822	2839	0	1.0	0
1.Cc3	15062	50.1	2850	2861	0	1.0	0

1-0: 268618 = 35%	N = 758728 (779145)
1/2: 279977 = 37%	2629-2655 (165084)
0-1: 210133 = 28%	2628-2603 (165572)

Cette désignation est donc donnée à un fichier duquel un programme d'échecs tire les informations pendant l'ouverture de partie. Des programmes d'échecs comme Fritz, Shredder, Hiarcs ou Junior tiennent compte des informations statistiques incluses et sont capables [d'apprentissage](#).

6.9 Base de données

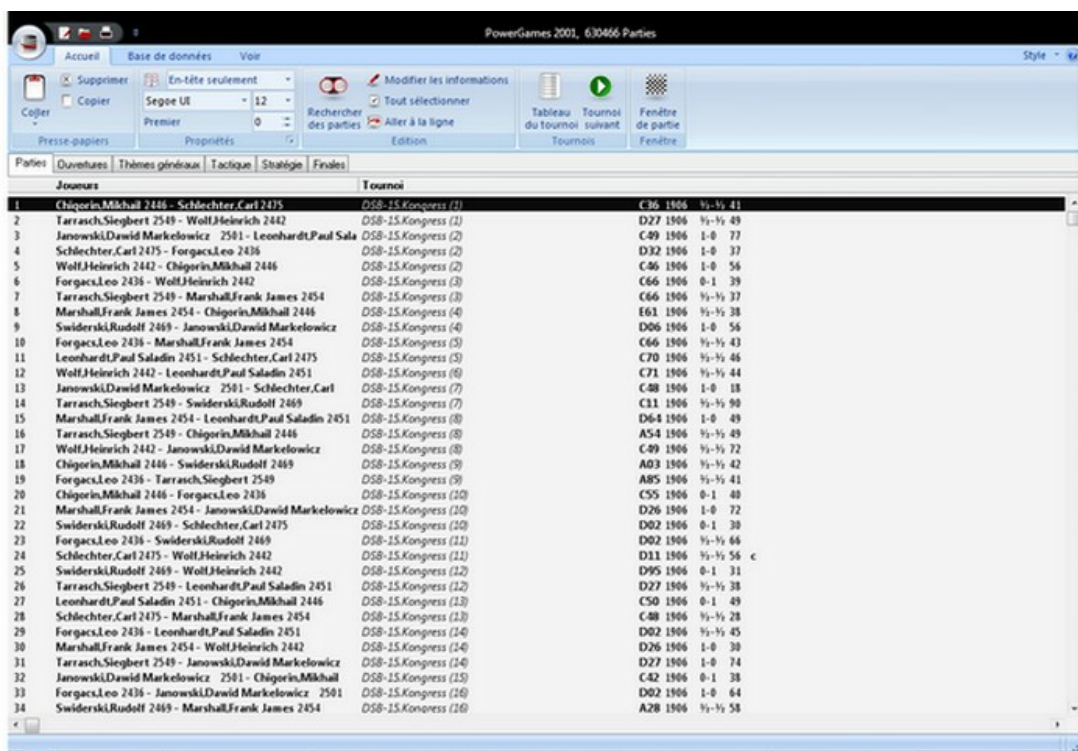
Une des utilisations importantes d'un ordinateur pour le joueur d'échecs actif est une base de données d'échecs. Avec une base de données, il est possible de sauvegarder et gérer des collections de parties et de positions y compris les variantes, des textes et des graphiques. Des collections de parties actuelles comme la MegaBase 2005 contiennent 2 millions de parties d'échecs depuis les débuts historiques jusqu'aux derniers tournois.



L'exploitation ciblée d'une base de données d'échecs permet par exemple une préparation contre un adversaire donné. Grâce à des fonctions de recherche intelligente, la composition de documents d'entraînement pour l'ouverture, le milieu de partie et la finale ne pose aucun problème. [ChessBase](#) détient une position prédominante et est utilisée par presque tous les joueurs de haut niveau.

6.10 La fenêtre des bases

Dans le programme, on distingue entre fenêtre de l'échiquier et fenêtre des bases. Dans la fenêtre des bases, accessible à partir de la fenêtre d'échiquier par un clic sur l'icône vous pouvez par exemple sauvegarder des parties, copier des bases de données, etc



6.11 Format des données

Un travail valable avec plusieurs programmes d'échecs et une base de données d'échecs n'est possible que lorsque la possibilité existe de stocker de façon compacte plusieurs notations d'échecs ou positions dans un seul fichier. Un problème sérieux dans les débuts des échecs électroniques a résidé dans le fait que chaque programme d'échecs utilisait un format de données interne qui n'était jamais compatible avec celui des autres programmes. Il manquait une norme pour le stockage des parties et des positions. Depuis, la situation a évolué fondamentalement et quelques normes, avec lesquelles on peut administrer efficacement ses données et échanger avec d'autres programmes ou utilisateurs, se sont imposées.

Informations sur le [format Chess Media ...](#)

Les formats de données suivants sont fréquemment rencontrés par les utilisateurs de logiciels d'échecs :

- **Format CBH** : C'est une évolution du format CBF décrit plus bas, introduite avec ChessBase 6.0. A l'ère du multimédia, les limites du format CBF étaient atteintes puisqu'il ne supportait pas l'insertion de graphiques, vidéos, sons, etc. Par rapport au format CBF, le format CBH possède des avantages significatifs : en plus des variantes et des textes divers, des composants multimédia peuvent être insérés et sauvegardés. Le marquage en couleur sur l'échiquier, les graphiques, le son, la vidéo, les questions d'entraînement dans la notation ou le support de plusieurs langues élargissent les fonctionnalités de ChessBase et des programmes d'échecs compatibles de façon impressionnante.
- **Format PGN** : Le format PGN s'est imposé comme norme pour la sauvegarde de parties d'échecs principalement sur Internet. En effet, au contraire des formats de

fichiers spécialisés et complexes, le PGN repose sur du texte ASCII pur. Comme les données sont sauvegardées en format texte, la notation peut être utilisée par n'importe quel traitement de texte. Dans le format PGN sont insérés en plus de la notation, des informations sur le nom des joueurs, l'année, le résultat, le code de l'ouverture, des commentaires et des variantes. Dans un fichier PGN, il est possible d'enregistrer plusieurs parties ou positions. L'inconvénient: pour des collections de parties plus importantes, c'est que le format PGN nécessite plus de place sur le disque dur que des formats de fichier spécialisés.

- **Format EPD** : Basé également sur du texte ASCII, le format EPD est exclusivement utilisé pour la sauvegarde de positions d'échecs. Un fichier EPD peut contenir plusieurs positions. Comme le format PGN, l'EPD est prisé sur Internet. La structure interne des formats de données des programmes d'échecs commerciaux ne sont en règle générale pas documentés ou libres d'accès. C'est pour cette raison que des formats de données en pur texte ASCII ont été développés et rendus accessibles à chacun.
- **Format CBF** : Le format CBF provient de ChessBase 3/4 et est utilisé depuis par un grand nombre de programmes commerciaux. Dans les fichiers CBF, on peut enregistrer, en plus de la notation de la partie, les variantes et sous-variantes et des commentaires texte. Lors de la lecture d'une partie, les textes et les variantes sont affichés dans la notation de la partie. Dans un fichier CBF, on peut sauvegarder des parties mais également des fragments de parties, des positions. A côté de la notation, d'autres informations importantes pour la partie sont enregistrées. Avec les coups de la partie vous pouvez sauvegarder le nom des joueurs, l'année, le résultat, le code d'ouverture, les commentaires et les variantes. Le grand avantage du format CBF est un enregistrement des données très compact et nécessitant ainsi moins de place sur le disque dur. Un avantage supplémentaire, c'est que les bases de données CBF ne comprennent que deux fichiers. Ainsi la manipulation des bases de données CBF est très transparente et très claire pour l'utilisateur.

6.12 DLL

Beaucoup de fichiers sous Windows ont l'extension "*.DLL".

Généralement les bibliothèques système, que les programmes accèdent constamment, sont pourvues de cette extension. Suivant la version de Windows les fichiers de même nom sont "légèrement" modifiés, ce qui peut quelquefois entraîner des problèmes.

Si vous avez des problèmes avec un logiciel, indiquez toujours le numéro de version et la date de création.

6.13 Classification ECO

La clé ECO représente un système de classification des ouvertures d'échecs. Le nom provient de l'Encyclopédie des ouvertures d'échecs (Encyclopedia of Chess Openings en Anglais). Le système ECO est une norme reconnue au plan international pour la classification des ouvertures.

Chaque clé est constituée d'une lettre de A à E et d'un nombre de deux chiffres de 00 à 99. Il existe donc 500 clés de A00 à E99.



Les clés ECO sont très utiles pour [sélectionner](#) des parties avec une certaine ouverture dans une base de données. Elles ont le gros avantage par rapport aux désignations des ouvertures en langage clair d'être définies plus précisément et comprises au niveau international. Le programme indique la clé ECO d'une partie dans la barre d'informations en bas de l'écran et peut enregistrer le code avec la partie.

6.14 Base de données de finales

Les bases de données de finales contiennent des finales complètement analysées. Lors de l'accès à une base de données, le programme d'échecs n'est pas obligé de calculer les meilleurs coups, mais peut lire les informations directement dans la base. Actuellement les bases de données de finales de trois, quatre et cinq pièces, avec les positions théoriques possibles, sont saisies et enregistrées. Un programme d'échecs lié à des bases de données de finales joue parfaitement une finale si la position correspondante avec toutes les suites possibles est enregistrée dans la base de données.

Pour les échecs électroniques il existe actuellement deux types de bases de données de finales:

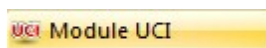
- [les bases de finales Thompson](#) de Ken Thompson.
- [TableBases](#) de Eugene Nalimov.

6.15 Module

Ce terme (on emploie aussi "moteur" ou "Engine" en Anglais) désigne la partie d'un programme d'échecs qui est responsable du calcul des coups, en fait le programme de jeu d'échecs proprement dit ou le moteur d'échecs. Avec un [logiciel modulaire](#) comme Fritz, vous pouvez changer le module, en faire travailler plusieurs en parallèle ou les faire jouer l'un contre l'autre.

6.16 Système de modules

Tous les programmeurs de jeux d'échecs ne sont pas des experts pour le développement d'une interface utilisateur ou l'utilisation de bases de données. Pour cette raison, Fritz été conçu comme un système modulaire, ce qui signifie qu'une stricte séparation a été faite entre interface utilisateur et programme de jeu. Les deux parties de programme sont indépendantes l'une de l'autre et bénéficient de ressources et de temps de calcul séparés au niveau de Windows. La communication entre l'interface utilisateur et le programme d'échecs, par exemple lors de la saisie des coups, lors du changement du niveau de jeu, etc., est réalisée par un port défini d'avance.



Cette solution offre de nombreux avantages :

- Un auteur de programme d'échecs peut se consacrer exclusivement au développement des algorithmes de son programme et n'est pas obligé de réinventer la roue (interface, fonctions de base de données, etc.) à chaque fois.
- Pour l'utilisateur, cette solution offre l'avantage de pouvoir utiliser un nouveau [programme d'échecs](#) sous un environnement familier, sans long temps d'adaptation et de pouvoir se concentrer entièrement aux échecs.

6.17 Format EPD

Les utilisateurs de nos programmes d'échecs et de bases de données peuvent être certains de pouvoir utiliser tous les formats de données habituels avec leur programme. Généralement, vous pouvez vous contenter pour l'enregistrement des parties et des notations d'échecs de notre format CBH. Si vous vous promenez souvent sur Internet et visitez des sites consacrés aux échecs, vous serez confronté avec les formats de données basés sur du texte ASCII pur et dans lesquels sont enregistrées et représentées des parties d'échecs (notations de parties complètes) aussi bien que des positions d'échecs. Une norme très répandue pour l'enregistrement des notations d'échecs est le [format PGN](#).

Le [format EPD](#), qui est souvent utilisé sur le Web pour la description de position d'échecs, est aussi très répandu et est bien sûr compris par Fritz et ChessBase.

Structure du format EPD

1. Chaque définition de position dans un fichier EPD est inscrit sur une même ligne.
 2. L'échiquier est représenté en partant du coin supérieur gauche vers le coin inférieur droit.
 3. Les rangées d'un échiquier sont toujours séparées par une barre de fraction "/".
 4. Les abréviations anglaises des pièces (KQRBNP) sont toujours utilisées.
 5. Les pièces blanches sont toujours représentées en majuscules, les noires en minuscules.
 6. Les cases vides, soit le nombre de cases vides, sont toujours représentées par un nombre dans EPD.
 7. Après les positions des pièces sur l'échiquier on trouve un espace puis le joueur au trait dans la position, "W" pour les Blancs, "B" pour les Noirs.
 8. Les droits au roque sont ensuite définis, "K" pour le petit roque blanc, "Q" pour le grand roque blanc, et les droits aux roques noirs sont mentionnés par les mêmes lettres en minuscules.
 9. Il reste encore à prendre en compte la possibilité d'une prise En-passant. Pour ceci, il y a encore un espace suivi des prises En-passant éventuelles.
- A l'intérieur du format EPD il existe peu de possibilité d'insérer des commentaires. Souvent à la fin d'une ligne est inscrite la mention "bm" qui signifie meilleur coup (best move).

Remarque : Dans un fichier EPD plusieurs positions peuvent être enregistrées.

6.18 Hashtables

Tous les programmes d'échecs modernes utilisent en mémoire centrale des Hashtables pour accélérer la vitesse de traitement du programme. Dans ces tableaux sont enregistrées les positions déjà évaluées. Durant le déroulement des calculs ultérieurs le programme d'échecs vérifie si la position a déjà été enregistrée avec son évaluation dans les tableaux. Si tel est le cas, il est inutile de recalculer et évaluer la position. Cette technique économise beaucoup de temps et le programme peut calculer nettement plus profondément. Lors de l'utilisation de Hashtables certaines règles de principe s'imposent :

- De très grandes Hashtables pour des temps de réflexion longs produisent en général un effet positif. Dans les parties rapides (par exemple Blitz) des petites Hashtables sont nettement suffisantes même sur des ordinateurs très rapides. Tenez compte des valeurs par défaut et des recommandations de l'éditeur.
- Si vous utilisez la valeur maximale pour les Hashtables, toutes les autres actions - y compris la saisie de coups- peuvent être considérablement ralenties. Par conséquent, il ne faut pas toujours régler les Hashtables à leur valeur maximale. La valeur maximale n'est judicieuse que si vous laissez calculer le programme pendant une longue durée (par exemple pendant la nuit) sur une position. Dans ce cas choisissez la taille maximale pour les Hashtables.

6.19 Effet d'horizon

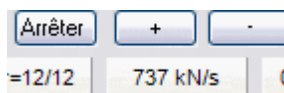
Une caractéristique typique des programmes d'échecs est de reporter aussi loin que possible une situation de jeu non évitable et défavorable par l'enclenchement de coups intermédiaires qui se trouvent ainsi au-delà de la profondeur de recherche actuelle. De cette façon, la conséquence négative n'est plus reconnue par le programme : pratiquement a lieu un "mécanisme de refoulement".

6.20 Index

C'est une autre désignation pour les clés. Dans le format de base de données *CBH*, ChessBase génère automatiquement des index pour les joueurs, les tournois, les commentateurs et les sources. A l'aide de l'index, l'utilisateur peut aboutir plus rapidement à certaines informations dans la [fenêtre des bases](#).

6.21 Noeuds

Beaucoup de programmes d'échecs affichent dans la fenêtre d'analyse l'information "Noeuds par seconde". Cette valeur est généralement interprétée comme une information sur le nombre de positions évaluées par un programme d'échecs.



Les programmes rapides sur du matériel de dernière génération évaluent plus de 1 million de positions par secondes!

6.22 Faculté d'apprentissage

Une des différences les plus remarquables entre les joueurs humains et électroniques est que l'humain peut apprendre à partir de ses erreurs. Supposons qu'un débutant perde une pièce dans une combinaison qu'il n'avait jamais vue auparavant, par exemple une simple fourchette de pions. Dans le cas idéal, par la connaissance de ce motif, il ne tombera plus dans ce panneau et, grâce à l'expérience, évitera la perte de la pièce.

Cela a longtemps été différent pour les programmes d'échecs qui commettaient la même erreur avec opiniâtreté. Ce défaut pouvait être observé dans les matchs entre ordinateurs où certaines parties perdantes étaient reproduisibles dans la même forme. Pour les utilisateurs, c'était assez frustrant après un premier triomphe de battre son programme par la même astuce ou la même suite de coups. Il devint donc nécessaire d'implanter dans le programme d'échecs un [algorithme](#) mettant fin à ce comportement peu intelligent afin que le programme devienne un adversaire plus difficilement prévisible.

Les premiers essais au niveau commercial furent réalisés par les Américains Kathe et Dan Spracklen pour les ordinateurs d'échecs Elite-Avantgarde de la firme Fidelity. Pour les ordinateurs de cette série, un coup ne fut plus joué si pour le coup suivant l'évaluation baissait de façon sensible. Alternativement, le deuxième meilleur coup fut joué. Il est clair que cette méthode n'était efficace que sur le plan tactique car, pour l'ordinateur, des aspects positionnels difficilement reconnaissables qui mènent à de mauvaises positions à long terme, n'étaient absolument pas pris en compte.

Le programme dispose de fonctions d'apprentissage très pointues. La fonction d'apprentissage poursuit les objectifs suivants :

- Répétition des parties gagnantes et absence de répétition des parties perdantes.
- Meilleure efficacité dans les parties et analyses.
- Reconnaissance des combinaisons.
- Amélioration et modification de la bibliothèque d'ouvertures.

La plupart des programmes d'échecs actuels réalisent ces exigences par les [Hashtables](#). Les positions critiques, y compris leur évaluation, sont enregistrées dans un fichier d'apprentissage. Lors du démarrage d'une partie, le fichier d'apprentissage est chargé en mémoire centrale et le programme y cherche constamment si la position en cours y est répertoriée. En pratique cela signifie que chaque fois que le calcul aboutit à un changement dans l'évaluation de la position, celle-ci est enregistrée de façon permanente avec son évaluation. Si une position apprise doit être recalculée, le programme peut accéder aux informations enregistrées et jouer éventuellement un meilleur coup. Cette technique présente un certain progrès, mais n'est pas de loin optimale. La méthode n'est utilisée que lorsque l'évaluation a baissé de façon dramatique. Les structures positionnelles à l'origine de la position critique ne sont pas prises en compte par cette méthode. Un point faible supplémentaire dans ce processus est de ne prendre en compte que les positions identiques à celles contenues dans le fichier d'apprentissage. Un vrai progrès, dans le domaine de l'intelligence artificielle, serait que la fonction d'apprentissage puisse intervenir aussi dans les situations où un motif semblable apparaît. Pour un humain, cela ne présente pas de problème car il peut transférer l'expérience acquise dans des situations qui ne correspondent pas à 100% à la situation expérimentale.

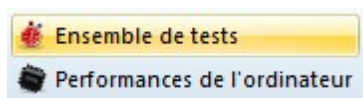
Le programme effectue de lui-même des modifications dans la bibliothèque d'ouvertures. Les suites non favorables sont simplement réduites dans la préférence

de jeu ou désactivées, alors que les variantes d'ouverture avec des résultats nettement positifs sont affectées d'une haute préférence par le programme d'échecs. Cette méthode a le grand avantage d'[optimiser indépendamment](#) à long terme le jeu du programme dans la phase d'ouverture. Ainsi le programme est capable de trier les mauvaises variantes d'ouverture et/ou d'essayer d'obtenir des variantes favorables, une fois qu'elles ont été jouées.

6.23 Réflexion permanente

On désigne par réflexion permanente la capacité d'un programme d'échecs à continuer à calculer durant le temps de réflexion de son adversaire. Tous les programmes d'échecs importants utilisent cette technique. Le programme d'échecs poursuit ses calculs en arrière plan pendant le temps de réflexion de son adversaire. Si l'adversaire joue le coup attendu, le programme recourt aux résultats déterminés et joue immédiatement ou du moins très rapidement sa réponse. Cela gagne vraiment beaucoup de temps de réflexion avec un taux de rappel élevé et conduit à une augmentation claire de la force de jeu.

Si vous faites des tests de position ou des comparaisons de solution avec votre programme d'échecs, il est conseillé de désactiver la réflexion permanente. Sinon il peut se produire que le programme d'échecs accède à des valeurs déjà calculées dans les [Hashtables](#). Cela fausse considérablement des comparaisons sur des temps de calculs de solution.



6.24 Format PGN

Le format PGN est le format standard pour la sauvegarde des parties d'échecs. Il est pris en compte par beaucoup de programmes d'échecs et est donc très important pour l'échange de données.

6.25 Arbre de positions

Tous les programmes d'échecs ne calculent pas vraiment dans la phase de début d'une partie, mais ils cherchent leurs coups dans un fichier appelé [bibliothèque d'ouvertures](#). A l'aide de la bibliothèque d'ouvertures, un programme d'échecs joue des coups qui se sont révélés payants dans la pratique des tournois. Les avantages sont clairs : l'ordinateur économise beaucoup de temps de réflexion car il n'a pas à calculer les coups et évite de plus des erreurs stratégiques grossières dans l'ouverture. Dans la famille Fritz, la bibliothèque prend la forme d'un arbre de positions où tous les coups enregistrés sont liés l'un à l'autre. La particularité d'un arbre de positions consiste surtout à ce que pour chaque coup un nombre important [d'informations](#) importantes est enregistré. A l'aide de ce concept, il est très simple de trouver le nombre de fois qu'un coup donné a été joué, avec quel pourcentage de réussite pour les Blancs ou les Noirs ou à quelle époque une certaine suite a été particulièrement souvent jouée. En fait, un arbre de positions bien conçu ne fonctionne pas seulement comme bibliothèque mais aussi comme base de données pour l'étude de toutes les questions qui peuvent se poser en liaison avec la théorie

des ouvertures.

Cela présente des avantages significatifs :

- L'utilisateur peut se préparer rapidement et spécifiquement à une variante d'ouverture en examinant tous les coups joués à ce jour dans cette variante et leurs résultats. De plus, il reconnaît "d'un coup d'oeil" à quel stade la théorie est arrivée sans avoir à fouiller divers livres d'échecs ou bases de données électroniques. Comme l'arbre de positions est utilisé simultanément par le programme d'échecs, il est possible de tester les connaissances acquises directement contre l'ordinateur et de s'entraîner.
- Les programmes d'échecs utilisent de façon intelligente les informations de l'arbre de positions. Si par exemple deux coups sont disponibles dans une position donnée, l'un ayant été joué trois fois et la partie perdue également trois fois, l'autre ayant un taux de réussite de 60% sur 100 parties, le programme va [interpréter](#) l'information en conséquence et jouer le coup le plus prometteur. Un avantage supplémentaire est de permettre à l'utilisateur de mieux contrôler et influencer le comportement de jeu dans l'ouverture. Par un grand nombre de possibilités de configuration il peut déterminer si le programme ne doit jouer que les meilleurs coups ou doit choisir de temps à autre, pour la variété de jeu, un coup potentiellement plus mauvais. De plus on peut réduire la préférence sur les variantes principales ou les variantes secondaires.
- Un avantage supplémentaire du concept de l'arbre de positions est de permettre de compléter l'arbre facilement par [l'importation de parties récentes](#) et de l'actualiser. Ainsi on est assuré que la bibliothèque reste au niveau actuel du point de vue de la théorie des ouvertures.

6.26 PowerBook

On désigne ainsi le grand arbre de positions qui peut être utilisé par *Fritz & Co.* comme bibliothèque d'ouvertures. La source de données pour le PowerBook a été choisie particulièrement soigneusement par des experts et permet à l'utilisateur une évaluation précise des chances de succès de certains systèmes d'ouverture.

6.27 Listes de classement

Comme pour les joueurs humains, il existe des listes d'évaluation pour des programmes d'échecs et des ordinateurs d'échecs. Le classement le plus considéré au niveau international est publié régulièrement dans la presse spécialisée : il s'agit de la liste SSDF en provenance de Suède. La liste d'évaluation d'Eric Hallsworth publiée régulièrement par la revue *Selective Search* jouit aussi d'une bonne réputation. Pour l'interprétation des classements Elo, il faut tenir compte du fait qu'il s'agit de valeurs se basant exclusivement sur des parties entre ordinateurs.

6.28 Clé

Par ce terme on désigne un fichier de classification qui permet un accès rapide à des parties selon un critère donné, par exemple les ouvertures.

En plus des clés d'ouvertures, les bases de données de ChessBase sont classées par des clés de thème bien structurées qui permettent l'accès rapide à des parties comprenant certains motifs de finales ou de milieu de partie.

6.29 Profondeur de recherche

Tous les programmes d'échecs calculent un certain nombre de coups d'avance. Si toutes les possibilités de coup ont été analysées, le programme recommence le calcul mais un demi-coup plus profond. Chaque programme d'échecs fait la différence entre coups valables et coups insensés pendant le calcul. Les coups valables du point de vue du programme sont analysés plus profondément, on désigne cela par recherche sélective.

```
Profondeur=12/12
```

La vérification des coups restants est appelée recherche complète. Presque tous les programmes affichent la recherche sélective aussi bien que complète dans la fenêtre d'analyse. Pour cela il est nécessaire de connaître le terme "*Demi-coup*". Dans la terminologie des échecs électroniques, un demi-coup est soit un coup des Blancs soit un coup des Noirs. Un coup est donc composé de deux demi-coups.

6.30 Tablebases

Les [bases de données de finales](#) de Eugene Nalimov ont été publiées en 1998 et sont supérieures dans leur conception aux [bases de données Thompson](#). On peut se représenter ces bases de données de finales comme un gigantesque ouvrage de référence dans lequel sont enregistrées certaines positions d'échecs (les finales). Les TableBases les plus courantes actuellement contiennent toutes les configurations de positions possibles lorsqu'il reste quatre et cinq pièces. Pour chaque position possible à l'intérieur d'une configuration donnée est enregistré le résultat, gain, nulle ou perte, ainsi, si le résultat n'est pas la nulle, que le nombre maximal de coups menant au mat. Un programme d'échecs utilisant les TableBases peut donc donner une indication absolument précise pour la majorité des fins de parties à trois, quatre et cinq pièces. De plus, à l'inverse des bases de données de Thompson, il peut prendre en compte dans la recherche les valeurs de la base de données des finales. Les TableBases sont plus efficaces si elles sont installées sur le disque dur pour que le programme puisse accéder rapidement aux informations pendant la recherche. En principe vous pouvez aussi les utiliser à partir du DVD, mais ceci entraîne des pertes de performance et peut ralentir le programme d'échecs de façon drastique. Les TableBases complètes disponibles actuellement nécessitent 7 Go de capacité sur le disque dur.

Dans le programme, le chemin des TableBases peut être défini par une [boîte de dialogue](#).

6.31 Bases de finales Thompson

Les bases de données des finales de Ken Thompson ont été publiées pour la première fois en 1991. Par un processus de compression spécifique les plus importantes finales tiennent sur 4 CD. La théorie des finales doit à ces bases de données de finales de nouvelles connaissances importantes. Ainsi, il a pu être prouvé que la finale de deux Fous contre un Cavalier est en principe gagnante ou que certaines finales de deux Fous contre un Cavalier ou deux Fous contre un Pion ont besoin de plus de 50 coups jusqu'au gain. L'accès aux bases de Thompson s'effectue de façon statique ce qui

signifie que les informations stockées dans ces bases ne sont utilisées dans le processus de recherche que si la position correspondante est sur l'échiquier.

6.32 WinBoard

Le Freeware WinBoard du Dr. Tim Mann est disponible en téléchargement à l'adresse http://www.research.digital.com/SRC/personal/Tim_Mann/home.html. Le programme propose une interface utilisateur universelle pour l'utilisation de modules d'échecs et peut être de plus utilisé pour jouer sur des serveurs d'échecs par Internet.

Index

- 3 -

- 3D Affichage 86
- 3D Choisir échiquier 95
- 3D Configuration générale 93
- 3D Configurer échiquier 96
- 3D Optimiser représentation 393
- 3D Physique 99
- 3D Pièces 99
- 3D Support 101

- A -

- Abréviations dans liste de parties 191
- Accélérateur de recherche 189
- Actualiser le programme 394
- Adapter raccourcis clavier 81
- Adapter temps de calcul 100
- Affichage fenêtre du module 391
- Affichage notation 58
- Affichage Tablebases 392
- Aides 22, 104
- Algorithme 398
- Alpha-Beta 397
- Améliorations dans la fenêtre du module 224
- Améliorer base de données d'entraînement 148
- Analyse complète 210
- Analyse complète - Référence d'ouverture 390
- Analyse dans la notation 360
- Analyse de position 214
- Analyse parallèle 221
- Apprendre ouvertures 145
- Apprentissage bibliothèque 126, 362
- Arbre 399
- Arbre de position 408
- Archiver base de données 190
- Arrêter module 323
- Astuces pour l'analyse 361

- B -

- Base Autosave 182
- Base de données 400
- Base de données de finales 323, 324
- Base de données de tournoi 321
- Base de données en cours 366
- Base match entre modules 320
- Bases de données de finales 404
- Bases de données Thompson 410
- Benchmark 330, 390
- Bibliothèque 400
- Bibliothèque d'ouvertures 159, 168
- Bibliothèque sur disque dur 363, 364
- Bouffe-tout 134

- C -

- Cacher affichage des coups 395
- Capacités d'apprentissage 407
- Carte de visite - Enregistrement 43
- Charger module UCI 312
- Chess 960 135
- Chess Benchmark 330
- Chess Media System 332
- Chess Media Training 333
- Choisir la langue 56
- Classification ECO 403
- Classifier ouverture 114
- Clé 409
- Comment sauvegarder une partie ? 387
- Commentaires - clavier 83
- Commentaires graphiques 294
- Commentaires texte 288
- Commenter 83
- Comprimer base de données 365
- Concept d'utilisation des rubans 27
- Configuration du module 52
- Configuration échiquier 3D 89
- Configuration entraînement 51
- Configuration Presse-papiers 50
- Configuration version 49
- Configurations 45, 46, 48, 162
- Configurations du rendu 97
- Configurer module 301

Conseil 107
Conseils d'ouverture 113
Conseils dynamiques 110
Contrôle de temps 133
Convertir EPD 373
Copie d'écran 100
Copier bibliothèque 364
Copier des parties 382
Couleurs et dispositions des fenêtres 35
Coup de tournoi 66, 160, 164
Coup nul 294
Coup prévu 321
Créer des visuels 37, 379
Créer et imprimer positions illégales 378
Créer module UCI 312

- D -

Définir priorité UCI 318
Direct X 393
Disposer fenêtre 30
Dispositions flexibles 38
Dispositions personnelles 37, 379
DLL 403
Duel entre modules
 Match entre modules avec temps de réflexion
 différents 305

- E -

Echiquier 3D réaliste 86
Echiquier d'analyse 73, 227
Echiquier des variantes 73
Echiquier DGT 340
Ecran large 393
Editer bibliothèque 363
Editer numéro de ronde 320
Editer positions de test 319
Effacer base de données 365
Effacer les résultats d'entraînement 153
Effet d'horizon 406
Email 388
Endgame Turbo 326
Enlever flèche 395
Enregistrer paramètres d'un module
 Modifier module et sauvegarder 301

Entraînement à l'attaque - à la défense 149
Entraînement au calcul des variantes 154
Entraînement aux finales 147
Entraînement aux ouvertures 145
Entraînement aux ouvertures- variantes personnelles
145
Entraînement Chess Media 333
Envoyer parties par email 388
Evaluation 390
Evaluation de position 209
Éviter le dialogue des variantes 291
Explication de position 125
Expliquer les coups 108
Export Presse-papiers 50
Export RTF 385
Exporter EPD 371, 373

- F -

Fenêtre 30, 35, 57
Fenêtre base de données 181
Fenêtre des bases 401
Fenêtre des messages 71
Fenêtre du module 68
Fenêtres 57
Fenêtres des éléments de commande 33
Fichiers vocaux depuis disque dur 392
Fonction d'évaluation 399
Fonctions au clavier 82
Format EPD 405
Format PGN 408
Formats de données 402
Formulaire 58
Formulaire de partie 58
Fusionner bases de données 366

- G -

Générer fichiers texte 385
Gérer les modules 298
Grilles de tournoi 384

- H -

Hashtables 329, 406
HTML - Produire 385

HTML dans le Presse-papiers 50

- I -

Importer ancienne bibliothèque 166
 Importer des parties dans la bibliothèque 165
 Impression diagramme 295
 Imprimer formulaire de partie 66
 Index 406
 Informations arbre de position 376
 Informations format CBH 375
 Insérer des parties 382
 Insérer profil d'évaluation ultérieurement 216
 Interface module 391

- J -

Jouer position 219

- L -

Le Turc 102
 Libérer fenêtre 38
 Lien entre bibliothèque et base de données 386
 Liste des raccourcis 81
 Liste Elo 338, 339
 Listes de classement 409
 L'Oeil magique 54, 90
 Logo pour un module d'échecs 312

- M -

Match entre modules à handicap 305
 Médailles 293
 Mesures pendant une partie 122
 Mia 104
 Mises à jour 394
 Mode d'analyse 382, 398
 Modifier module UCI 312
 Module 68, 296, 299, 305, 404
 Module de mat 322
 Montrer menace 109

- N -

Navigation échiquier 3D - Clavier 87

Navigation échiquier 3D réaliste 87

Navigation fenêtre d'échiquier 41

Niveau d'analyse 398

Niveaux de jeu 23, 127

Noeuds 406

- O -

Optimiser force de jeu 145

- P -

Palette de commentaires 290
 Paramètres pour modules UCI 312
 Partie 20, 133, 142, 171, 177, 182, 183
 Partie longue 133, 288
 Parties amicales 137
 Parties sérieuses 142
 Pendule 67
 Pendule XL 340
 Permanent Brain 408
 physique 383
 Plein écran 3D 88
 Pondération 363
 Position de test - coup non joué ! 319
 PowerBook 409
 Problèmes de matériel 395
 Problèmes de polices 395
 Problèmes d'échecs - Recherche de mat 225
 Problèmes échiquier 3D 393
 Profondeur de recherche 410
 Proposition de coup 108
 Propres bibliothèques d'ouvertures 369

- R -

Raccourcis 81, 82
 Raccourcis clavier 82, 390
 Recherche de mat avec Fritz 226
 Recherche d'erreurs 216
 Recherche majuscules-minuscules 183
 Recherche sur le contrôle de réflexion 188
 Rechercher des parties commentées 389
 Rechercher des parties d'après commentaires 186
 Rechercher des parties d'après médailles 188
 Rechercher des parties d'après noms 183

Rechercher des positions 189
 Chercher fragments de position 184
Règles - Arbitre 357
Règles - Blitz 348
Règles - Comportement des joueurs 359
Règles - Fin de partie KO 347
Règles - Fin de partie sans arbitre 353
Règles - Joueur mal-voyant 357
Règles - la FIDE 348
Règles - Notation algébrique 342
Règles - Notation de la partie 352
Règles - Nulle 354
Règles - Parties ajournées 350
Règles - Parties rapides 347
Règles - Pendule 355
Règles - Positions illégales 353
Règles - Résultats 349
Règles FIDE- Introduction 341
Rendu 93
Représentation optionnelle du temps de réflexion
380
Ressources de calcul 93

- S -

Saisie au clavier 368
Saisie avec un clic 367
Saisie de coup échiquier 2D 77
Saisie de coups à la souris 367
Saisie de coups par un seul clic 78
Saisie de partie sans module 323
Saisie des coups au clavier 78, 82
Saisir des parties 382
Saisir position 25, 79
Sauvegarder 387
Sauvegarder et charger des dispositions 42
Shuffle Chess 23, 127
Spectateurs 69, 125, 220
Start
 Introduction 11, 168
Structure fichier Format CBH 375
Supprimer des parties 383
Symboles de commentaires 288
Symétrie de position 25, 79
Système de modules 404
Système requis 331

- T -

Tablebases 410
Temps de réflexion restant 67
Texte dans la base de données 192
Thema-Blitz 132
Tounoi pour modules 310
Trouver messages 53

- U -

Unités de pion 24, 398
Utiliser EPD 373

- V -

Valeurs des pièces 24
Variante de jeu - Chess 960 135
Variante de jeu - Echecs atomiques 134
Variantes dans les bases d'entraînement 148
Version de tournoi 49
Visionner des parties 176
Visionner des parties - 3D 102
Visuel de l'échiquier 35
Visuels par défaut 33
Vitesse d'animation 361

- W -

WinBoard 411
Windows XP 159